



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA



TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO/ A EN
PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

TEMA:

CANVA COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN EL APRENDIZAJE
DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO, PERIODO
OCTUBRE 2023- MARZO 2024

AUTOR:

GUZMAN CASPI MAYCOL ESTIVEN
VERA CEREZO CARLOS AXEL

TUTOR:

MSC. MARTINEZ RUIZ JAVIER ENRIQUE

BABAHOYO – LOS RIOS - ECUADOR

OCTUBRE, 2023

Dedicatoria

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios que a sabido guiar mis pasos de manera correcta, a mis padres que en el transcurso de mi vida me supieron inculcar los valores adecuados y hacer de mí una persona responsable y de esta manera confiaron en mi persona y en mis deseos de superación, depositando toda su confianza en cada adversidad que se me presentaba sin dudar de mis capacidades para poder resolverlas de la mejor manera.

Gracias a ellos y todo su aporte en mi soy lo que soy ahora.

Maycol Estiven Guzmán Caspi

Dedicatoria

A nuestro padre todopoderoso por su aliento y comprensión en los momentos más desafiantes. A todas las personas que creyeron en mí y me alentaron a seguir adelante, este nuevo logro desbloqueado se lo dedico a las dos personas más importante en mi vida que son mis padres Carlos Adolfo y Yessenia Cerezo por su esfuerzo de cada día por apoyarme, motivarme y seguir adelante para cumplir con todo lo que me he propuesto, y por último el más importante de todos, de mi para mi te lo mereces.

Carlos Axel Vera Cerezo

Agradecimiento

Quiero de manera especial agradecerle a la universidad técnica de Babahoyo por brindar a jóvenes como yo la oportunidad de haber podido estudiar en sus instalaciones, a los docentes que los cuales me instruyeron de conocimiento Agradezco también a mi tutor de tesis por todo el apoyo brindado en este proceso.

Agradezco a mi pareja por estar en todo momento a mi lado en este proceso educativo y en la vida cotidiana ya que a sido ese apoyo incondicional para lograr cumplir con ese objetivo tan anhelado como lo es el título profesional.

Maycol Estiven Guzmán Caspi

Agradecimiento

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Javier Enrique Martínez Ruiz por su guía, apoyo y dedicación durante todo el proceso de elaboración de esta tesis. Su invaluable orientación y sabiduría fueron fundamentales para alcanzar este logro. Asimismo, le agradezco a Genesis Junco mas conocida como juanita por sus consejos y apoyo durante todo este proceso y lo más importante a mis padres por su amor, paciencia y motivación constante, este trabajo no hubiera sido posible sin su apoyo.

Carlos Axel Vera Cerezo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1.1 Contextualización de la situación problemática.....	1
1.1.1 Contexto Internacional.	1
1.1.3 Contexto Local.....	3
1.1.4 Contexto institucional	3
1.2 Planteamiento del problema	4
1.3 Justificación.	5
1.4 Objetivos de investigación.	6
1.4.1. Objetivo general.....	6
1.4.2. Objetivos específicos.....	7
1.5 Hipótesis.....	7
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes.	7
Variable dependiente: Aprendizaje.....	7
Variable independiente: Canva	10
2.2. Bases teóricas.....	13
Aprendizaje	13
Rol del estudiante	14
Tipos de aprendizaje	16
Aprendizaje Significativo:	16
Aprendizaje colaborativo	17
Aprendizaje activo.....	18
Aprendizaje autónomo.....	20
CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA.	31
3.1 Tipo de investigación.....	31
3.3. Población y muestra de investigación.	34
3.3.1. Población	34
3.3.2. Muestra.	34
3.4. Técnicas e instrumentos de medición.....	34
3.5. Procesamiento de datos.....	35
3.6. Aspectos éticos.....	35
Capitulo IV	36
4.1 Resultados	36

4.2 Discusión	47
Capitulo V	48
5.1 Conclusiones.....	48
5.2 Recomendaciones	49
REFERENCIAS.....	52
Anexos	59

Índice de tabla

Tabla 1 ¿Has utilizado Canva como herramienta de diseño gráfico alguna vez?	37
Tabla 2 ¿Crees que Canva puede ser útil para enseñar conceptos de informática de manera más efectiva?	38
Tabla 3 ¿Cómo calificaría la aceptación de Canva entre los docentes y estudiantes de Educación Básica en su entorno educativo?.....	39
Tabla 4 ¿Cree que la disponibilidad de plantillas y recursos en Canva motiva a los estudiantes a participar más en las actividades de diseño?.....	39
Tabla 5 ¿Considera usted que se puede crear diferentes tipos de materiales educativos utilizando Canva?	40
Tabla 6 ¿Cuál es la principal razón por la que los estudiantes muestran interés o desinterés hacia el uso de Canva en el aula?	41
Tabla 7 ¿Considera que Canva puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?	42
Tabla 8 ¿Considera usted que la influencia de canva ha sido significativo para fomentar la participación activa y motivacional?	43
Tabla 9 ¿Crees que Canva debería ser parte integral del plan de estudios de informática en la educación básica?.....	44
Tabla 10 ¿Cree que Canva podría mejorar la colaboración entre estudiantes en proyectos grupales?.....	45

Resumen

El propósito de este estudio se basa en la influencia de canva como herramienta didáctica para el aprendizaje de los estudiantes de la carrera educación básica de la Universidad técnica de Babahoyo, el estudio se enfoca en conocer como esta plataforma, conocida por su facilidad de uso y versatilidad en la creación de recursos visuales, puede mejorar la comprensión y retención de los contenidos por parte de los estudiantes, así promover la creatividad y su participación activa en el aula. La población estimada para esta investigación fue de 694 tomando una muestra de 120 estudiantes pertenecientes a la carrera de educación básica. El tipo de investigación fue descriptiva con un enfoque mixto, para este proyecto se utilizó la técnica de la encuesta en la que se realizó un cuestionario de 10 preguntas cerradas y la observación que nos proporcionara datos concretos y reales sobre el comportamiento del fenómeno de estudio para llegar a una comprensión más profunda y objetiva. Se concluye que el uso de canva interviene de manera positiva en la participación activa, la facilidad de su uso que ofrece motiva a los estudiantes a interactuar con los elementos que conforman esta plataforma, dado que la interactividad y creatividad que ofrece esta herramienta ayuda a estimular el compromiso en los estudiantes.

Palabras claves: Canva, herramienta didáctica, aprendizaje, creatividad, versatilidad

Abstract

The purpose of this study is based on the influence of canva as a didactic tool for the learning of students of the basic education career of the Technical University of Babahoyo, the study focuses on knowing how this platform, known for its ease of use and Versatility in the creation of visual resources can improve students' understanding and retention of content, thus promoting creativity and their active participation in the classroom. The estimated population for this research was 694, taking a sample of 120 students belonging to the basic education major. The type of research was descriptive with a mixed approach, for this project the survey technique was used in which a questionnaire of 10 closed questions and observation were carried out to provide us with concrete and real data on the behavior of the study phenomenon to reach a deeper and more objective understanding. It is concluded that the use of canva intervenes positively in active participation, the ease of use it offers motivates students to interact with the elements that make up this platform, given that the interactivity and creativity offered by this tool helps to stimulate commitment in students.

Keywords: Canva, teaching tool, learning, creativity, versatilit

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las herramientas tecnológicas han adquirido un papel muy importante en la enseñanza y aprendizaje, una de esas herramientas es la plataforma canva que permite crear presentaciones, infografías, carteles y otros recursos visuales de una forma intuitiva y atractiva. El presente proyecto de investigación nace con el fin de analizar el uso de canva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera educación básica pertenecientes a la Universidad Técnica de Babahoyo.

En términos concretos, se establece como objetivo general analizar la influencia canva como herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de educación básica. Como objetivos particulares tenemos diagnosticar la frecuencia de uso de esta plataforma en la participación activa y motivación de los estudiantes, asimismo, se identificará los desafíos que acontece en la implementación de canva como herramienta didáctica en el aprendizaje, la cual permitirá conocer dichos desafíos y contribuir al fortalecimiento de las habilidades y competencias. Por último, se estimó el nivel de adaptación de esta herramienta por parte de los estudiantes, esto con la intención de averiguar si causó un cambio importante dentro del aprendizaje.

Se tiene como hipótesis demostrar que el uso de canva logrará enriquecer la experiencia y fomentará habilidades digitales creativas, promoviendo así un aprendizaje más efectivo en los estudiantes. Para esto, se tiene el primer capítulo donde se menciona la problemática sobre canva en el aprendizaje de los estudiantes, luego se tiene el capítulo dos, el cual es el marco teórico y consta de la descripción de los antecedentes y se empieza a detallar las dos variables de estudio con sus respectivas dimensiones. Además, en el tercer capítulo se trata sobre la metodología usada que se utilizó dentro de este estudio investigativo. Dentro del cuarto capítulo, se tiene los resultados y la discusión y luego en el quinto capítulo se hace referencia a las conclusiones y recomendaciones de este trabajo de investigación.

1.1 Contextualización de la situación problemática

1.1.1 Contexto Internacional.

Abanto & Márquez (2021) expresa que, el propósito y uso de Canva y sus recursos es lograr una gestión más efectiva de dónde, cómo, para quién y en qué medida beneficia la competitividad dentro una organización. (pág. 2)

En base a lo expuesto, a nivel internacional existe un desafío significativo en la creación de contenido visual atractivo y efectivo, lo cual impacta diversas áreas, desde la comunicación educativa hasta la promoción comercial, el acceso a diseños intuitivos y la escasa capacidad para producir materiales visuales de calidad. El uso de tecnologías de diseño como Canva ayudaría a facilitar la creación de materiales promocionales visualmente atractivos, dado que esto es esencial para captar la atención de la audiencia y diferenciarse de la competencia.

Antes de la pandemia, el panorama educativo variaba significativamente en el acceso a la tecnología y la creación de recursos didácticos, las instituciones educativas ya habían adoptado herramientas tecnológicas para la mejora en la enseñanza y el aprendizaje

Ramírez et al., (2022) considera, la aparición de la crisis sanitaria del Covid-19 ha llevado a las instituciones a adoptar nuevos modelos de educación virtual y optar por las nuevas tecnologías. (pág. 2)

En regiones menos desarrolladas, el acceso a la tecnología tiene sus limitaciones, lo que resulta el difícil acceso a los servicios de internet y por ende generaba una brecha educativa digital, las escuelas dependían principalmente de métodos tradicionales de enseñanza, como libros de texto impresos y pizarras con sus respectivos marcadores, la creación de recursos didácticos se basaba en desarrollar papelógrafos, mapas mentales, es decir, se trabajaba con materiales físicos y enfoques pedagógicos convencionales.

En respuesta a la necesidad de mantener la continuidad educativa mientras se enfrentó a las restricciones impuestas por la pandemia (Covid 2020), estas instituciones adoptaron enfoques innovadores que le permitieron a los estudiantes participar en actividades académicas desde la seguridad de sus hogares, este cambio hacia la educación virtual ha implicado la utilización de tecnologías digitales, los docentes se vieron en la obligación de aprender y utilizar el internet como herramienta necesaria para la comunicación entre el docente, alumnos y el centro educativo.

Al hacer uso de canva para diseñar presentaciones visuales, infografías informativas y materiales educativos interactivos en donde permite la fácil integración de gráficos, imágenes y elementos visuales, facilitando la creación de contenido educativo visualmente agradable, esto resultará útil dentro de un entorno en el que la atención de los estudiantes se volvió aún más crucial en el entorno virtual.

1.1.2 Contexto Nacional.

En Ecuador las empresas, organizaciones, buscan satisfacer las necesidades de diseño, la creciente demanda de contenido visual y la necesidad de una comunicación efectiva, presentan desafíos en diversas áreas, desde la educación hasta el ámbito empresarial, muchos educadores y estudiantes en Ecuador se enfrentan al desafío de crear materiales didácticos que estimulen el aprendizaje, la carencia de una herramienta para diseñar presentaciones, infografías y recursos educativos podría influir en la enseñanza y el proceso de aprendizaje del estudiante

Ramírez (2021) nos dice, con el inicio de la pandemia, las instituciones educativas se vieron obligadas a reinventarse y adaptarse a nuevas formas de enseñar de la noche a la mañana, centrándose principalmente en la educación virtual. (pág.3)

De esta forma se da a entender, que este cambio repentino llevó a la implementación de diversas tecnologías y plataformas en el ámbito educativo, llegando a proceso de aprendizaje a distancia, en Ecuador la transición virtual generó un desafío significativo, pero también generó oportunidades para explorar y mejorar métodos pedagógicos en línea, las instituciones educativas continuaron enfrentando el reto de mantener altos estándares académicos mientras se adaptaban a un entorno digital en constante evolución.

1.1.3 Contexto Local.

En el cantón Babahoyo, ubicado en la provincia de Los Ríos, los docentes y estudiantes se encuentran con la tarea de diseñar materiales educativos que sean informativos como estéticamente agradable visualmente, la ausencia de recursos accesibles para la creación de presentaciones, mapas conceptuales y otros materiales didácticos limita la capacidad del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

La necesidad de contar con una herramienta que facilite la elaboración de contenidos educativos visuales que sean tanto eficaces como persuasivos es evidente en este contexto, la escasez de recursos disponibles para diseñar materiales que capturen la atención de los estudiantes de educación básica y faciliten la comprensión de los temas impartidos en clases, dificulta el avance del proceso educativo en el cantón Babahoyo, la búsqueda de soluciones accesibles y efectivas para la creación de estos recursos se presenta como una prioridad para llevar a cabo un avance en la educación de la región.

1.1.4 Contexto institucional

El aprendizaje de los estudiantes desde los inicios de los tiempos se ha desarrollado de manera rutinaria, ha evolucionado paulatinamente adaptándose a nuevas formas de enseñanza, los nuevos profesionales desconocen la utilización de tecnologías que permita desarrollar la enseñanza en sus alumnos, puesto que por mucho tiempo ha sido costumbre utilizar herramientas físicas que se generan en clases entre ellas la utilización de papelógrafos, mapas conceptuales y mapas mentales, trabajados con marcador y papelotes que se pegan en la pared con la ayuda de una cinta adhesiva, estos métodos en los estudiantes generan nuevas capacidades como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo, pero en un ambiente limitado dentro de su educación. Sin embargo, a partir del año 2019-2020, docentes como estudiantes se vieron obligados a estar en sus hogares debido a la pandemia denominada Covid 19 y aprender a utilizar diferentes tipos de herramientas digitales que nos permitían estar comunicados con el trabajo o universidad.

No obstante, las clases se desarrollaron de manera virtual, ya que era necesario adaptarse a las circunstancias impuestas por la situación de salud global, a medida que avanzaba el tiempo, se presentaron dificultades para desarrollar diversas actividades como la creación de mapas conceptuales en un cuaderno y tomar su captura mediante fotografía y posterior subir a la plataforma virtual utilizada por los docentes.

En algunos alumnos esta transición de lo presencial a la educación virtual limitó el proceso de aprendizaje, puesto que no hacían las tareas o justificaban el hecho de que no tenían internet para evitar conectarse a clases o evadir encender la cámara o simplemente no contestar una pregunta que les hiciera el profesor mientras explicaba su clase, este desinterés se refleja en el desconocimiento evidente de los estudiantes que ingresan a la universidad después de completar su educación preuniversitaria. A pesar de que la pandemia fue controlada en el año 2022 y se pudo retornar a las clases presenciales, las dificultades experimentadas durante el confinamiento dejaron huellas en el proceso educativo y en la preparación de los estudiantes para niveles académicos superiores.

1.2 Planteamiento del problema

¿Analizar de qué manera la herramienta tecnológica Canva permite mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera Educación Básica?

En el contexto actual, la integración de herramientas tecnológicas como Canva se ha convertido en un factor importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Canva proporciona una plataforma intuitiva que permite a los estudiantes crear recursos didácticos visualmente atractivos, como presentaciones, infografías y materiales didácticos interactivos.

Dicho esto, resalta la importancia de cómo el uso de Canva afecta la motivación, el compromiso y la comprensión de los estudiantes, así como la diversidad de estrategias de enseñanza en la educación.

1.3 Justificación.

La integración de herramientas tecnológicas, como una plataforma que desarrolla recursos didácticos para el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Babahoyo durante el período actual (octubre de 2023 a marzo de 2024), se basa en la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras que se adapten a la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes, al desconocer la utilización de recursos digitales en el proceso educativo por parte de los docentes, limitando la capacidad de enseñanza hacia los estudiantes evitando diversificar sus métodos de enseñanza y de esta manera los alumnos de educación básica puedan adaptarse a las necesidades individuales que solicita el mercado laboral actual.

A medida que avanza el tiempo, la sociedad demanda en las personas la necesidad de conocimiento y la generación de habilidades digitales, la limitada familiaridad con herramientas tecnológicas en el ámbito educativo puede situar a los estudiantes de Educación Básica en desventaja al ingresar al mundo laboral, la incorporación de medios tecnológicos podría ayudar a preparar el conocimiento de los estudiantes actuales y futuros profesionales, lo que permitirá enfrentar los desafíos del entorno digital.

La justificación teórica de esta investigación radica en sintetizar las contribuciones de autores relevantes que abordan las variables de nuestro estudio, resulta crucial debido a su capacidad para explorar la influencia de la herramienta tecnológica Canva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación básica, al mismo tiempo facilitará el desarrollo de habilidades tecnológicas al utilizar esta plataforma de esta manera se

llegará a obtener resultados en donde el estudiante posea conocimientos sólidos y garantizados para hacer frente a los desafíos que esta sociedad actual nos presenta.

La justificación de este estudio se sustenta en el aporte práctico que la implementación de Canva como herramienta didáctica podría brindar a los estudiantes de la carrera de Educación Básica en la Universidad Técnica de Babahoyo, la necesidad de introducir tecnologías educativas innovadoras es evidente, considerando el entorno digital en constante cambio. Además, es fundamental equipar a los futuros educadores con habilidades adaptativas y creativas para enfrentar los desafíos de la educación contemporánea.

La incorporación de Canva en el proceso de aprendizaje no solo proporcionará a los estudiantes una herramienta accesible e intuitiva para la creación visual, sino que también les permitirá desarrollar competencias digitales fundamentales. La capacidad de diseñar material educativo de manera atractiva y efectiva puede tener un impacto significativo en la comprensión y retención del contenido por parte de los estudiantes. Igualmente, como aporte social beneficiará a toda la comunidad universitaria, ya que se cuenta con los recursos necesarios para poder llevar a cabo los procedimientos respectivos y tener un resultado en concreto. Los beneficios que genera esta investigación serán de aporte significativo a los estudiantes, puesto que dando a conocer la influencia de canva como herramienta didáctica se podrá utilizar en clases para generar interactividad y fortalecer la enseñanza y aprendizaje del estudiante.

Por lo tanto, la carencia de una herramienta tecnológica en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Babahoyo durante el periodo actual podría representar una limitación en la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras, la estimulación de la creatividad, la preparación para el entorno digital y la mejora de la comunicación educativa.

1.4 Objetivos de investigación.

1.4.1. Objetivo general.

Analizar la influencia de la plataforma canva como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la carrera educación básica de la Universidad Técnica de Babahoyo.

1.4.2. Objetivos específicos.

Diagnosticar la frecuencia del uso de la plataforma canva en la participación activa y motivación de los estudiantes.

Identificar los desafíos en la implementación de canva como herramienta didáctica en el aprendizaje

Estimar el nivel de adaptación de canva por parte de los estudiantes

1.5 Hipótesis.

Demostrar que el uso de canva logrará enriquecer la experiencia y fomentará habilidades digitales creativas, promoviendo así un aprendizaje más efectivo en los estudiantes.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

Variable dependiente: Aprendizaje

El estudio de Jamarillo & Bravo (2022) se enfocó en el diseño de ambientes educativos virtuales dentro del proceso de enseñanza, su objetivo general consistió en analizar la relación entre los ambientes educativos virtuales y su función como herramienta de enseñanza. Para llevar a cabo esta investigación, se colaboró con docentes y alumnos pertenecientes a una institución educativa.

En términos metodológicos, emplearon un enfoque no experimental basado en métodos mixtos, esta elección se justifica por su capacidad para recopilar y analizar datos tanto cualitativos como cuantitativos, el alcance del estudio fue descriptivo centrándose en comprender las dinámicas de los ambientes virtuales y su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Este estudio se vincula con la investigación en curso, al explorar la implementación de un entorno educativo virtual adaptado a las necesidades de los estudiantes, esta acción se centra en temas y situaciones contemporáneas, como los avances tecnológicos en la educación e introducción de nuevas tecnologías de la

información y la comunicación. El objetivo es que los estudiantes puedan relacionar los conceptos teóricos con los eventos actuales y relevantes en su vida, mediante la utilizando estrategias que fomenten la reflexión, y la práctica sobre los avances de la tecnología educativa, lo que se espera que genere motivación e interés en el aprendizaje, se anticipa que esta estrategia facilite el desarrollo de aprendizaje significativo y fomente la adquisición de habilidades para utilizar estas herramientas digitales de manera efectiva.

Un estudio observado por el profesor Casasola (2020) presentó un trabajo que se desprende de un capítulo de su tesis doctoral, este artículo aborda el tema de la didáctica universitaria. Aunque la tesis doctoral en sí no ha sido publicada digitalmente, este artículo se centra en la importancia de la didáctica en el contexto universitario.

El marco teórico que se presenta busca proporcionar una base sólida y sostenible sobre el papel de la didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje universitarios, el objetivo es invitar a la investigación a través de la exploración de nuevas metodologías como el enfoque cualitativo y cuantitativo, el análisis y la reflexión en entornos educativos, especialmente en las universidades, para lograr esto, se utilizó métodos cualitativos y la técnica de investigación documental para obtener una comprensión profunda y contextual del tema, lo que es fundamental para enriquecer la práctica pedagógica y contribuir al campo de la educación universitaria.

El trabajo mencionado previamente guarda una estrecha relación con este proyecto de investigación. En dicha investigación se propone la integración de la didáctica con las nuevas tecnologías, sin embargo, también se enfatiza la aplicación pedagógica en contextos universitarios y se resalta la relevancia de esta herramienta, especialmente en lo que respecta a sus contribuciones específicas al proceso de aprendizaje de los estudiantes. En resumen, aborda la sinergia entre la didáctica, la tecnología y la enseñanza universitaria con un enfoque en la mejora de la calidad educativa.

En el contexto de la investigación desarrollada por Rodríguez et al., (2023) en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, se exploró un espacio de aprendizaje dirigido a docentes específicamente a través del uso de herramientas interactivas, el objetivo general de este estudio consistió en analizar estas herramientas interactivas como componentes esenciales dentro del marco de las competencias docentes, la metodología utilizada en este estudio se centra en el paradigma positivista que se caracteriza por su énfasis en la

objetividad, la medición cuantitativa y la búsqueda de regularidades en los fenómenos estudiados, partiendo de esta perspectiva, mediante la recolección de búsqueda y el análisis crítico, realizó un proceso de investigación en el que se basó principalmente en documentos escritos como artículos, investigaciones entre otros, la investigación concluyó que para utilizar eficazmente las herramientas interactivas los docentes deben desarrollar habilidades específicas, esto implica la capacidad para implementar la plataforma de manera óptima y utilizar los contenidos académicos de forma dinámica e interactiva durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

La investigación realizada por los autores previamente mencionados, comparte similitudes significativas debido al énfasis que ofrece el uso de herramientas interactivas en el proceso de aprendizaje. En particular, se centran en la integración de estas herramientas en el desarrollo de contenido educativo, con el objetivo de alcanzar una experiencia de aprendizaje óptima.

En el contexto de la creación de contenido, se espera que existan diversos ejercicios que se desarrollaran en conjunto con estas herramientas en línea específicas, esta actividad está diseñada para cumplir objetivos pedagógicos específicos, entre las actividades de creación más relevantes se encuentran: la escritura, mapas mentales, eficiencia en el tiempo de respuesta, cabe resaltar que la aplicación adecuada de estas herramientas interactivas en el ámbito educativo contribuye tanto al aprendizaje de los estudiantes como al desarrollo profesional de los docentes

En el estudio realizado por Carrillo (2021) sobre el aprendizaje en plataformas educativas, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar la creación autónoma de conocimiento, es crucial un enfoque crítico y reflexivo en el uso de dichas plataformas, los resultados de esta investigación revelan que el uso de las plataformas educativas ya no es pasivo, sino que se ha vuelto fundamental para alcanzar los objetivos académicos de manera significativa.

El análisis llevado a cabo por Carrillo, presenta una coherencia evidente con el plan actual, la implementación de esta herramienta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes permitirá una comprensión más profunda y autónoma del contenido. Además, se espera que contribuya a la creación de materiales educativos visualmente atractivos.

Es relevante destacar que la eficacia de las herramientas educativas está ligada al nivel tecnológico de los alumnos en esta generación. Por lo tanto, es fundamental

considerar este contexto y estas estrategias y la creación de contenido en el entorno académico, la integración reflexiva y crítica de estos recursos en el proceso educativo puede potenciar significativamente el aprendizaje y la creación de contenido en el entorno educativo.

En el análisis realizado por Bringas (2021) acerca de las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizaje, se enfoca en identificar las aplicaciones más valiosas en el contexto del aula y su capacidad para mejorar la labor docente. El autor clasifica estas aplicaciones según su usabilidad y el respaldo que reciben de una comunidad en constante crecimiento, dichas herramientas abarcan diversas utilidades, desde entornos virtuales de enseñanza e aprendizaje hasta plataformas de búsqueda y construcción de contenido. Es relevante destacar que el enfoque didáctico y la comprensión técnica son esenciales para aprovechar al máximo estas herramientas digitales en el ámbito educativo.

En el estudio llevado a cabo tiene similitud con la presente investigación, dado que se centra en las herramientas digitales, específicamente la plataforma canva, utilizada para fortalecer las habilidades de diseño. Se sostiene que el uso de esta aplicación puede generar competencias significativas en el entorno educativo, permitiendo a los estudiantes desarrollar la capacidad de resolver problemas tanto en lo académico como en su vida cotidiana

Variable independiente: Canva

Una investigación inicial fue la de Ruiz & Intriago (2022) realizado en la ciudad de Manabí, Ecuador, se investigó “El uso de la plataforma canva para fomentar la creatividad en los docentes”. El objetivo general fue analizar si los profesores emplean herramientas tecnológicas, específicamente canva, como parte de su enfoque pedagógico.

La metodología que utilizó es de carácter descriptivo y exploratorio, debido a su capacidad para analizar en profundidad y explorar diferentes facetas del fenómeno bajo estudio desde distintos ángulos, con un enfoque mixto que permite una comprensión detallada. La encuesta aplicada a los docentes desempeña un papel fundamental en esta investigación, y se complementa con la recopilación de datos bibliográficos y formularios.

Sus resultados revelaron que los docentes efectivamente utilizan herramientas tecnológicas en su proceso de enseñanza con los estudiantes. Además, se determinó que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) representa un avance

significativo en la adquisición de información a través de Internet, especialmente en el campo de la educación que vive nuevos escenarios de formación enfocados al intercambio de conocimientos.

Esto se relaciona con la investigación en curso, ya que propone el uso de las herramientas tecnológicas como estrategia de enseñanza, centrándose en la plataforma de Canva. Esta permite adquirir habilidades creativas y, como resultado, facilita a los sujetos a dominar el diseño y la edición en temas específicos. Igualmente, Canva posibilita la creación de infografías, presentaciones visuales, mapas conceptuales, etc.

Un segundo trabajo realizado por Molinero & Chávez (2019) señaló que su estudio tuvo como objetivo investigar cuáles son las herramientas tecnológicas más utilizadas por los estudiantes, el método empleado fue cuantitativo, con el propósito de recopilar datos numéricos y realizar un análisis estadístico para comprender patrones, tendencias y relaciones de estudio. El instrumento utilizado fue una encuesta electrónica con una muestra de 224 de licenciatura y posgrado, con el fin de obtener datos cuantitativos sobre sus percepciones, opiniones y experiencias relacionadas con el tema de estudio. Los resultados obtenidos reflejan que es fundamental reconocer la relevancia de estas herramientas en el contexto educativo.

Efectivamente, la investigación de Molinero y Chávez guarda coherencia con el actual, ya que busca implementar herramientas tecnológicas para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Canva es una opción valiosa para fomentar competencias digitales, puesto que ofrece diversas oportunidades de edición y creación, su interfaz intuitiva y versatilidad permiten a los usuarios desarrollar habilidades creativas de manera efectiva. Al integrarlo en el contexto educativo, se promueve la adquisición de destrezas relacionadas con el diseño, la producción visual y la comunicación efectiva.

El trabajo realizado por el autor Thais (2023) se llevó a cabo en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo principal de esta investigación fue determinar la efectividad de la herramienta Canva como estrategia para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes, para lograrlo, se empleó una metodología cuantitativa, con un enfoque descriptivo correlacional con el fin de examinar y establecer relaciones entre variables específicas dentro del contexto de estudio.

La técnica utilizada fue una encuesta electrónica aplicada a una muestra de 40 estudiantes con la finalidad de recopilar datos sobre el tema de estudio, por lo tanto, dentro

de los resultados obtenidos revela lo siguiente, la herramienta canva como estrategia en el contexto educativo tiene un impacto positivo dentro del aprendizaje de los estudiantes.

El estudio previamente mencionado se relaciona con este proyecto, ya que examina la influencia que canva ejerce sobre los estudiantes, fomentando un aprendizaje considerable. En la era actual, esto se manifiesta en un aumento de la comprensión de los conceptos de creatividad en la presentación de trabajos y la motivación para aprender, entre otros aspectos que ofrece esta plataforma.

Es importante destacar que es una herramienta de diseño gráfico en línea que permite a los usuarios crear presentaciones, infografías, carteles y otros materiales visuales de manera intuitiva. Su interfaz amigable y su amplia gama de plantillas y recursos gráficos facilitan la creación de contenido.

El estudio realizado por Sánchez (2020) se centra en la importancia del uso de las herramientas didácticas en el sistema educativo, su objetivo principal es fomentar la creatividad a través de la herramienta canva. Para lograrlo, se aplicaron métodos cualitativos y paradigmas interpretativos con el fin de profundizar en la comprensión del objeto de estudio.

Los resultados obtenidos indican que la implementación de este recurso digital proporciona grandes beneficios académicos, especialmente al promover la creatividad entre los estudiantes. Esta plataforma se revela como una estrategia efectiva para que los docentes elaboren recursos didácticos llamativos visualmente.

Se puede observar que este análisis tiene enlace con la presente investigación, al ser implementada, fortalece la creatividad de los estudiantes. De esta manera, el estudiante practicará actividades de producción de contenidos en donde desarrolla la habilidad de personalización para crear trabajos de manera eficiente, así poder llegar a tener buenas presentaciones.

Cabe destacar, que se convierte en una valiosa herramienta para los estudiantes al permitirles expresar sus ideas de forma visual impactante, lo que puede mejorar su desempeño en presentaciones y otros ámbitos enfocados en el diseño.

El trabajo realizado por Vélez et al.,(2022) en la Institución Educativa Corazón de María, en la sede Lázaro Martínez Olier, tuvo como objetivo en fortalecer los niveles de comprensión lectora de los estudiantes. Para lograrlo, se apoyaron en la herramienta

tecnológica Canva para diseñar estrategias de enseñanza, el estudio fue de naturaleza cualitativa, empleo técnicas como entrevistas, cuestionarios y talleres con una muestra de 10 estudiantes con la finalidad de conocer el nivel de comprensión de los estudiantes apoyándose en la herramienta tecnológica canva. Los resultados indican que las estrategias didácticas desarrolladas en conjunto con Cava demuestran la importancia del uso de las tics en la educación.

Basándonos a lo redactado anteriormente, comparten similitudes notables, dado que ambos estudios enfatizan la relevancia de incorporar las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación, específicamente mediante el uso de la herramienta canva. Esta plataforma no solo facilita el diseño de estrategias didácticas, sino también contribuye a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

Aprendizaje

Calisto et al., (2020) el aprendizaje consiste en crear condiciones propicias para mejorar los métodos de aprendizaje de forma planificada y científica, lo que buscamos es una explicación de algunos de los procesos, promover el enriquecimiento personal de los estudiantes, el crecimiento general de sus recursos como personas, es decir, el acceso a determinados contenidos y ciertos resultados.

Teniendo en cuenta este análisis, aprender y enseñar, se constituye en una actividad general que garantiza que el uso activo y creativo de la cultura en el que se intercambian y crean significados, sentimientos y acciones para hacer posible comprender la realidad objetiva y subjetiva y reaccionar ante ella para adaptarla y cambiarla, esto facilita y fomenta aprendizaje activo, significativos.

Rochina et al.,(2020) considera que el aprendizaje y la enseñanza están intrínsecamente conectados. Analizar el aprendizaje a través de la enseñanza no solo promueve la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo humano. Para lograr esto, es fundamental crear situaciones en las que el individuo adquiera herramientas que le permitan enfrentar la realidad y el mundo de manera individual y creativa

En la opinión de Rochina y varios autores, el aprendizaje se conceptualiza como un proceso activo y dinámico en el cual el individuo no solo recibe información, sino que también participa activamente en la construcción de su conocimiento.

Desde una perspectiva pedagógica, se reconoce que la enseñanza desempeña un papel fundamental en el fomento del aprendizaje significativo, los educadores tienen la capacidad de ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades que les permitan no solo comprender mejor su entorno y la realidad circundante, sino también a abordarla de manera reflexiva y crítica. Esto implica no solo la transmisión de información, sino también el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para cuestionar, analizar y sintetizar la información recibida.

Palacios et al., (2023) puede ser la clave de la felicidad, dada la oportunidad de aprender según nuestras necesidades e intereses, nos da una dimensión diferente de la realidad, haciéndonos más auténticos y seguros de nuestro potencial.

En base a lo expuesto, es una herramienta esencial para comprender y analizar cualquier fenómeno o situación, dado que se refiere al proceso de colocar algo en su entorno, teniendo en cuenta su entorno, tiempo, lugar y relaciones. Al contextualizar, evaluamos un tema o evento dentro de un marco específico para que lleguemos a comprenderlo de una manera más profunda y explícita.

Esto es importante en el campo educativo y social, ya que cuando estudiamos un tema, debemos considerar su contexto para obtener una visión completa, como, por ejemplo: al analizar las prácticas de alfabetización al ingresar a la universidad, se debe de examinar no solo los aspectos académicos sino también aspectos sociales y cultura que tienen una gran influencia en este proceso, esto nos ayuda a comprender por qué ciertas estrategias funcionan o no, y como se relacionan con la educación.

Salvador et al.,(2023) El aprendizaje se refiere a la capacidad de aprender y mejorar su desempeño a través de la experiencia e interacción con el entorno, puede incluir un aprendizaje supervisado y no supervisado.

basándonos en lo expuesto por Salvador, este enfoque de aprendizaje es fundamental ya que permite al estudiante adaptarse y mejorar continuamente su rendimiento, así permitiéndoles realizar tareas específicas de manera más eficiente y precisa.

Rol del estudiante

Dicho con las palabras de Vitón & Rojas (2022) Los profesores son modelos a seguir que los estudiantes deben seguir, diversos patrones de comportamiento humano

son renovables, cuando un profesor no muestra interés en un alumno o dice frases como “No estás calificado para realizar esta actividad”, “No estás calificado para impartir este curso”, “No sabes hacer esta investigación”, entonces nos desmotivaremos, estudiantes y futuros profesionales.

La responsabilidad que los docentes sostienen puede generar un gran impacto en los estudiantes, tanto en su motivación como en su desarrollo profesional, esto destaca la importancia de que sean modelos a seguir positivos y brinden un entorno de apoyo en donde se fomente el crecimiento y la confianza de los estudiantes. El rol del estudiante va más allá de recibir pasivamente la información, dado que lleva a un compromiso activo en la responsabilidad, autonomía, colaboración, pensamiento crítico y la adaptabilidad de un aprendizaje significativo.

Rodríguez (2020) considera que, es la capacidad de los individuos para desarrollarse de forma independiente, proactiva y participar en el aprendizaje, adquirir conocimientos y habilidades, realizando así la autoeducación del sujeto. De esta manera, ayuda al estudiante a desarrollar la capacidad de superación personal.

Cabe mencionar, la autonomía del aprendizaje se refiere a la habilidad de los individuos para avanzar de manera independiente y proactiva en su proceso educativo, adquiriendo conocimientos por medio de la autoeducación. Este enfoque promueve la participación activa del estudiante en su propio aprendizaje, permitiéndole desarrollar una mentalidad de superación personas.

A través de esto asumen la responsabilidad de su crecimiento académico y personal, aprovechando recursos y oportunidades disponibles para su desarrollo integral, es aquí donde se fomenta la autodisciplina, la autorreflexión y la toma de decisiones informadas, preparando a los individuos para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Rodríguez (2020) el papel del estudiante en la educación se basa a que se compromete con el aprendizaje y se le motiva a realizar investigaciones a través de la observación, la exploración y la generación de hipótesis.

En base a lo redactado por Rodríguez en la educación actual, los estudiantes se han convertido en participantes activos y comprometidos en su proceso de aprendizaje, ya que no está limitado a conseguir conocimientos de forma pasiva, sino que está motivado para participar de forma activa en su propia formación. Esto se basa en la idea

de que el aprendizaje es un proceso constructivo en el que los estudiantes no solo captan la información dado que también la analizan, cuestionan y aplican de manera significativa.

Esto promueve el desarrollo no solo de habilidades cognitivas dado que también de habilidades sociales y emocionales como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas. Asimismo, ofrece a los estudiantes el protagonismo de su propio proceso de aprendizaje y les da un sentido de autonomía y autorregulación.

Tipos de aprendizaje

Aprendizaje Significativo:

Guamán (2019) se refiere al proceso mediante en el cual el nuevo conocimiento o información se relaciona con la estructura cognitiva del alumno de manera no aleatoria y sustancial, esta interacción no ocurre como un todo, sino con aspectos relacionados o ideas de anclaje.

Dado esto, los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial, esto implica que el nuevo material se integre con el conocimiento ya existente de una manera concreta y con sentido, esto permite a la persona entender y retener información de manera más efectiva, esto se caracteriza por la conexión activa, lo que promueve una comprensión profunda y persisten. Este enfoque resalta mucho la importancia de relacionar el aprendizaje con la experiencia y el significado personal para facilitar la retención y la aplicación del conocimiento adquirido.

El aprendizaje significativo implica un proceso en donde el estudiante conecta nuevos conceptos con el aprendizaje ya adquirido, luego el trabajo del docente en el aula es organizar el espacio y los materiales y guiar a los estudiantes hacia el éxito académico. (Miranda, 2022)

Tomando en cuenta lo redactado, el papel del docente va más allá de impartir información, incluye una variedad de funciones y responsabilidades para facilitar este proceso de aprendizaje, esto implica proporcionar instrucciones claras y específicas, seleccionar recursos educativos relevantes que respalden los objetivos de aprendizaje.

Segarra et al.,(2023) se basa en la metodología constructivista ya que el alumno aprenda más allá de la memorización, satisface muchas características básicas como el

adquiere nueva información por parte de los docentes y la aplicación de conocimiento en diferentes contextos.

Dado esto, proporciona una base sólida que no se centra solo en memorizar información, dado que también construyen su conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reflexión sobre las experiencias.

Además, la aplicación del conocimiento en diferentes contextos es una parte integral del aprendizaje significativo basado en el enfoque constructivista fortalece ese compromiso del estudiante con su aprendizaje activo.

Aprendizaje colaborativo

Santana et al., (2019) nos dice, el aprendizaje colaborativo es el proceso en el cual dos o más personas trabajan juntas para lograr un objetivo común, compartiendo ideas, habilidades y recursos, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje de cada individuo, se presenta como una alternativa metodológica frente a los modelos individuales que tienen poca creatividad.

Refiriéndose a lo expuesto, se define como un método en el que dos o más personas se unen para lograr objetivos educativos frecuentes, esta práctica implica una interacción activa entre los participantes que enriquecen conjuntamente su proceso de aprendizaje a través del intercambio de conocimientos, habilidades y recursos a diferencia del aprendizaje individual en el que los estudiantes trabajan de forma independiente, el aprendizaje colaborativo fomenta la colaboración y el trabajo en equipo y crea un entorno de apoyo y colaboración, durante estas interacciones los participantes se desafían entre sí, brindan comentarios constructivos y comparten diversas perspectivas, lo que contribuye a una comprensión más profunda y completa del tema. Por lo tanto, promueve el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación efectiva, el liderazgo compartido y la resolución de conflictos que son fundamentales para el éxito en la vida personal y profesional.

Fernández et al., (2021) es aquel que se realiza entre varias personas que comparten ideas, capacitación y colaboran en conjunto para desarrollar las tareas que están realizando con el fin de conseguir un buen resultado.

En base al análisis de Fernando y varios autores, la colaboración interpersonal en un entorno laboral se refiere a la interacción entre individuos que comparten ideas,

conocimientos y habilidades para alcanzar objetivos comunes. Este proceso implica una comunicación efectiva, donde se intercambian información y se ofrecen retroalimentaciones constructivas. Además, la colaboración puede incluir la capacitación mutua, donde los miembros del equipo comparten su experiencia y conocimientos para fortalecer las competencias del grupo.

Esto también implica trabajar de manera coordinada para llevar a cabo tareas específicas, asignando roles y responsabilidades según las habilidades y fortalezas individuales. Por lo tanto, el trabajo colaborativo es fundamental para el éxito de proyectos, creando un ambiente de trabajo cooperativo y productivo.

Alcívar & Chancay (2023) este método fue diseñado para mejorar el aprendizaje a través de la colaboración, por lo general, se lleva a cabo en grupo de personas, cada uno de estos grupos resuelve un problema, en donde llega a completar una tarea y aprende conceptos nuevos de interés mutuo.

En base a lo dicho por Alcívar & chancay, este promueve eficaz de aumentar la comprensión y la participación. Al interactuar entre y discutir ideas e intercambiar diferentes perspectivas, dado que esto no solo enriquece su experiencia de aprendizaje a exponerlos a diferentes situaciones, sino también les brinda la oportunidad de conseguir habilidades sociales y de comunicación.

Cuando es necesario resolver un problema en conjunto, se debe de trabajar juntos para aplicar conocimientos previos, profundizar la comprensión y obtener nuevos conocimientos a través de la interacción con los miembros de grupo. Además, centrarse en tareas de interés común aumenta la motivación de los estudiantes, que se sentirán más involucrados en el tema y ven la relevancia directa de lo que se está aprendiendo

Aprendizaje activo

Según Ruperto (2021) requiere que los estudiantes realicen actividades que establezcan relaciones entre cosas nuevas y cosas conocidas, es decir, calificar, reformular, diferenciar, descubrir, ordenar, clasificar, priorizar, relacionar, integrar, resolver problemas etc.

Este enfoque educativo es donde los estudiantes participan activamente en su propio aprendizaje, al contrario, con los métodos tradicionales en donde tenían el papel de receptores de información, pero dentro de este aprendizaje están más involucrados de

manera activa en actividades que promueven la comprensión, la aplicación y retención de conocimiento, algunas características de esta incluyen:

- **Colaboración:** Impulsa a los estudiantes a trabajar juntos para resolver problemas o completar tareas.
- **Reflexión:** Se centra en analizar el proceso de aprendizaje, ayudando a los estudiantes a comprender por qué están aprendiendo ciertos conceptos.
- **Aplicación del conocimiento:** Se enfoca en aplicar el conocimiento adquirido a situaciones del mundo real, demostrando su relevancia y utilidad.
- **Responsabilidad del estudiante:** Los estudiantes asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje, tomando decisiones sobre cómo abordar las tareas asignadas y cómo utilizar los recursos disponibles.

Desde el punto de vista de Fidalgo (2020) es un enfoque educativo centrado en el estudiante, donde los participantes se involucran activamente en el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión.

El aprendizaje activo se basa en que los estudiantes participen de manera activa en el proceso de aprendizaje. Este método, opuesto al modelo tradicional de enseñanza, fomenta la exploración, la experimentación y el pensamiento crítico, no solo reciben información, sino que también la aplican, la cuestionan y la integran en su contexto.

Este enfoque se implementa a través de diversas actividades, como discusiones en grupo, resolución de problemas y proyectos prácticos. La principal ventaja de este radica en su capacidad de promover una comprensión más profunda y clara, así como un mayor compromiso y motivación por parte del alumnado, lo que resulta en un proceso de aprendizaje más efectivo y significativo.

Los métodos educativos que se centra en el estudiante son métodos de enseñanza que ubican al estudiante en todo el centro del proceso de aprendizaje, en donde los participantes no son receptores pasivos de información, dado que participan activamente en la adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión. Además, asumen un papel activo en su aprendizaje y participan en actividades interactivas, colaborativas, reflexivas que les permiten explorar, cuestionar y aplicar nuevos conceptos de manera significativa y efectiva.

Por lo tanto, este enfoque centrado en el estudiante da a conocer la diversidad de estilos de aprendizaje y la velocidad en la que avanza este proceso y promueve la autonomía, la responsabilidad y el pensamiento crítico, promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales como la comunicación afectiva, en el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Vera et al., (2023) este enfoque educativo es el proceso en donde realiza actividades interactivas y participativas, este con el propósito es generar un entorno en el que el estudiante pueda participar activamente con el material, así promoviendo la comprensión y la retención de conocimiento.

Dado este análisis por Vera y diferentes autores en su investigación, se puede percatar que el objetivo principal de este aprendizaje es brindar oportunidades más afectivas a los estudiantes a través de la participación activa, llegando a mejorar significativamente la calidad de enseñanza.

Esta estrategia de enseñanza se basa en la idea de que los estudiantes no son receptores pasivos de conocimientos, sino activos que crean significado a través de la interacción con el material y sus compañeros, al promover actividades interactivas y atractivas, esto fomenta una comprensión más profunda y sostenida del contenido, porque los estudiantes se ven obligados a aplicar activamente lo que han aprendido en su vida cotidiana.

Aprendizaje autónomo

Leo (2020) nos dice que el aprendizaje autónomo es un viaje interior donde el individuo se convierte en el protagonista de su propio crecimiento, es un proceso de autorregulación y exploración constante, donde la curiosidad y la motivación intrínseca son los motores principales, en este camino el aprendiz descubre no solo conocimientos nuevos, sino también su propia capacidad de aprender y transformarse.

Dentro del contexto universitario es de vital importancia para poder verificar el logro de las competencias del estudiante, así poder mejorar y retroalimentar el proceso de enseñanza y aprendizaje, las características que debe tener un aprendizaje autónomo son:

- **Autorregulación:** Se refiere a la capacidad de planificar, monitorear y evaluar el propio proceso de aprendizaje sin depender de la supervisión externa.
- **Autoevaluación:** Implica la habilidad para evaluar el propio desempeño y progreso, identificando objetivamente las fortalezas y áreas de mejora.
- **Autonomía:** Significa independencia y libertad para tomar decisiones sobre qué, cómo y cuándo aprender, basadas en las propias necesidades e intereses.

Como señala Ramos & Méndez (2020) el aprendizaje autónomo se refiere a un proceso educativo en el cual los individuos asumen la responsabilidad principal de su propio aprendizaje, dirigiendo y gestionando activamente su progreso académico.

Tomando en cuenta el análisis de Ramos & Méndez, este se caracteriza por la capacidad de los individuos para dirigir y gestionar su proceso educativo de manera independiente, esto implica la identificación de necesidades de aprendizaje en donde se establezca metas educativas, la selección de recursos pertinentes y la evaluación del progreso personal.

Dicho esto, los estudiantes autónomos desarrollan una mayor independencia intelectual y una capacidad para adaptarse a diversos entornos de aprendizaje. Este concepto es crucial en la investigación académica, ya que permite explorar como los individuos pueden desarrollar competencias autodirigidas y habilidades de aprendizaje que sean útiles a lo largo de su vida académica y profesional.

Ancira (2023) es el proceso independiente en donde se adquiere conocimiento y habilidades, aquí es donde el sujeto es responsable de establecer sus propios objetivos de aprendizaje y seleccionar los recursos adecuados y evaluar su propio progreso.

En base a lo expuesto, esto es el proceso mediante el cual el individuo asume la responsabilidad de su propio aprendizaje, en donde se establece metas, seleccionan recursos relevantes y evalúan el progreso, esto enfatiza la autonomía del estudiante en donde controla su proceso educativo de acuerdo con sus propias necesidades, intereses.

Es importante en entornos educativos que valoran la flexibilidad, el aprendizaje personalizado y el desarrollo de habilidades de autoestudio. Asimismo, ayuda a enfrentar los desafíos que presenta el mundo actual y la capacidad de estudiar de forma independiente y adaptarse a las circunstancias cambiantes, ya que esto es muy fundamental para el éxito personal y profesional.

Por lo tanto, esto permite a los individuos asumir la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje y permite alcanza objetivos educativos de forma eficaz y significativa.

Dimensiones del aprendizaje

Dimensión 1: Adquisición de conocimiento y habilidades

Desde el punto de vista de Pozo et al., (2022) sobre la adquisición de conocimiento y habilidades, nos dice que estimular los intereses de los estudiantes representa una estrategia que promueve la sed de información que aborde sus inquietudes y posibles soluciones a los problemas que puedan surgir, creando una variedad de alternativas y propuestas para satisfacer las necesidades del individuo, deben hacer un aporte integral a estas medidas y no solo capacitación, ya que los docentes juegan un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El fragmento redactado anteriormente resalta la importancia de estimular los intereses de los estudiantes como una estrategia fundamental para promover la adquisición de conocimientos y habilidades, al realizarlo, se promueve esa motivación a los estudiantes a explorar sus intereses y buscar soluciones a los problemas que puedan surgir durante sus estudios., para llegar a aquello, esto implica crear un entorno educativo que ofrezca una gran variedad de alternativas y propuestas para satisfacer las necesidades.

Zurita (2020) manifiesta que la creación del conocimiento en el aula surge de la construcción social por que el aprendizaje involucra características sociales específicas y un proceso en el que el desarrollo intelectual de los estudiantes comienza a través de las personas que los rodean.

En el contexto actual, la formación del conocimiento en el aula se fundamenta en la teoría de la construcción social del aprendizaje, esta asume que el conocimiento se genera a través de la interacción social y la participación activa de los estudiantes en su entorno educativo. En otras palabras, la adquisición de conocimiento y habilidades no es un proceso individual y aislado, sino que está influido por las interacciones con los compañeros, los docentes y el entorno escolar en su conjunto.

En este sentido, las características sociales específicas de cada contexto educativo juegan un papel crucial en el desarrollo intelectual de los estudiantes. Las tecnologías digitales y las plataformas de aprendizaje en línea también facilitan la creación de

conocimiento al facilitar la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes del aula virtual.

Mayorca (2023) este proceso es un proceso de adquirir nueva información o experiencia e integrarla en nuestra base de nuevos conocimientos, es vital para el aprendizaje y el desarrollo personal dado que nos permite ampliar nuestra perspectiva y mejorar nuestras propias habilidades.

Dado el análisis de mayorca, adquirir nuevo conocimiento es esencial para el aprendizaje y el desarrollo personal, ya que es un proceso continuo a lo largo de la vida mediante el cual integramos nueva información, habilidades y experiencias en base a nuestro conocimiento ya existente, esto nos permite ampliar nuestra comprensión y desarrollar habilidades prácticas y cognitivas lo que nos ofrece adaptarnos a diferentes situaciones y desafíos

Esto puede ocurrir a través de diferentes medios, como la instrucción directa, la experiencia práctica, la observación, la experimentación y la interacción con otras personas. Cada uno de estos estilos de aprendizaje hace una contribución significativa a nuestra comprensión y desarrollo.

Por lo tanto, no se trata de solo recopilar información, sino que analizarla, comprenderla, comprenderla, integrarla y aplicarla en diferentes contextos, ya que esto requiere uso de no solo la memorización sino también del análisis crítico, la síntesis y la evaluación de la información adquirida.

Dicho esto, es un proceso interactivo y fundamental que se basa en el desarrollo personal y profesional, nos permite estar al día con las tendencias, ampliar nuestras habilidades y alcanzar nuestras metas de vida y trabajo.

Dimensión 2: Comprensión

Cifuentes (2019) señala que la comprensión implica que sea capaz de organizar, interpretar y sintetizar información de manera significativa, esta es una visión que antepone la comprensión, está de entender impulsa a reflexionar de otra manera sobre el trabajo realizado en las instituciones.

Con base a Cifuentes, esta perspectiva resalta la importancia de la comprensión, destacando que no se trata de acumular información, sino de poder procesarla, al poner énfasis en la capacidad de organizar, interpretar y sintetizar la información, esto implica

en que se debe centrar en desarrollar habilidades cognitivas más allá de la memorización, así preparando a los estudiantes para aplicar el conocimiento de manera crítica y creativa en situaciones diversas.

Ruiz & Gonzáles (2022) nos dice “Es un proceso complejo, dar sentido, que implica sacar conclusiones, interpretar información y hacer conexiones lógicas entre ideas para crear la macroestructura o estado mental de un texto”. (pág.1).

Dicho de otra manera, el proceso de creación de significado es definitivamente una actividad cognitiva exigente y compleja. Esto implica comprender la información contenida en el texto, sino también sacar conclusiones, interpretar dato y hacer las conexiones lógicas entre ideas para construir una estructura coherente, este proceso no se limita a una comprensión superficial de una palabra, dado que requiere una reflexión y un análisis exhaustivo de su significado y relevancia en contexto determinado.

Los estudiantes deben activar sus conocimientos previos, utilizar estrategias de razonamiento y sintetizar información para desarrollar una comprensión integral. En definitiva, crear una estructura o estado mental de un texto es un ejercicio intelectual que requiere habilidades de pensamiento crítico y la capacidad de procesar información de manera activa y reflexiva.

Carreño & Lojano (2023) es el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para aplicar de manera eficaz los conceptos, teorías, narrativas y procedimientos que se encuentran disponibles.

Dicho esto, la comprensión es algo más que memorizar información, se trata de comprenderla a detalle y poder aplicarla de manera efectiva en situaciones de la vida real, aquí se refleja la capacidad del sujeto para aplicar el conocimiento adquirido y resolver problemas en donde utiliza estrategias de pensamiento crítico y creativo para abordar desafíos y crear oportunidades en diversas áreas de conocimiento.

Para evaluar a los estudiantes y saber que están aprendiendo, es importante desarrollar y crear tareas, actividades significativas que requieran la aplicación de conocimientos, estos pueden incluir estudio de casos, proyectos de investigación, debates, ensayos reflexivos y evaluaciones orales. Al desarrollar estas actividades, es notable brindar a los estudiantes oportunidades de incluir conocimiento de diferentes áreas en donde utilizara diferentes fuentes de información y expresar de manera más satisfactoria,

esto permite evaluar el éxito del aprendizaje y promueve una comprensión más explícita y profunda del contenido.

Para concluir, esto es un componente clave del aprendizaje significativo y efectivo, dado que al realizarse estas actividades que deben aplicarse en contextos relevantes, se puede evaluar con mayor precisión el progreso del alumno y promover un desarrollo general como personas autónomas y capaces.

Dimensión 3: Análisis

Según Campos et al., (2022) El mayor potencial de la analítica del aprendizaje es que, si se utiliza e interpreta correctamente, puede aclarar las necesidades de aprendizaje de los estudiantes y ayudar a impartir una formación más adecuada, esto no solo afecta el desempeño individual de los estudiantes, sino también la forma en que los educadores ven los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Tomando las palabras de lo redactado por campos y diferentes autores, el análisis implica la habilidad del estudiante para descomponer información en partes constituyentes, en donde identifica patrones, relaciones y comprender como estas partes se relacionan entre sí, partiendo de esto representa un avance significativo en la educación ofrecer una comprensión más profunda y personalidad del proceso de aprendizaje, no obstante este enfoque no solo se basa en el estudiante y su manera de relacionar las cosas, también permite a los educadores a comprender mejor como los estudiantes interactúan con el contenido. Al hacerlo, pueden adaptar sus métodos de enseñanza al contenido del curso y proporcionar intervenciones específicas para abordar las necesidades únicas de cada estudiante.

Como opina Nahón & López (2019) el análisis en el aprendizaje es la recopilación, medición y análisis de grandes cantidades de datos generados por el alumno en el entorno de aprendizaje, su propósito es predecir posibles problemas educativos y anticipar soluciones efectivas, mejorando así el rendimiento de aprendizaje.

Es decir, en el ámbito educativo, su propósito fundamental es poder prever posibles problemas educativos y predecir soluciones efectivas para mejorar el desempeño del proceso de aprendizaje. Este enfoque implica el uso de herramientas técnicas especializadas y métodos analíticos avanzados para examinar sistemáticamente datos y extraer información relevante que pueda servir como base para decisiones educativas.

Al comprender mejor el comportamiento y los patrones de desempeño de los estudiantes, los educadores pueden personalizar la instrucción, proporcionar intervenciones específicas y diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas y adaptables.

Dicho esto, el análisis no solo mejora la experiencia educativa individual de los estudiantes, también eleva la práctica docente al fomentar una reflexión más profunda y basada en datos sobre los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

López U. (2023) Implica examinar la información a detalle para comprender su significado y llegar a una conclusión, esto es fundamental para interpretar resultados y validar una hipótesis.

Partiendo de lo redactado por López, es un proceso esencial en muchos campos, ya que examina información a detallar y en base a eso logra identificar patrones, relaciones y tendencias para llegar a conclusiones basadas en evidencias.

Esto implica el uso de una variedad de técnicas y herramientas, partiendo de métodos estadísticos para extraer información significativa y relevante de estos datos, esto es parte integral del proceso científico, que permite comprender mejor al mundo que nos rodea y validar teorías, modelos y tomar decisiones informadas.

Canva como herramienta didáctica

Es una plataforma de diseño y comunicación visual, su acción es ofrecer la edición de contenidos para todo el mundo, permitiendo que cualquier persona pueda crear lo que desee y publicarlo donde quiera, donde ofrecer una amplia variedad de plantillas que se pueden personalizar.

Según Rojas & Díaz (2020) la inclusión de herramientas tecnológicas para el aprendizaje significativo, pero debe ser un cambio de modelo que no solamente tenga en cuenta lo que se considera adecuado desde el punto de vista pedagógico, sino que también, por ejemplo, integre aspectos que posibiliten el desarrollo en todos, cuestiones sociales sostenibles, aquí es donde surge la urgencia predominante integrar el desarrollo social sostenible contextualizar dentro del ámbito educativo a través de un enfoque pedagógico que tiene una visión integral del trabajo multi, inter y transdisciplinario y permite su implementación a través de acciones coordinadas, crea una mayor

sostenibilidad en la sociedad del conocimiento y un modelo educativo eficaz y adaptado a las tendencias globales.

Mediante lo expuesto por Rojas & Díaz, la integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo representa un cambio paradigmático que va más allá de la adopción de nuevas tecnologías, reconoce la necesidad de una transformación completa del modelo educativo que no solo se centre en aspectos pedagógicos.

Arcentrales et al., (2020) considera que estas tecnologías transformen los métodos de enseñanza y permitan intervenciones innovadoras, esto incluye entornos de aprendizaje que promuevan nuevas estrategias de enseñanza, evaluación y comunicación. Se caracterizan por la flexibilidad en el tiempo y el espacio, brindan variedad de herramientas que se adaptan a las necesidades del usuario, facilitan la interacción entre las personas y los contenidos de aprendizaje y, entre otras cosas, generan diversas formas de comunicación y adquisición de conocimientos.

Basándose lo expuesto, estas tecnologías educativas están cambiando fundamentalmente los métodos de enseñanza a través de intervenciones innovadoras. Estos avances incluyen entornos de aprendizaje que promueven estrategias de enseñanza actualizadas, evaluaciones dinámicas y comunicación fluida.

Además, facilitan diversas formas de comunicación y creación de conocimientos, dando una buena experiencia educativa, la educación actual se caracteriza por la integración de herramientas tecnológicas que no solo amplían las oportunidades de enseñanza, dado que también transforman la forma en que se produce y comparte conocimiento como canva que está revolucionando los métodos de enseñanza al ofrecer recursos versátiles y accesibles, promoviendo la comunicación efectiva y la expresión creativa en entornos de aprendizaje modernos.

Al integrar el desarrollo social en la educación, se establece un modelo educativo más eficaz y adaptado a las nuevas tecnologías que son tendencias globales, por ejemplo, canva, dicho esto prepara a los estudiantes para ser ciudadanos responsables y comprometidos en la construcción de un futuro próspero.

Empleando las palabras de Bernal (2021) plantea las ventajas de canva:

1. Flexibilidad al adaptarse a las necesidades y preferencias de los usuarios
2. Innovación con las ideas nuevas y originales

3. Colaboración en tiempo real para trabajar en sus proyectos desde una variedad de dispositivos
4. Versatilidad para una amplia gama de propósitos

Dimensiones de Canva

Dimensión 1: Creatividad y diseño

Según López & Santander (2019), la creatividad es vista como una habilidad humana, una cualidad o característica inherente a la “naturaleza humana” y a la que las personas siempre son capaces de responder problemas que surgen al estancarse en la complejidad durante el desarrollo técnico.

Basándose en lo expuesto, la creatividad es ampliamente reconocida como una habilidad esencial y distintiva, se considera una capacidad fundamental para abordar problemas complejos que surgen en el desarrollo técnico, esto permite a las personas encontrar soluciones innovadoras, pensar fuera de lo convencional y adaptarse a situaciones cambiantes, en donde el individuo puede generar ideas originales, explorar nuevas posibilidades y superar los obstáculos que aparentan ser insuperables, no obstante canva permite expresar su creatividad y desarrollar habilidades de diseño al crear presentaciones, mapas conceptuales, carteles, folletos de manera fácil y atractiva.

Gómez (2020) señala que el diseño como campo creativo juega con las relaciones entre símbolos y actores para crear significados complejos creados por un diseñador, destinado a ser interpretado de una manera específica por el usuario.

Mediante lo expuesto por Gómez, en el campo del diseño, canva ilustra esta dinámica brindando a los diseñadores las herramientas para manipular símbolos y elementos visuales para transmitir mensajes específicos. Los usuarios interactúan con estos diseños y los interpretan en función de sus antecedentes y experiencia, siendo la interpretación del usuario un componente clave en el proceso.

Además, la creatividad impulsa el progreso y la evolución en diversos campos, desde la ciencia y la tecnología hasta el arte y la cultura, las sociedades pueden estimular el crecimiento, la innovación y la resolución de problemas de manera más efectiva, lo que contribuye al desarrollo humano y al avance de la civilización

Palencia (2022) La creatividad es vital para el proceso de diseño en donde se crea soluciones innovadoras y efectivas, esto impulsa a la generación de ideas originales y formas únicas de resolver algún problema.

En base a lo dicho por Palencia, esto juega un rol fundamental en la creación de diseños dado que ayuda a generar soluciones innovadoras y efectivas, esto fomenta la exploración de nuevas ideas y soluciones a problemas al poder pensar fuera de lo común, esto significa ser capaz de concebir soluciones necesarias y distintas que aborden eficazmente las necesidades de los usuarios. Implica no pensar fuera de lo común, sino también la capacidad de combinar ideas aparentemente de una manera coherente u funcional.

Igualmente, genera la experimentación y los riesgos calculados, así permitiendo la evolución continua de la práctica de diseño. En última instancia, esto no solo enriquece el resultado final proceso de diseño, dado que también impulsa la innovación y el progreso de todos los campos, ya que esto desafía los límites establecidos y fomenta la búsqueda de nuevas perspectivas y soluciones.

Dimensión 2: Colaboración

Quispe et al., (2023) nos dice que la colaboración se convierte en una herramienta mediadora para la interacción social, permitiendo el desarrollo de interacciones no discriminatorias e inclusivas entre compañeros, minimizando la exclusión y la inseguridad.

Mediante lo expuesto por Quispe y varios autores, la colaboración no solo promueve el intercambio de conocimientos, sino que también ayuda a crear un entorno inclusivo y equitativo, al promover interacciones no discriminatorias entre colegas, la colaboración puede reducir la exclusión y la incertidumbre y promover un sentido de pertenencia y aceptación.

Rodríguez (2019) nos dice que este enfoque no únicamente enriquece el aprendizaje al aprovechar una diversidad de perspectivas y experiencias, sino que también permite a los estudiantes interactuar de manera positiva y constructiva en diversos contextos sociales, promoviendo así una sociedad más inclusiva y cohesiva.

Dicho por Rodríguez, esto no solo enriquece el aprendizaje al aprovechar diversas perspectivas y experiencias, sino que también ayuda a los estudiantes a interactuar de manera positiva y constructiva en una gran variedad de contextos sociales, esto genera una colaboración en donde se fomenta la creatividad y apertura de diferentes perspectivas. Esto de aquí no solo mejora las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico de los estudiantes, también les permite apreciar y valorar la diversidad en todas sus formas, en donde interactuar en un entorno que valora la creatividad e inclusión, desarrollan importantes habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la tolerancia, ya que son fundamentales para contribuir a una sociedad más justa.

Acosta & Velandia (2023) es la clave para aumentar la productividad y mejorar el trabajo en equipo, esto crea un entorno que fomenta ideas innovadoras, resoluciones creativas de problemas y toma de decisiones compartida y aprovecha las fortalezas individuales y construye relaciones a corto plazo entre miembros del equipo.

Basándonos en lo dicho por Acosta & Velandia promover la generación de nuevas ideas, la resolución creativa de problemas y la toma de decisiones colaborativa así creando un entorno en donde resalte la innovación y la creatividad, esto aprovecha las fortalezas individuales del grupo de trabajo y se llega a la construcción de conocimiento.

Además, este enfoque no solo aumenta la productividad del equipo de trabajo, sino que también crea un ambiente de trabajo más dinámico, motivador y gratificante para todos los involucrados.

Dimensión 3: Personalización

Carrasco (2022) considera que, la personalización es un conjunto de estrategias y acciones que nos permiten brindar productos y servicios diferenciados a cada consumidor. Por lo tanto, céntrate en el “quién” en lugar del “qué” y centre sus esfuerzos de marketing en el consumidor en lugar del producto.

En relación con lo expuesto, la personalización en marketing representa un cambio de paradigma que se centra en las necesidades individuales de los consumidores en lugar de limitarse a ofrecer productos estándar. Al centrarse en el “quién” (el consumidor) en lugar del “qué”, se dará cuenta de la importancia de comprender las preferencias, comportamientos y deseos individuales de cada cliente. Esta estrategia nos permite crear experiencias más relevantes y significativas para los consumidores, fortaleciendo la

conexión entre la marca y su audiencia. La personalización no solamente mejora la satisfacción del cliente, sino que también impulsa la lealtad y retención a largo plazo.

Dicho esto, la plataforma canva ofrece una variedad de herramientas de personalización, que permiten a los estudiantes personalizar sus proyectos según sus necesidades y preferencias individuales.

Sánchez & Beccaria (2023) es el proceso de personalizar y adaptar un producto, servicio o experiencia para satisfacer los gustos y necesidades y preferencias de cada individuo, esto se trata de crear algo único para cada individuo y asegurar su satisfacción y compromiso con el servicio.

En base a lo expuesto, adaptar un producto a las preferencias y necesidades únicas de cada persona, esto tiene en cuenta los gustos del proveedor, en cambio en la educación este tipo de personalización se enfoca más en las actividades académicas. Asimismo, se detalla de forma mas explicita dado que esto permite editar a las necesidades que pide cualquier actividad. El objetivo de este enfoque no es solo satisfacer expectativas, sino superarlas y proporcionar soluciones que se adapten al problema.

Por lo tanto, en un mercado cada vez más competitivo, la personalización se ha convertido en una estrategia clave para diferenciar productos y servicios, brindando a los clientes experiencias únicas y memorables adaptadas a sus necesidades individuales.

CAPÍTULO III.- METODOLOGÍA.

3.1 Tipo de investigación

Según su alcance:

Dentro de este proyecto, se hará uso de la investigación descriptiva la cual nos permitirá proporcionar una descripción detallada y precisa de un fenómeno o situación, lo que permite comprender sus características, patrones y relaciones existentes. Esto implica utilizar los diferentes métodos de recopilación de datos, como encuestas, entrevistas, observación. (Arguello, 2020)

Según su enfoque:

Rosselló (2021) nos dice que un diseño de investigación mixto en donde se recopilan y analizan datos cualitativos y cuantitativos de manera simultánea o secuencial. Esto permite abordar preguntas de investigación desde diferentes perspectivas y obtener una comprensión más holística de los fenómenos estudiados.

3.3 Matriz de consistencia

3.2. Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítem instrumento
Canva	Pantoja et al., (2022) es una plataforma en línea que permite a los usuarios crear diseños gráficos de manera sencilla y rápida, ofreciendo una amplia variedad de herramientas y recursos para la creación de contenido visual, como imágenes, gráficos, texto y plantillas predefinidas.	Creatividad Colaboración Personalización	Número de tipos- de diseño Nivel de uso Atractivo visual	<p>¿Considera usted que se puede crear diferentes tipos de materiales educativos utilizando Canva?</p> <p>- ¿Cree que la disponibilidad de plantillas y recursos en Canva motiva a los estudiantes a participar más en las actividades de diseño?</p> <p>- ¿Cree que Canva podría mejorar la colaboración entre estudiantes en proyectos grupales?</p>
Aprendizaje	Castro , (2019) un proceso mediante el cual los individuos adquieren, asimila y utilizan conocimientos, habilidades y actitudes, lo que resulta en cambios relativamente permanentes en su comportamiento o capacidad para resolver problemas	Adquisición de conocimiento Comprensión Análisis	Desempeño Motivación Participación	<p>- ¿Considera que Canva puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?</p> <p>- ¿Cuál es la principal razón por la que los estudiantes muestran interés o desinterés hacia el uso de Canva en el aula?</p> <p>- ¿Considera usted que la influencia de canva ha sido significativo para fomentar la participación activa y motivacional?</p>

3.3. Población y muestra de investigación.

3.3.1. Población.

Ortega & Santos (2020) nos dice, una población se define como la totalidad del fenómeno que se estudia, en el que las unidades de población comparten características comunes que se estudian y producen los datos de la investigación.

En el presente trabajo, la población de estudio está conformada por 694 estudiantes de la carrera de educación básica pertenecientes a la Universidad Técnica de Babahoyo.

3.3.2. Muestra.

González (2020) nos dice, una muestra es un subconjunto representativo de una población más grande seleccionada con el propósito de estudiar y generalizar conclusiones sobre esa población. La selección de la muestra se realiza mediante métodos estadísticos y puede ser aleatoria o no aleatoria, según el propósito y la naturaleza del estudio, la calidad de la muestra es fundamental para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados de la investigación porque afecta la capacidad de extrapolar conclusiones a la población de interés.

La presente investigación tomará de muestra a los alumnos que cursan el quinto y octavo semestre de la carrera educación básica, compuesto por la cantidad de 120 estudiantes correspondiente al ciclo académico octubre 2023 – marzo 2024.

3.4. Técnicas e instrumentos de medición.

Observación

Marisol (2020) nos dice que es una técnica de recolección de datos que obtiene información y capta algún aspecto de la realidad utilizando los sentidos, incluye no solo la vista y el oído, sino que es esencialmente la apreciación de un hecho o fenómeno que se desea estudiar.

Esta técnica nos proporcionara analizar como los estudiantes interactúan con la plataforma y su creatividad al crear recursos didácticos y la efectividad de estos en el proceso de aprendizaje. Esto nos ayudara a identificar patrones y tendencias, así ofreciendo información valiosa sobre la influencia de canva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Encuesta

Según Donado (2020) permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz, es un instrumento para recoger información cualitativa y cuantitativa de una población estadística, las encuestas son un método de recolección de datos a partir del muestreo de personas, a menudo con el objetivo de generalizar los resultados para un segmento de población más grande

La encuesta será aplicada mediante un conjunto de preguntas basándonos en el tema de la investigación dirigida para los estudiantes de la carrera educación básica, en forma de cuestionario que estará redactado de forma coherente y organizada, con un total de 10 preguntas cerradas, esto con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer la información necesaria recopilando datos fiables y verdaderos.

Recopilación documental

Peña (2019) La recopilación de documentos es el proceso de recopilar y examinar documentos relevantes sobre un tema específico. Estos documentos pueden incluir, entre otros, artículos de revistas, libros, informes gubernamentales y sitios web.

Esta técnica será aplicada para obtener información detallada y actualizada sobre el tema de estudio, esto implica la búsqueda, selección y análisis crítico de diversos documentos y fuentes para obtener una comprensión profunda y completa del tema.

3.5. Procesamiento de datos.

Cuestionario

Hernández et al., (2023) Es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas estructuradas que se utilizan para recopilar datos sobre un tema en específico

El cuestionario fue realizado con la herramienta Google forms, en donde el enlace fue dirigido a los estudiantes de la carrera educación básica de la Universidad Técnica de Babahoyo. Este instrumento se utilizará con el fin de recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre actitudes, opiniones, conocimientos u otras variables de interés para la investigación.

3.6. Aspectos éticos.

Dentro de los aspectos éticos de la investigación, existen algunos criterios que debe ser considerados tales como: consentimiento informado, confidencialidad justicia.

Consentimiento informado

Serrano (2022) este principio ético requiere que los participantes de la investigación brinden su consentimiento voluntario e informado antes de participar en la

investigación, esto significa que reciben una explicación clara y comprensible de los objetivos, procedimientos, riesgos y beneficios del estudio y que son libres de aceptar o rechazar la participación sin presión.

Cabe señalar que se garantiza el respeto por la autonomía y protege su integridad y bienestar permitiéndoles tomar decisiones informadas sobre su participación en la investigación.

Confidencialidad

Perrero (2022) nos dice, es proteger la privacidad y confidencialidad de los participantes de la investigación, se refiere a la obligación de mantener la confidencialidad a quienes participan en la investigación y de garantizar que sus entidades no sean reveladas sin su expreso consentimiento. En lo que concierne al presente estudio con el fin de proteger la privacidad y la identidad de los participantes y promover la confianza en el estudio y respetar sus derechos individuales.

Justicia

Calva (2020) se refiere al proceso y resultado de garantizar equidad, imparcialidad y transparencia en la búsqueda de la verdad y la determinación de responsabilidades, implica el respeto de los derechos de todas las partes involucradas, así como la aplicación imparcial de las leyes normativas pertinentes para llegar a una conclusión justa y objetiva.

Por lo tanto, en la presente investigación busca garantizar la confianza en el sistema de justicia en los resultados de investigación, tanto por parte de las personas beneficiadas como por la sociedad general.

Capítulo IV

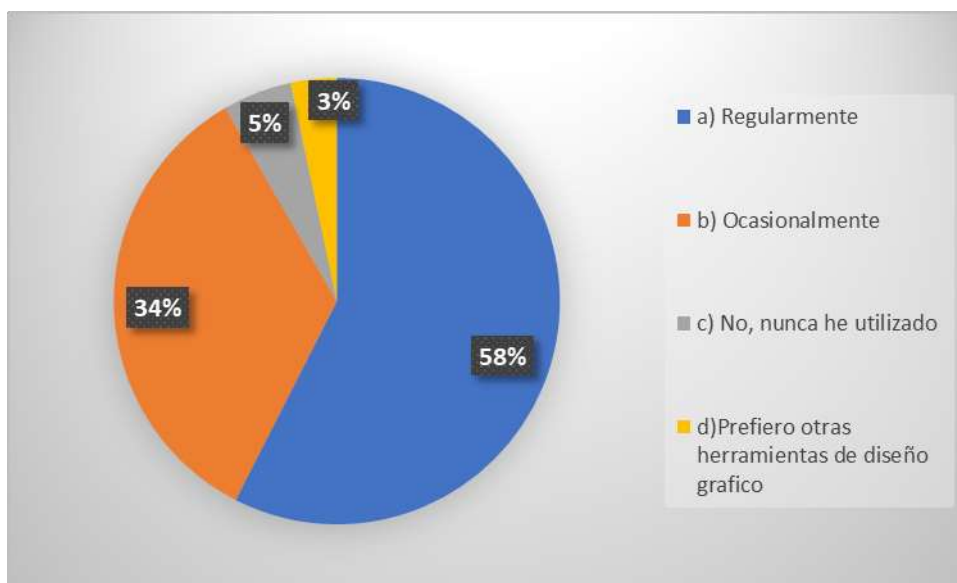
4.1 Resultados

En este estudio se realizó una encuesta a través de la herramienta de Google formularios, aplicada a 120 estudiantes de la carrera educación básica de la Universidad Técnica de Babahoyo periodo académico 2023, en donde se determinaron los siguientes resultados:

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

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Regularmente	69	0,58	58%
b) Ocasionalmente	41	0,34	34%
c) No, nunca he utilizado	6	0,05	5%
d) Prefiero otras herramientas de diseño grafico	4	0,03	3%
Total	120	1,00	100%

Figura 1.



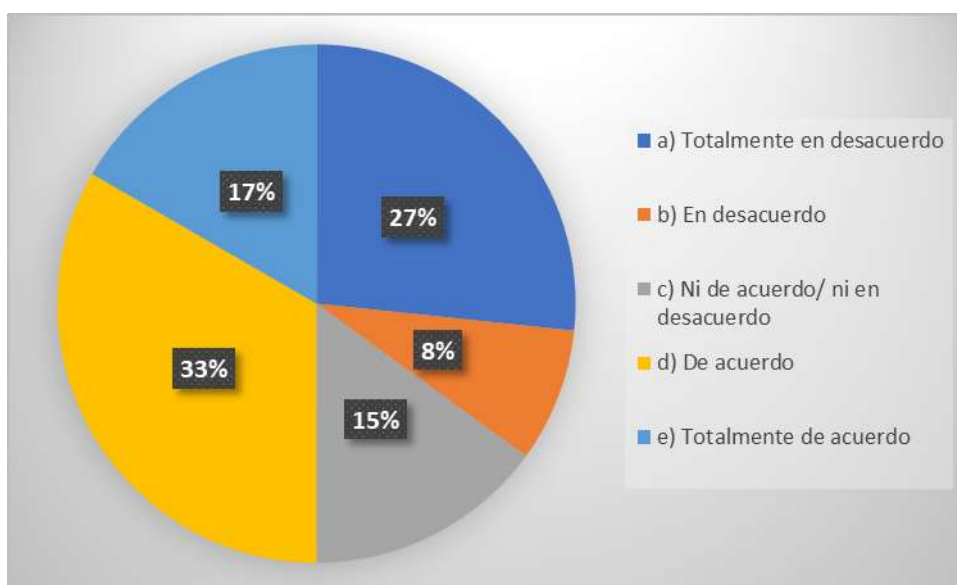
Interpretación:

Los datos extraídos referentes a la utilización de canva como herramienta de diseño gráfico alguna vez, consta que un 58% declaró que regularmente y un 34% manifestó que ocasionalmente; por su parte, el 5% mantuvo una posición de que no lo ha utilizado y por último un 3% nos da a conocer que prefiere otro tipo de herramientas de diseño gráfico. Dado esto, se concluye en esta pregunta que una gran parte de los estudiantes utilizan regularmente la plataforma canva para crear recursos de diseños gráfico.

Tabla 2 ¿Crees que Canva puede ser útil para enseñar conceptos de informática de manera más efectiva?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Totalmente en desacuerdo	32	0,27	27%
b) En desacuerdo	10	0,08	8%
c) Ni de acuerdo/ ni en desacuerdo	18	0,15	15%
d) De acuerdo	40	0,33	33%
e) Totalmente de acuerdo	20	0,17	17%
Total	120	1,00	100%

Figura 2.



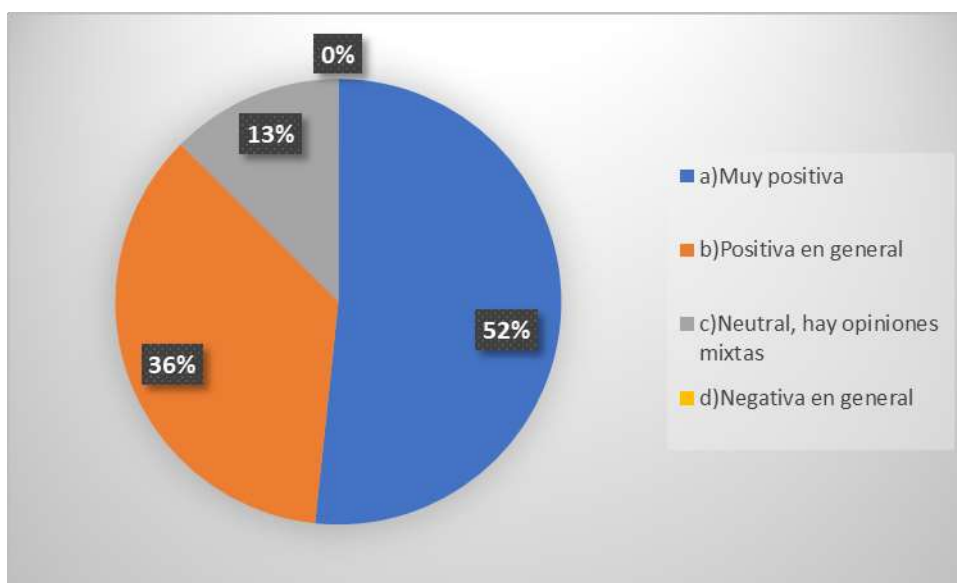
Interpretación:

De acuerdo a la figura 2, con respecto si canva puede ser útil para enseñar conceptos de informática de manera efectiva, un 27% menciona un total desacuerdo y un 8% estuvo en desacuerdo, de igual forma, el 15% tuvo una posición neutral, mientras que el 33% estuvo de acuerdo y un 17% de acuerdo en su totalidad. En base a los resultados obtenidos en esta pregunta, se puede destacar un gran desequilibrio respecto a la credibilidad de canva para fomentar conceptos básicos de informática.

Tabla 3 ¿Cómo calificaría la aceptación de Canva entre los docentes y estudiantes de Educación Básica en su entorno educativo?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Muy positiva	62	0,52	52%
b) Positiva en general	43	0,36	36%
c) Neutral, hay opiniones mixtas	15	0,13	13%
d) Negativa en general	0	-	0%
Total	120	1,00	100%

Figura 3.

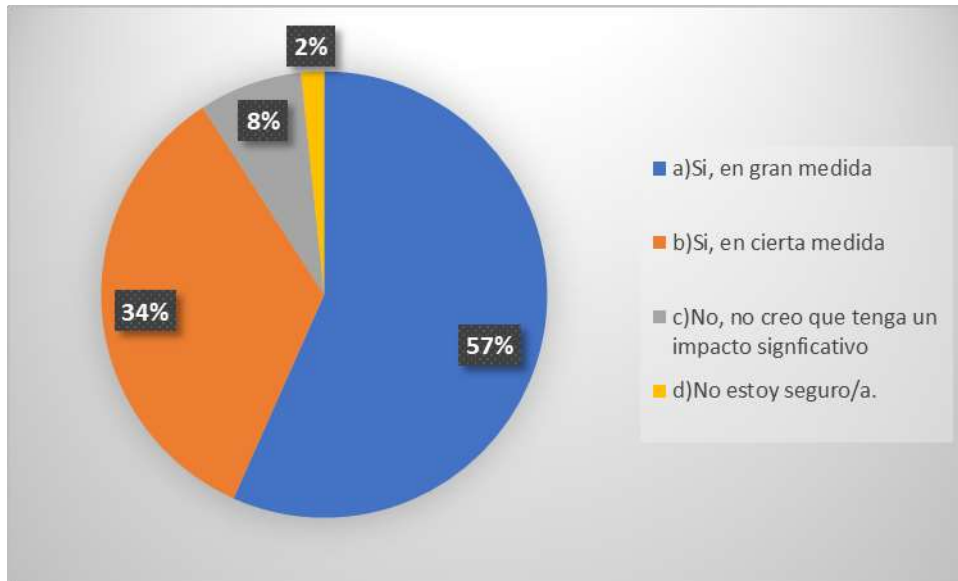


Según la figura 3, donde hace referencia a cómo calificaría la aceptación de canva entre los docentes y estudiantes de la carrera educación básica en el entorno educativo, se puede evidenciar que un 52% comparten una opinión muy positiva, mientras que un 36% nos da a conocer que positiva en general; también, el 13% mantiene una posición neutral.

Tabla 4 ¿Cree que la disponibilidad de plantillas y recursos en Canva motiva a los estudiantes a participar más en las actividades de diseño?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Si, en gran medida	68	0,57	57%
b) Si, en cierta medida	41	0,34	34%
c) No, no creo que tenga un impacto significativo	9	0,08	8%
d) No estoy seguro/a.	2	0,02	2%
Total	120	1,00	100%

Figura 4.



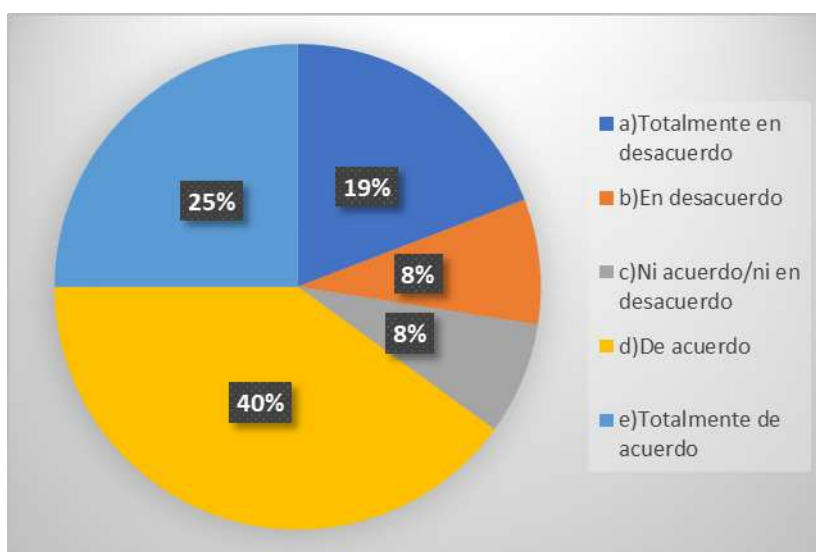
Como se visualiza en la figura 4, en donde se señala si la disponibilidad de plantillas y recursos en canva motiva a los estudiantes a participar más en las actividades de diseño, se puede evidenciar que un 57% nos da a conocer que si, en gran medida, también el 34% menciona si en cierta medida, mientras el 8% no cree que tenga un impacto significativo y por último un 2% no está seguro. Por lo tanto, en base a los resultados se puede apreciar que la gran mayoría de los encuestados están de acuerdo que la disponibilidad de plantillas en canva los motiva a participar en las actividades de diseño

Tabla 5 ¿Considera usted que se puede crear diferentes tipos de materiales educativos utilizando Canva?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Totalmente en desacuerdo	23	0,19	19%

b) En desacuerdo	10	0,08	8%
c) Ni acuerdo/ni en desacuerdo	9	0,08	8%
d) De acuerdo	48	0,40	40%
e) Totalmente de acuerdo	30	0,25	25%
Total	120	1,00	100%

Figura 5.



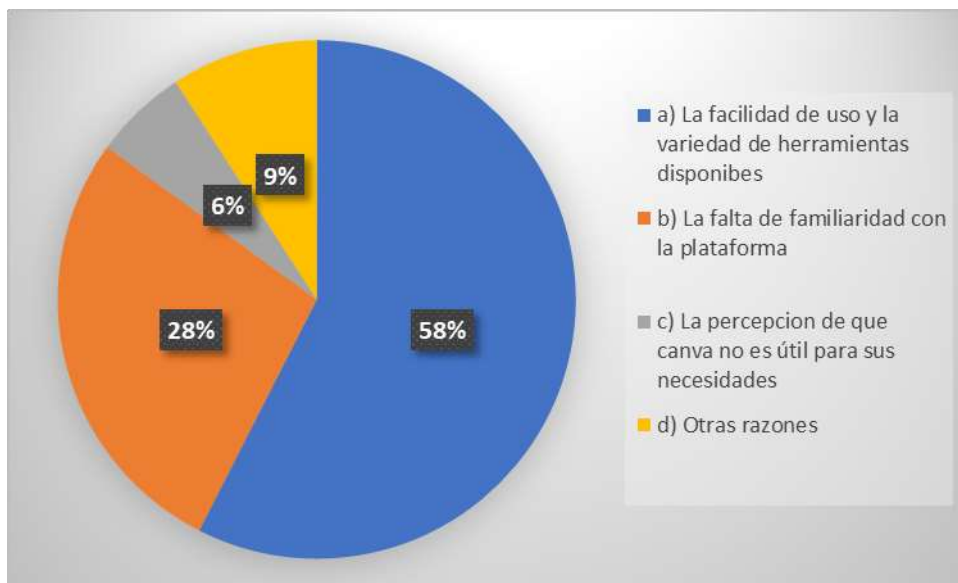
De acuerdo a la figura 5, en donde se menciona si se puede crear diferentes tipos de materiales educativos haciendo uso de canva, se puede mencionar que un 19% está en total desacuerdo y un 8% está en desacuerdo; así también, el 8% sostuvo una posición neutral, mientras que el 40% está de acuerdo y un 25% está totalmente de acuerdo. En base a los resultados obtenidos en esta pregunta nos da a conocer una gran parte están de acuerdo que se puede crear diferentes tipos de materiales educativo utilizando la herramienta de canva.

Tabla 6 ¿Cuál es la principal razón por la que los estudiantes muestran interés o desinterés hacia el uso de Canva en el aula?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) La facilidad de uso y la variedad de herramientas disponibles	69	0,58	58%

b) La falta de familiaridad con la plataforma	33	0,28	28%
c) La percepción de que canva no es útil para sus necesidades	7	0,06	6%
d) Otras razones	11	0,09	9%
Total	120	1,00	100%

Figura 6.



Interpretación

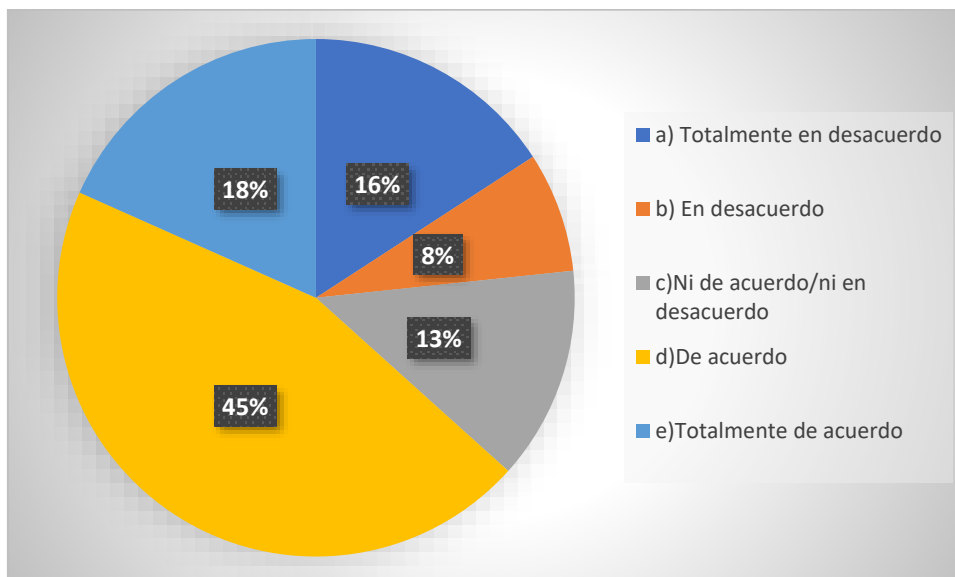
Conforme a la figura 6, en donde se refiere cual es la principal razón por la que los estudiantes muestran interés o desinterés hacia el uso de canva en el aula, un 58% dio a conocer que, por la facilidad de uso y la variedad de herramientas disponibles, y un 28% nos da a conocer que la falta de familiaridad con la plataforma, igualmente, el 6% nos dice que la percepción de que canva no es útil para sus necesidades y por último un 9% nos dice que por otras razones. Expuesto esta interpretación, se concluye que la facilidad de uso de canva y la gran variedad de herramientas que ofrece es la principal razón por la que muestran interés para hacer uso de esta plataforma.

Tabla 7 ¿Considera que Canva puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Totalmente en desacuerdo	19	0,16	16%

b) En desacuerdo	9	0,08	8%
c)Ni de acuerdo/ni en desacuerdo	16	0,13	13%
d)De acuerdo	54	0,45	45%
e) Totalmente de acuerdo	22	0,18	18%
Total	120	1,00	100%

Figura 7.



Interpretación:

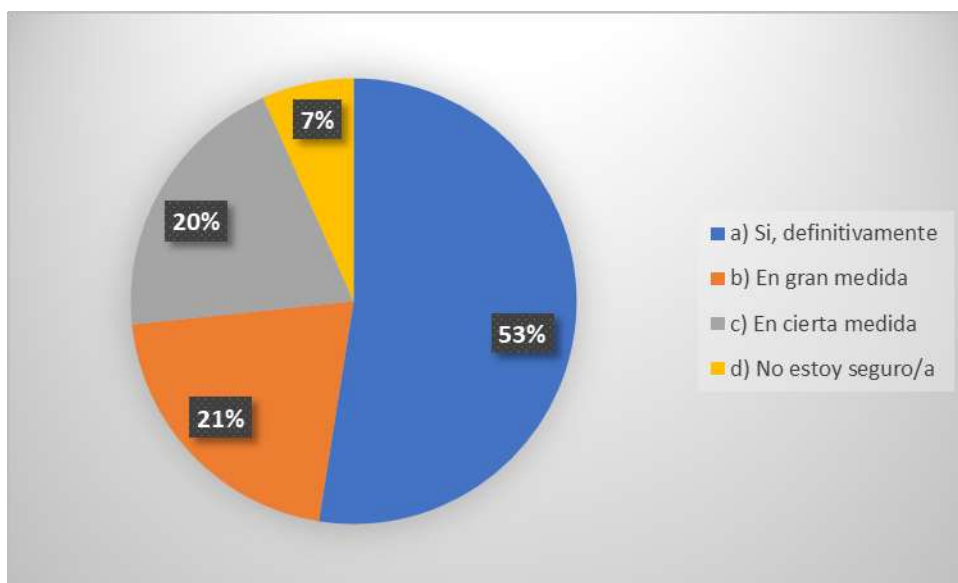
Conforme a los datos obtenidos en la figura 7, en donde se considera que canva puede mejorar el proceso de enseanza y aprendizaje en los estudiantes, se puede afirmar que un 16% sostuvo un total desacuerdo y un 8% está en desacuerdo, por otra parte, un 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo; de igual modo, un 45% mencionó está de acuerdo, mientras que el 18% estuvo totalmente de acuerdo. En base a lo expuesto se da a conocer que la mayor parte de los encuestados consideran que canva mejora el proceso de enseanza y aprendizaje en los estudiantes.

Tabla 8 ¿Considera usted que la influencia de canva ha sido significativo para fomentar la participación activa y motivacional?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
----------	-------------	-------------	---------------

a) Si, definitivamente	63	0,53	53%
b) En gran medida	25	0,21	21%
c) En cierta medida	24	0,20	20%
d) No estoy seguro/a	8	0,07	7%
Total	120	1,00	100%

Figura 8.



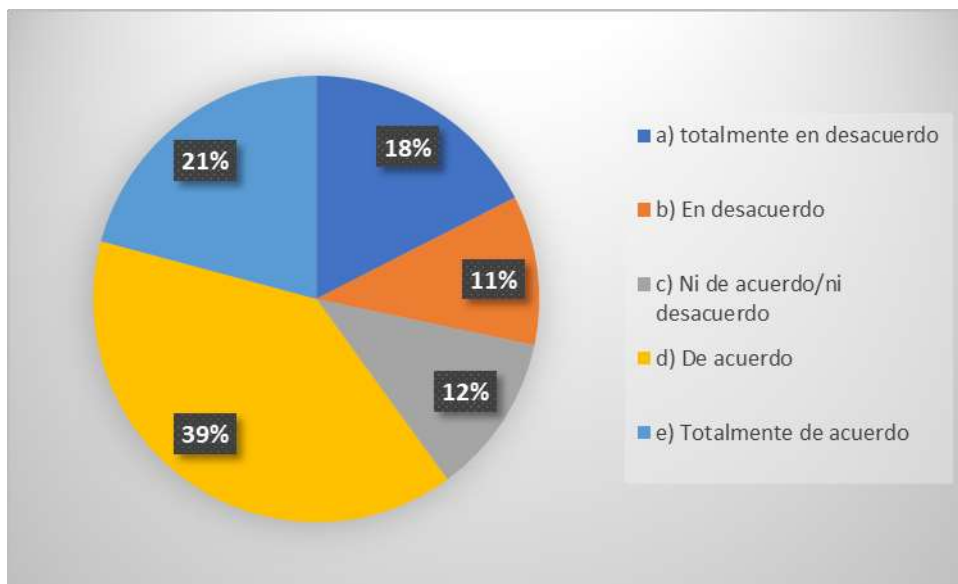
Interpretación

Tal como lo muestra la figura 8, en donde se manifiesta que, si la influencia de canva ha sido significativo para fomentar la participación activa y motivacional, se puede notar que un 53% mencionó que, si definitivamente y un 21% nos da a conocer que, en gran medida, de igual manera, el 20% considera que, en cierta medida, mientras que el 7% no está seguro. Dada la siguiente interpretación, en base a los resultados obtenidos se puede apreciar que la gran parte considera que canva tiene una influencia significativa para fomentar la participación activa y motivacional.

Tabla 9 ¿Crees que Canva debería ser parte integral del plan de estudios de informática en la educación básica?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) totalmente en desacuerdo	21	0,18	18%
b) En desacuerdo	13	0,11	11%
c) Ni de acuerdo/ni desacuerdo	14	0,12	12%
d) De acuerdo	47	0,39	39%
e) Totalmente de acuerdo	25	0,21	21%
Total	120	1,00	100%

Figura 9.



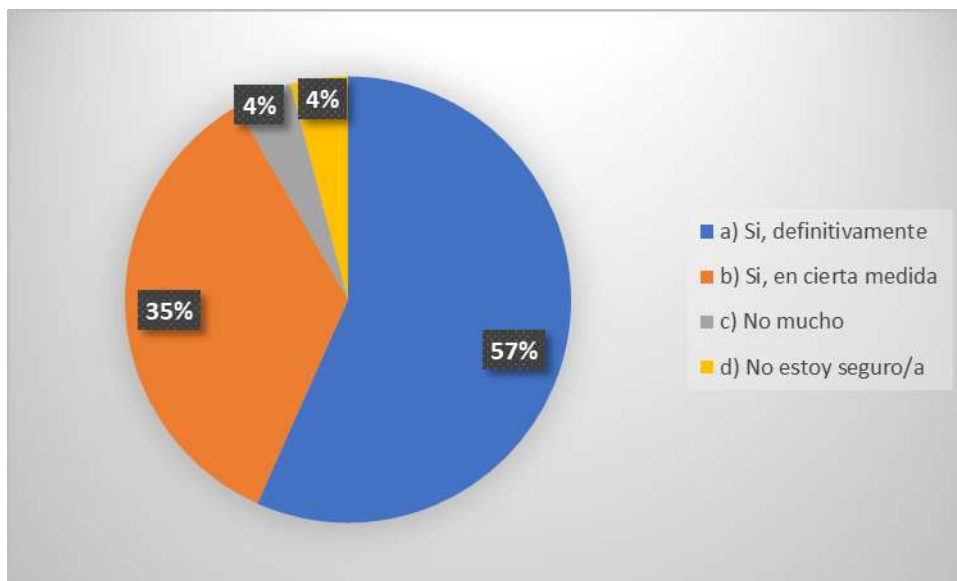
Interpretación

De acuerdo a la figura 9, en donde se refiere si canva debería ser parte integral del plan de estudios de informática en la educación básica, se puede mencionar que un 18% estuvo en desacuerdo en su totalidad y un 11% dio a conocer estar en desacuerdo; además, el 12% considera una posición neutral, mientras que el 39% está de acuerdo y por último un 21% está de acuerdo en su totalidad. En base a los resultados obtenidos en esta pregunta se concluye que existe la mayor parte de los encuestados está de acuerdo que canva sea parte integral del plan de estudios de informática.

Tabla 10 ¿Cree que Canva podría mejorar la colaboración entre estudiantes en proyectos grupales?

Opciones	F. Absoluta	F. Relativa	F. Porcentual
a) Si, definitivamente	68	0,57	57%
b) Si, en cierta medida	42	0,35	35%
c) No mucho	5	0,04	4%
d) No estoy seguro/a	5	0,04	4%
total	120	1,00	100%

Figura 10.



En cuanto a la figura 10, donde se menciona que canva podría mejorar la colaboración entre estudiantes en proyectos grupales, se puede decir que un 57% nos da a conocer que si definitivamente y un 35% dice que si en cierta medida; así también un 4% manifestó que no mucho y por último un 4% no está seguro. Por lo tanto, en base a los resultados se da a conocer que un gran porcentaje considera que canva mejora la colaboración entre compañeros durante los proyectos grupales.

4.2 Discusión

Según los datos obtenidos en la tabla 1, sobre si se ha utilizado canva como herramienta de diseño gráfico alguna vez, se puede decir que un 58% de los encuestados manifestó que regularmente y un 34% dice que ocasionalmente; así mismo, un 5% no nunca ha utilizado, de igual forma un 3% prefiere otras herramientas de diseño gráfico. Esto concuerda con Alarcón (2023), dado que su investigación mencionó sobre la implementación de capacitaciones para la utilización de herramientas digitales enfocándose en canva y genially, para fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo a la información obtenida en la tabla 3, con respecto a como calificaría canva entre los docentes y estudiantes en su entorno educativo, se puede decir que un 52% lo califica de forma muy positiva y un 36% lo considera de manera positiva en general; así mismo, un 13% se sostiene de forma neutral. Esto se apoyó directamente con lo dicho por Chavez (2022) en su trabajo, cuando redactó que al implementar canva dentro de una institución educativa con la finalidad de obtener una mayor utilidad de esta herramienta ya que mejoró la elaboración de diversos esquemas de exposición.

Con respecto a los resultados obtenidos en la tabla 6, sobre cuál es la principal razón por la que los estudiantes muestran interés o desinterés hacia el uso de canva en el aula, al respecto se puede afirmar que un 58% sostuvo que por la facilidad de uso y la variedad de herramientas digitales y un 28% dice que por la falta de familiaridad con la plataforma; de igual modo, el 6% considera que la percepción de que canva no es útil para sus necesidades, mientras que el 9% considera que por otras razones. Esto es vinculado con lo expresado por Uyaguari (2023), donde incorporó una guía didáctica de canva para el aprendizaje en donde generó al estudiante interés y a la vez motivación para aprender.

En correspondencia a los resultados obtenidos en la tabla 7, sobre se considera que canva puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, respondieron que un 16% esta en total desacuerdo y un 8% en desacuerdo; de igual manera un 13% sostiene una postura neutral, mientras que un 45% esta de acuerdo y por último un 18% esta de acuerdo en su totalidad. Esto se articuló por lo dicho por Osorio

(2023) cuando manifiesta que el uso de la herramienta canva es altamente beneficiosa para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que su uso ha generado una experiencia educativa más dinámica y significativa.

Asimismo, en relación a los datos obtenidos en la tabla 8 sobre si la influencia de canva ha sido significativa para fomentar la participación activa y motivación, se puede mencionar que un 53% mencionó que si definitivamente y un 21% nos dice que en gran medida; de igual forma, el 20% considera que en cierta medida y el 7% afirmó no estar seguro. Esto se alineó con las palabras Ortega (2023) con su investigación que se fundamenta la implementación de canva en el aprendizaje colaborativo, en el que sostuvo que es eficaz dado que generará un ambiente interactivo, participativo, intuitivo y motivacional, este tiene un gran potencial para mejorar la calidad de educación y el desempeño académico.

Capítulo V

5.1 Conclusiones

El vigente trabajo de investigación contribuye al análisis sobre la influencia de canva como herramienta didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de educación básica de la Universidad Técnica de Babahoyo, con la finalidad de facilitar la comprensión y uso de esta plataforma que permite crear recursos visuales atractivos, para que los alumnos puedan hacer frente a los requerimientos actuales que esta sociedad cada día más demanda.

Se diagnosticó la frecuencia de uso de canva, ya que esta interviene de manera positiva en la participación activa, la facilidad de su uso motiva a los estudiantes a interactuar con los elementos que conforman esta plataforma, dado que la interactividad y creatividad que ofrece esta herramienta ayuda a estimular el compromiso en los estudiantes, así generando un mayor interés en las actividades académicas impartidas en clases.

Se pudo evidenciar que canva no presenta desafíos tan significativos al momento de su implementación como herramienta didáctica, dado que algunos estudiantes no conocen la plataforma y desconocen sus funcionalidades o prefieren otro tipo de

herramienta de diseño, esto quiere decir que su funcionamiento es sencillo al momento de realizar alguna actividad académica.

Se estimó el nivel de adaptación de canva por parte de los estudiantes en donde varía según su familiaridad con la tecnología y su percepción de la utilidad de la plataforma, en donde intervienen factores como la accesibilidad, la simplicidad de eso y la relevancia del contenido infuye en la aceptación de canva como herramienta integral en el proceso educativo.

Por lo tanto, los resultados muestran que utilizar canva tiene un gran potencial para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, existen oportunidades de mejora al integrar canva en diferentes entornos educativos y adaptar su funcionalidad a las necesidades específicas y objetivos de aprendizaje de los estudiantes, esto da a conocer la importancia de presentar canva correctamente y examinar como integrarlo de manera efectiva en el proceso educativo. Además, quedo claro que la comodidad de los estudiantes con la plataforma dependía de su familiaridad con la tecnología y las percepciones de su utilidad, en donde destaca la relevancia de factores como la accesibilidad y la relevancia del contenido.

En conclusión, canva es una herramienta como prometedor para mejorar la experiencia educativa, pero para su implementación sea exitosa se requiere un enfoque reflexivo y adaptativo que tenga en cuenta las necesidades y preferencias de los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda desarrollar un plan de formación tanto para docentes y estudiantes centrado en como utilizar la plataforma de forma eficaz como herramienta de enseñanza y aprendizaje, esto ayudara abordar desafíos identificados durante la implementación y maximizar el potencial de esta herramienta.

Se aconseja el uso individual de canva para satisfacer las necesidades específicas de cada entorno educativo, esto incluye explorar y aprovechar todas las funciones que ofrece la plataforma para crear una experiencia de aprendizaje más significativa.

Se sugiere una evaluación continua, esto para establecer un mecanismo que mida la influencia del uso de canva en la participación y como motiva al estudiante para llegar a un buen desempeño académico, esto permite adaptar y mejorar la implementación de la plataforma en función de los resultados obtenidos.

Fomentar la colaboración y el intercambio de experiencias dentro de esta herramienta, crear un espacio de colaboración entre profesores y estudiantes para compartir ideas y recursos relacionados con el uso de canva, esto ayudará a promover el aprendizaje en conjunto y tendrá una adaptación efectiva de la plataforma en diferentes niveles educativos.

REFERENCIAS

- Abanto, M., & Márquez, Y. (2021). *El modelo Canvas estudio factor de impacto y su visualización en base de datos*.
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/4873/5102>
- Alarcón , M. (2023). *Canva y genially como herramientas pedagogicas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en basica elemental*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13725/2/PG%201353%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Alcívar , M., & Chancay, C. (2023). *El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases*.
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/720/661>
- Ancira, J. (2023). *MODELOS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO PARA CLASIFICACIÓN APLICADO A VARIACIONES EN EL VALOR DE ACCIONES*.
https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/8442/ITESO_MAF_MScThesis_Jos_Luis-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arcentrales, M., García , D., Cárdenas , N., & Erazo , J. (2020). *Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura*.
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/518>
- Arguello, V. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*.
<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Bernal , L. (2021). *Implementación y desarrollo de un modelo de negocio canvas*.
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/39932/BernalPerillaLeidyTatiana2021.pdf>
- Bringas , E. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*.
https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes#vcite
- Calva , D. (2020). *La ética en las investigaciones educativas* .
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n4/2218-3620-rus-12-04-333.pdf>

- Campos , R., Escribano , E., Campos , G., Martínez , R., & Horta , F. (2022). *Analítica del aprendizaje: un desafío al desempeño del personal docente* .
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n6/2218-3620-rus-14-06-40.pdf>
- Carrasco, M. (2022). *Herramientas del marketing digital que permiten desarrollar presencia online, analizar la web, conocer a la audiencia y mejorar los resultados de búsqueda.*
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1994-37332020000100003
- Carreño, D., & Lojano, B. (2023). *Guía didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en básica media.*
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2966/1/Trabajo%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Carre%C3%B1o-Lojano.pdf>
- Carrillo , M. (2021). *Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje.*
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>
- Casasola , W. (2020). *El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios* . <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>
- Castro , M. (2019). *Ambientes de aprendizaje.*
<http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v15n2/1794-8932-sph-15-02-00040.pdf>
- Chavez , E. (2022). *Canva como herramienta web publicitaria en los community manager del distrito de Los Olivos, 2020* .
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54026/Chavez_PAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cifuentes , J. (2019). *Aprendizaje del marco de la enseñanza para la comprensión en profesores: un abordaje desde las trayectorias de pensamiento.*
<https://www.redalyc.org/journal/1942/194260035002/html/>
- Fernández , A., Lázaro , I., & López , J. (2021). *Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje* . <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v30n58/2304-4322-educ-30-58-147.pdf>

- Fidalgo, Á. (2020). *Activando el aprendizaje activo en el aula: el método Flip Teaching /Aula*.
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1898/1/presentacio%cc%81n%20recursos%20ampliados%20UPV-EHU.pdf>
- Gómez , S. (2020). *Desarrollar la inteligencia creativa en diseño* .
<http://www.scielo.org.co/pdf/biut/v30n2/2027-145X-biut-30-02-141.pdf>
- Gonzáles , O. (2020). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico*.
<http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Guamán , V. (2019). *El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf>
- Hernández , C., Roque, R., & Mendoza , S. (2023). *Validación por Expertos: Cuestionario para las Compras en Línea de Estudiantes Universitarios*.
https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000600068
- Jamarillo , W., & Bravo , L. (2022). *Entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico*. <http://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/35/29>
- Leo , M. (2020). *Evaluación del Aprendizaje autónomo*. <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/view/25/71>
- López , U. (2023). *El análisis del aprendizaje aplicado como estrategia para mejorar educación en los entornos virtuales*.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/53945/56615>
- López, Z., & Santander , M. (2019). *La creatividad tecnológica en la institución educativa* . <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360670951018>
- Marisol, L. (2020). *La observación participantes en una redacción*.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v24n2/v24n2a06.pdf>
- Mayorca , B. (2023). *LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS EN EL CURSO DE MICROBIOLOGÍA*.
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e6b21842-164d-4a22-adc0-abac7afe2477/content>

- Miranda , Y. (2022). *Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista*.
<https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v7n13/2542-3088-raiko-7-13-72.pdf>
- Molinero , M., & Chávez , U. (2019). *Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanzaaprendizaje en estudiantes de educación superior*.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v10n19/2007-7467-ride-10-19-e005.pdf>
- Nahón, A., & López , E. (2019). *Uso del análisis de aprendizajes*.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v11n2/2007-1094-apertura-11-02-72.pdf>
- Ortega , A. (2023). *APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS CON EL USO DE CANVA*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14456/2/PG%201513%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Ortega , R., & Santos , A. (2020). *Métodos indirectos para la estimación de poblaciones ocultas* . <https://scielo.isciii.es/pdf/resp/v93/1135-5727-resp-93-e201907033.pdf>
- Osorio, V. (2023). *APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES*.
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Palacios , Y., Zapata , M., & Ramón, J. (2023). *Modelo de calidad centrado en el aprendizaje para entornos sociales y ubicuos de aprendizaje*.
<https://revistas.um.es/red/article/view/544571/331461>
- Pantoja , H., Flores , J., Tineo, F., Quispe , G., & Alvarez, E. (2022). *Actividades colaborativas con herramientas virtuales en la enseñanza - aprendizaje de cursos de matemáticas basados en competencias en la enseñanza superior no presencial* . <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n4/2218-3620-rus-14-04-638.pdf>
- Peña, T. (2019). *Etapas del análisis de la información documental*.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rib/v45n3/2538-9866-rib-45-03-e4.pdf>
- Perrero, F. (2022). *La importancia de compartir los datos*.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/aap/v120n2/1668-3501-aap-120-02-2.pdf>

- Pozo, M., Esteves, Z., & Baque, L. (2022). *El desarrollo de habilidades y destrezas en la investigación educativa*. <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n11/2665-0282-ek-6-11-109.pdf>
- Quispe, K., Yaranga, L., & Santos, A. (2023). *El trabajo colaborativo en la educación*. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n29/a28-1423-1437.pdf>
- Ramírez, M. (2021). *Implementación de estrategias de Rapid E-Learning ante la pandemia*. <https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9n1/2007-7890-dilemas-9-01-00041.pdf>
- Ramos, M., & Méndez, M. (2020). *La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula*. <https://www.redalyc.org/journal/5115/511562674008/511562674008.pdf>
- Rochina, S., Ortiz, J., & Paraguay, L. (2020). *La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>
- Rodríguez, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*. <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/10117/11795>
- Rodríguez, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*. <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/download/10117/11796?inline=1>
- Rodríguez, M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*. <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/download/10117/11796?inline=1>
- Rodríguez, Y. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Rojas, O., & Díaz, J. (2020). *La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo*. <https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2134/2257>
- Rosselló. (2021). *El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa*. <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>

- Ruiz , I., & Gonzáles , M. (2022). *Análisis de la comprensión y sus dificultades en adolescentes*. https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v38n2/es_1695-2294-ap-38-02-251.pdf
- 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*. [https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/#:~:text=La%20herramienta%20canva%20es%20muy,\(Sanches%2C%202020%2C%20p.](https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/#:~:text=La%20herramienta%20canva%20es%20muy,(Sanches%2C%202020%2C%20p.)
- Ruperto, E. (2021). *La Efectividad del Aprendizaje Activo en la Práctica Docente*. <http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v21n74/1729-8091-eds-21-74-102.pdf>
- Sánchez , M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en los estudiantes de primer año en informática*. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Segarra , S., Zamora , S., Gonzáles , S., & Vitonera , M. (2023). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA EDUCACIÓN ACTUAL: UNA REFLEXIÓN DESDE LA PERSPECTIVA CRÍTICA*. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1896/1744>
- Serrano , F. (2022). *El consentimiento informado como un continuo narrativa*. <https://scielo.isciii.es/pdf/bioetica/n54/1886-5887-bioetica-54-83.pdf>
- Thais , G. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo*. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20\(1\).pdf?sequence=3](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20(1).pdf?sequence=3)
- Uyaguari , S. (2023). *Canva – Quizizz para el aprendizaje de química con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Velasco*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11217>
- Vera , F., Morales , M., & Villanueva , G. (2023). *Impacto del aprendizaje activo en estudiantes de grado de un Tecnológico mexicano*. <https://rediie.cl/wp-content/uploads/Libro-de-actas-CIAA-2023.pdf#page=52>

Vitón , A., & Rojas , A. (2022). *El rol del estudiante*.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rpr/v26n2/1561-3194-rpr-26-02-e5618.pdf>

Zurita , M. (2020). *El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas*.
<https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>

Anexos



Encuesta con los estudiantes





Abanto, M., & Márquez, Y. (2021). *El modelo Canvas estudio factor de impacto y su visualización en base de datos.*
<https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/4873/5102>

Alarcón , M. (2023). *Canva y genially como herramientas pedagogicas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en basica elemental.*
<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13725/2/Pg%201353%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Alcívar , M., & Chancay, C. (2023). *El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases.*
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unsumciencias/article/view/720/661>

Ancira, J. (2023). *MODELOS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO PARA CLASIFICACIÓN APLICADO A VARIACIONES EN EL VALOR DE ACCIONES.*
https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/8442/ITESO_MAF_MScThesis_Jos_Luis-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Arcentrales, M., García , D., Cárdenas , N., & Erazo , J. (2020). *Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura*.
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/518>
- Arguello, V. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*.
<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Bernal , L. (2021). *Implementación y desarrollo de un modelo de negocio canvas*.
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/39932/BernalPerillaLeidyTatiana2021.pdf>
- Bringas , E. (2021). *Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes*.
https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes#vcite
- Calva , D. (2020). *La ética en las investigaciones educativas* .
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n4/2218-3620-rus-12-04-333.pdf>
- Campos , R., Escribano , E., Campos , G., Martínez , R., & Horta , F. (2022). *Analítica del aprendizaje: un desafío al desempeño del personal docente* .
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n6/2218-3620-rus-14-06-40.pdf>
- Carrasco, M. (2022). *Herramientas del marketing digital que permiten desarrollar presencia online, analizar la web, conocer a la audiencia y mejorar los resultados de búsqueda*.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1994-37332020000100003
- Carreño, D., & Lojano, B. (2023). *Guía didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en básica media*.
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2966/1/Trabajo%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20Carre%c3%bl0-Lojano.pdf>
- Carrillo , M. (2021). *Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje*.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>

- Casasola , W. (2020). *El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios* . <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>
- Castro , M. (2019). *Ambientes de aprendizaje*. <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v15n2/1794-8932-sph-15-02-00040.pdf>
- Chavez , E. (2022). *Canva como herramienta web publicitaria en los community manager del distrito de Los Olivos, 2020* . https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54026/Chavez_PA E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cifuentes , J. (2019). *Aprendizaje del marco de la enseñanza para la comprensión en profesores: un abordaje desde las trayectorias de pensamiento*. <https://www.redalyc.org/journal/1942/194260035002/html/>
- Fernández , A., Lázaro , I., & López , J. (2021). *Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje* . <http://www.scielo.org.pe/pdf/educ/v30n58/2304-4322-educ-30-58-147.pdf>
- Fidalgo , Á. (2020). *Activando el aprendizaje activo en el aula: el método Flip Teaching /Aula*. <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1898/1/presentacio%cc%81n%20recursos%20ampliados%20UPV-EHU.pdf>
- Gómez , S. (2020). *Desarrollar la inteligencia creativa en diseño* . <http://www.scielo.org.co/pdf/biut/v30n2/2027-145X-biut-30-02-141.pdf>
- González , O. (2020). *Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico*. <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Guamán , V. (2019). *El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica*. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf>
- Hernández , C., Roque, R., & Mendoza , S. (2023). *Validación por Expertos: Cuestionario para las Compras en Línea de Estudiantes Universitarios*. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000600068

- Jamarillo , W., & Bravo , L. (2022). *Entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico*. <http://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/35/29>
- Leo , M. (2020). *Evaluación del Aprendizaje autónomo*. <https://revista-cientifica-internacional.org/index.php/revista/article/view/25/71>
- López , U. (2023). *El análisis del aprendizaje aplicado como estrategia para mejorar educación en los entornos virtuales*. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/53945/56615>
- López, Z., & Santander , M. (2019). *La creatividad tecnológica en la institución educativa* . <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360670951018>
- Marisol, L. (2020). *La observación participantes en una redacción*. <http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v24n2/v24n2a06.pdf>
- Mayorca , B. (2023). *LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS EN EL CURSO DE MICROBIOLOGÍA*. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e6b21842-164d-4a22-adc0-abac7afe2477/content>
- Miranda , Y. (2022). *Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista*. <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v7n13/2542-3088-raiko-7-13-72.pdf>
- Molinero , M., & Chávez , U. (2019). *Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanzaaprendizaje en estudiantes de educación superior*. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v10n19/2007-7467-ride-10-19-e005.pdf>
- Nahón, A., & López , E. (2019). *Uso del análisis de aprendizajes*. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v11n2/2007-1094-apertura-11-02-72.pdf>
- Ortega , A. (2023). *APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS CON EL USO DE CANVA*. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14456/2/PG%201513%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Ortega , R., & Santos , A. (2020). *Métodos indirectos para la estimación de poblaciones ocultas* . <https://scielo.isciii.es/pdf/resp/v93/1135-5727-resp-93-e201907033.pdf>

- Osorio, V. (2023). *APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA ESTUDIOS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES*. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Palacios , Y., Zapata , M., & Ramón, J. (2023). *Modelo de calidad centrado en el aprendizaje para entornos sociales y ubicuos de aprendizaje*. <https://revistas.um.es/red/article/view/544571/331461>
- Pantoja , H., Flores , J., Tineo, F., Quispe , G., & Alvarez, E. (2022). *Actividades colaborativas con herramientas virtuales en la enseñanza - aprendizaje de cursos de matemáticas basados en competencias en la enseñanza superior no presencial* . <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n4/2218-3620-rus-14-04-638.pdf>
- Peña, T. (2019). *Etapas del análisis de la información documental*. <http://www.scielo.org.co/pdf/rib/v45n3/2538-9866-rib-45-03-e4.pdf>
- Perrero, F. (2022). *La importancia de compartir los datos*. <http://www.scielo.org.ar/pdf/aap/v120n2/1668-3501-aap-120-02-2.pdf>
- Pozo, M., Esteves , Z., & Baque , L. (2022). *El desarrollo de habilidades y destrezas en la investigación educativa*. <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n11/2665-0282-ek-6-11-109.pdf>
- Quispe , K., Yaranga , L., & Santos , A. (2023). *El trabajo colaborativo en la educación*. <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v7n29/a28-1423-1437.pdf>
- Ramírez, M. (2021). *Implementación de estrategias de Rapid E-Learning ante la pandemia*. <https://www.scielo.org.mx/pdf/dilemas/v9n1/2007-7890-dilemas-9-01-00041.pdf>
- Ramos , M., & Méndez, M. (2020). *La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula* . <https://www.redalyc.org/journal/5115/511562674008/511562674008.pdf>
- Rochina, S., Ortiz , J., & Paraguay, L. (2020). *La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior* . <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>

- Rodríguez , M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*.
<https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/10117/11795>
- Rodríguez , M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*.
<https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/download/10117/11796?inline=1>
- Rodríguez , M. (2020). *Rol del docente y estudiante en la educación virtual*.
<https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/download/10117/11796?inline=1>
- Rodríguez, Y. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Rojas , O., & Díaz , J. (2020). *La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo*.
<https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2134/2257>
- Rosselló. (2021). *El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa*. <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>
- Ruiz , I., & Gonzáles , M. (2022). *Análisis de la comprensión y sus dificultades en adolescentes*. https://scielo.isciii.es/pdf/ap/v38n2/es_1695-2294-ap-38-02-251.pdf
- 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*.
[https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/#:~:text=La%20herramienta%20canva%20es%20muy,\(Sanchez%2C%202020%2C%20p](https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/#:~:text=La%20herramienta%20canva%20es%20muy,(Sanchez%2C%202020%2C%20p)
- Ruperto, E. (2021). *La Efectividad del Aprendizaje Activo en la Práctica Docente*.
<http://scielo.sld.cu/pdf/eds/v21n74/1729-8091-eds-21-74-102.pdf>
- Sánchez , M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en los estudiantes de primer año en informática*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>

- Segarra , S., Zamora , S., Gonzáles , S., & Vitonera , M. (2023). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LA EDUCACIÓN ACTUAL: UNA REFLEXIÓN DESDE LA PERSPECTIVA CRÍTICA.* <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1896/1744>
- Serrano , F. (2022). *El consentimiento informado como un continuo narrativa.* <https://scielo.isciii.es/pdf/bioetica/n54/1886-5887-bioetica-54-83.pdf>
- Thais , G. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo.* [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20\(1\).pdf?sequence=3](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20(1).pdf?sequence=3)
- Uyaguari , S. (2023). *Canva – Quizizz para el aprendizaje de química con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan Velasco .* <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11217>
- Vera , F., Morales , M., & Villanueva , G. (2023). *Impacto del aprendizaje activo en estudiantes de grado de un Tecnológico mexicano.* <https://rediie.cl/wp-content/uploads/Libro-de-actas-CIAA-2023.pdf#page=52>
- Vitón , A., & Rojas , A. (2022). *El rol del estudiante.* <http://scielo.sld.cu/pdf/rpr/v26n2/1561-3194-rpr-26-02-e5618.pdf>
- Zurita , M. (2020). *El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas.* <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1226/1226>

ANEXOS



Encuestas con los estudiantes



. Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítem instrumento
Canva	Pantoja et al., (2022) es una plataforma en línea que permite a los usuarios crear diseños gráficos de manera sencilla y rápida, ofreciendo una amplia variedad de herramientas y recursos para la creación de contenido visual, como imágenes, gráficos, texto y plantillas predefinidas.	Creatividad Colaboración Personalización	Número de tipos- de diseño Nivel de uso Atractivo visual	<p>¿Considera usted que se puede crear diferentes tipos de materiales educativos utilizando Canva?</p> <p>- ¿Cree que la disponibilidad de plantillas y recursos en Canva motiva a los estudiantes a participar más en las actividades de diseño?</p> <p>- ¿Cree que Canva podría mejorar la colaboración entre estudiantes en proyectos grupales?</p>
Aprendizaje	Castro , (2019) un proceso mediante el cual los individuos adquieren, asimila y utilizan conocimientos, habilidades y actitudes, lo que resulta en cambios relativamente permanentes en su comportamiento o capacidad para resolver problemas	Adquisición de conocimiento Comprensión Análisis	Desempeño Motivación Participación	<p>- ¿Considera que Canva puede mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?</p> <p>- ¿Cuál es la principal razón por la que los estudiantes muestran interés o desinterés hacia el uso de Canva en el aula?</p> <p>- ¿Considera usted que la influencia de canva ha sido significativo para fomentar la participación activa y motivacional?</p>

Autores	Carlos Axel Vera Cerezo / Maycol Estiven Guzmán Caspi
----------------	---

TÍTULO	Canva como herramienta didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de educación básica de la Universidad Técnica de Babahoyo, período octubre 2023_ marzo 2024
---------------	--

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIALES	DIMENSIONES	TIPO DE DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
¿Analizar de qué manera la herramienta tecnológica Canva permite mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera Educación Básica?	<p>Objetivo general - Analizar la influencia de la plataforma canva como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la carrera educación básica de la Universidad Técnica de Babahoyo.</p> <p>Objetivos específicos. 1.Diagnosticar la frecuencia del uso de la plataforma canva en la participación activa y motivación de los estudiantes. 2.Identificar los desafíos en la implementación de canva como herramienta didáctica en el aprendizaje 3.Estimar el nivel de adaptación de canva por parte de los estudiantes</p>	Demostrar que el uso de canva logrará enriquecer la experiencia y fomentará habilidades digitales creativas, promoviendo así un aprendizaje más efectivo en los estudiantes.	INDEPENDIENTE Canva	Creatividad	<p>Tipo de Investigación Descriptiva Mixta</p> <p>Diseño de Investigación No experimental</p>
				Colaboración	
				Personalización	
				Adquisición de conocimiento	
				Comprensión	
				Análisis	
			Dependiente Aprendizaje		

