

PRISMA ODS
REVISTA MULTIDISCIPLINARIA
SOBRE DESARROLLO SOSTENIBLE

ISSN: 3072-8452

**CANVA COMO
HERRAMIENTA
DIDÁCTICA PARA EL
APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE LOS
ESTUDIANTES**

*CANVA AS A PEDAGOGICAL TOOL
FOR MEANINGFUL STUDENT
LEARNING*

AUTOR/AS

**JORDAN ALEXANDER
DICA O CEVALLOS**

INVESTIGADOR INDEPENDIENTE
ECUADOR

**ANDREA STEFANIE
PALMA LEÓN**

INVESTIGADORA INDEPENDIENTE
ECUADOR

**ROSA VIVIANA DICA O
ORTIZ**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHOYO
ECUADOR

**KAREM JOSELYN
CABRERA CASTRO**

INVESTIGADORA INDEPENDIENTE
ECUADOR

Canva como Herramienta Didáctica para el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes

Canva as a Pedagogical Tool for Meaningful Student Learning

Jordan Alexander Dicao Cevallos

dicaojordan053@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-0566-9240>

Investigador independiente

Babahoyo – Ecuador

Rosa Viviana Dicao Ortiz

rosavivianadicaoortiz@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-1047-1884>

Universidad Técnica de Babahoyo

Babahoyo - Ecuador

Andrea Stefanie Palma León

andrea89raf@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-1040-7886>

Investigadora Independiente

Babahoyo – Ecuador

Karem Joselyn Cabrera Castro

karem.cabrera@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-0155-5441>

Investigadora Independiente

Ventanas - Ecuador

Artículo recibido: 27/08/2026

Aceptado para publicación: 30/09/2026

Conflictos de Intereses: Ninguno que declarar

RESUMEN

La presente investigación evaluó si la herramienta didáctica Canva influye en el aprendizaje significativo de los estudiantes del bachillerato técnico informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles. Para ello se implementaron dos actividades: una infografía y un mapa conceptual, el estudio se desarrolló bajo un diseño comparativo, entre dos grupos, un grupo experimental al que se le aplicó la herramienta y grupo control que cursaba clases tradicionales, los resultados mostraron diferencias vistas en los puntajes de ambos grupos, donde el grupo experimental obtuvo 9.30 y el grupo control 6.50, por lo que se concluyó que la herramienta Canva facilitó la participación activa y el rendimiento académico de los estudiantes. Se observó que con esta herramienta los alumnos lograron interactuar de manera rápida y dinámica con el contenido que se impartía, y se incrementó su participación y cooperación dentro del aula, las actividades dinámicas provocaban que ellos manifestaran sus opiniones y arreglaran sus preguntas en forma más eficaz y rápida. Los resultados del estudio se alinean con fuentes teóricas destacadas de Canva, debido a su gran capacidad motivadora y de mejora del rendimiento escolar de los estudiantes. Canva se posicionó como una herramienta ágil, colaborativa y efectiva que puede ser aplicada en cualquier institución educativa para potenciar el rendimiento académico, fortalecer las habilidades tecnológicas, el pensamiento crítico y la participación de los estudiantes, este trabajo investigativo recomienda capacitar a los docentes sobre su utilidad para alcanzar el máximo potencial de la herramienta didáctica y aprovechar todas sus funciones para contribuir un aprendizaje efectivo, colaborativo y significativo.

Palabras clave: rendimiento académico, pensamiento crítico, herramienta ágil, herramienta didáctica, pensamiento efectivo

ABSTRACT

This study evaluated whether the educational tool Canva influences meaningful learning among students in the technical IT program at the Carlos Alberto Aguirre Avilés Educational Unit. To this end, two activities were implemented: an infographic and a conceptual map. The study employed a comparative design involving two groups: an experimental group that used the tool and a control group that attended traditional classes. The results revealed differences in the scores of both groups with the experimental group achieving a 9.30 and the control group a 6.50 leading to the conclusion that Canva facilitated active participation and improved academic performance. It was observed that the tool enabled students to interact quickly and dynamically with the course content while fostering greater classroom participation and cooperation; the dynamic activities encouraged students to express their opinions and formulate questions more effectively and rapidly. The study's findings align with established literature on Canva, highlighting its significant capacity to motivate students and enhance academic performance. Canva proved to be an agile, collaborative, and effective tool applicable in any educational institution to boost academic performance and strengthen technological skills, critical thinking, and student participation. Consequently, this research recommends training teachers on the tool's utility to maximize its potential and leverage all its features, thereby fostering effective, collaborative, and meaningful learning.

Keywords: academic performance, critical thinking, agile tool, educational tool, effective thinking

INTRODUCCIÓN

Las plataformas virtuales son un recurso educativo que favorece la mejora de la capacidad de aprendizaje proporcionando instrumentos telemáticos que facilitan y promueven un aprendizaje, constructivo en el que predomina la cooperación, motivación, interacción y participación activa, así mismo la flexibilidad, el estudio crítico-reflexivo de los contenidos y materiales existentes tanto en el ámbito escolar como en el ámbito educativo, (Cañar Chasi, 2021).

La implementación de tecnologías, dentro del aula de clase han transformado la educación, empezando por los roles del docente y la implementación de diversas actividades, donde se adquiere nuevos conocimientos, tanto tecnológicos, creativos y obras propias haciendo así horas de clases más interactivas y dinámicas.

“Canva es una potente herramienta educativa para trabajar en la comprensión de textos ya que ayuda a trabajar el aprendizaje visual y el procesamiento de textos. El utilizarlo fomenta la creatividad, el pensamiento crítico, la motivación y la participación activa de los estudiantes. También, introduce metodologías innovadoras donde los estudiantes son productores de contenido. No obstante, su eficacia implica formación docente y planificación adecuada de las actividades” Yubi Palacios et al. (2025).

Hoy en día, los centros educativos nacionales e internacionales están utilizando un gran número de herramientas tecnológicas educativas, entre las que se encuentra Canva, que los autores consideran una herramienta clave en la educación, ya que es interactiva, eficiente y de calidad.

En la institución educativa "Simón Bolívar" se ha empleado la herramienta didáctica Canva con el objetivo de estimular la creatividad en los estudiantes de primer grado de secundaria. El uso de esta herramienta en las clases ha promovido la participación, la innovación y la creatividad en los alumnos, convirtiéndose en un recurso de apoyo para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Sanchez Chavez, 2020).

“Desde que aparecieron los entornos virtuales de enseñanza, se ha intentado unificar todos los frentes informáticos, añadiendo elementos multimedia como las imágenes, el sonido, los videos, etc. Además, es importante tener en cuenta los cinco elementos clave que los componen: el espacio, los alumnos, los tutores, los contenidos educativos y los medios. No obstante, la fase de la planificación de la enseñanza en línea presenta algunas deficiencias por parte del profesorado. Entre ellas, la predilección por la transmisión de contenidos, la inclinación a emplear enfoques pedagógicos de tipo conductista, la predilección por la

evaluación sumativa y, a menudo, la falta de atención a la evaluación de los procesos de aprendizaje y a la elaboración de un diseño instruccional adecuado.", (Bustos, 2019)

La investigación debe dar respuesta al problema formulado: ¿cómo incide la motivación en el aprendizaje significativo de los estudiantes con respecto al uso de textos en inglés, en la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles durante el año lectivo 2026-2027? En la Unidad educativa el problema se encuentra precisamente en los estudiantes y maestros que se han desmotivado y no muestran interés en los temas de clase. Por lo tanto, el presente estudio se centrará en solucionar el problema mediante la adición de Canva como una herramienta didáctica que hará la clase más interactiva y motivadora, promoviendo la participación de los estudiantes y facilitando la relación entre el maestro y el estudiante en el aula.

No obstante, la herramienta de aprendizaje Canva también tiene sus ventajas a los profesores y alumnos del bachillerato técnico informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles, ahora los profesores y alumnos pueden disfrutar más con sus múltiples recursos, que es la forma más divertida y única de dar clases. La investigación propuesta en el presente trabajo, es la relación entre la herramienta educativa Canva en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del bachillerato técnico informático en la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles, ya que la herramienta cuenta con muchos contenidos interactivos, que incluso motivan a los estudiantes a tener un concepto claro y conciso.

El presente diseño metodológico utilizado en el estudio es con base en un enfoque mixto, siendo el diseño experimental y cuasiexperimental, tipo investigación exploratoria, descriptiva, explicativa y documental de campo. Por otra parte, se hicieron uso de los métodos teóricos como el inductivo-deductivo, analítico, sintético y empírico. El planteamiento central consiste en indagar acerca del empleo de Canva como instrumento didáctico para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del bachillerato técnico informático, en la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles, la población estuvo conformada por un total de 248 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra equivalente al 50%, correspondiente a 124 estudiantes.

De manera teórica se justifica como canva desde sus primeras aplicaciones ha venido favoreciendo a los alumnos en que se dispongan en todo momento de los recursos y materiales educativos que requieran para reforzar el aprendizaje, además de poder seleccionar el momento y lugar óptimo para estudiar, al margen de que se incentiva el aprendizaje autogestión. Algunas de las pautas que determinan la enseñanza en la modalidad híbrida son que el desarrollo de casi

nada de la formación en el aula apoyado en cierto número de herramientas y recursos tecnológicos que sin embargo y de forma suplementaria facilitan el trabajo del docente, contribuyendo a que se logre un tutelaje eficaz tanto para los alumnos con buen rendimiento como para los con mayores dificultades de aprendizaje, (Ramirez, 2022).

Para enfrentar la problemática, se propone la inclusión de Canva en el aula de clase, para que, a través de sus actividades interactivas y didácticas, se motive a los estudiantes a realizar una auto reflexión sobre los conocimientos adquiridos, logrando con esto fortalecer el pensamiento crítico, la motivación, la participación y la colaboración en trabajos en equipos.

Metodológicamente con el propósito de realizar esta investigación se implementarán un tipo de enfoque cuasiexperimental donde dos grupos desenvolverán de manera distinta sus actividades, el grupo control trabajará de manera tradicional y el grupo experimento utilizará la herramienta, posterior a la aplicación de la herramienta educativa serán evaluados y analizados los resultados de esta.

Para abordar la problemática se plantea el siguiente objetivo general:

- Implementar Canva como herramienta didáctica para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. De manera que, para cumplir con este objetivo, se proponen los siguientes objetivos específicos:
 - Identificar las teorías de Canva que pueden facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
 - Analizar la condición presente de Canva en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
 - Diseñar tareas pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
 - Aplicar tareas pedagógicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y
 - Evaluar la implementación de las actividades académicas en Canva en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

METODOLOGÍA

Enfoque de Investigación

La investigación mixta es un tipo de diseño de investigación que utiliza la recolección, el análisis y la integración de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador considera necesarios para su estudio. Es un proceso sistemático, empírico y crítico de investigación que se utiliza para resolver problemas humanos, (Avila Otero, 2019), el autor sostiene que este

enfoque mixto, que incorpora métodos cualitativos y cuantitativos, sería capaz de determinar el efecto de las herramientas de enseñanza de Canva en el rendimiento educativo en el bachillerato técnico informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles.

Diseño de Investigación

El estudio experimental es aquel en el que se manipulan intencionalmente la variable independiente, para observar su efecto en una o más variables dependientes, (Ramos, 2021), de acuerdo al autor, este diseño experimental pretende determinar una relación de causa efecto entre Canva y el aprendizaje significativo, en ella se replicará con un grupo experimental que hará uso de la plataforma y un grupo control que no hará uso de la plataforma ósea este se estará en la educación tradicional, al finalizar la aplicación se estarán comparando los resultados para ver si a los estudiantes al aplicar esta plataforma tiene el resultado de mejora en el desempeño académico.

La investigación cuasi experimental es un tipo de investigación que involucra un grupo experimental (o más), un grupo de control y la asignación no probabilística de los participantes a ambos grupos, (Ramos Galarza , 2021), de acuerdo con el autor, el diseño cuasi experimental evalúa el efecto de Canva en el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Tipo de Investigación

La investigación exploratoria suele considerarse después de que un problema de investigación es mal articulado, entonces es que se Introduce la investigación exploratoria con el fin de descubrir nuevas ideas, hipótesis, ejemplos que ayudan a avanzaren una posible respuesta en la investigación, (Haro, 2024), para el autor, la investigación exploratoria es para el caso que el área del estudio es desconocida en gran medida, con el propósito de encontrar patrones o hipótesis, se explora en este caso las percepciones de alumnos y docentes con respecto a Canva a partir de dos cuestionarios individuales, posteriormente se analizará cada uno de las percepciones.

“Investigación descriptiva cuantitativa se aplican análisis de datos estadísticos de tendencia central y dispersión. En este tipo de alcance investigativo es viable, pero no imprescindible, plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio” (Hernandez, 2020), el tipo de investigación descriptiva se centra en describir un fenómeno ya existente, en este caso describirá el uso de Canva como herramienta didáctica educativa.

Investigación explicativa que busca las causas de los fenómenos estableciendo relaciones de causa y efecto para entender el por qué y el cómo la ocurrencia de un evento determinado o

determinado forma de conducta. El objeto de estudio no es únicamente describir una situación o un fenómeno, por encima de todo. Esto permite la elaboración de teorías o hipótesis bien fundamentadas, lo que establece una base científica para la toma de decisiones y la resolución de problemas en diferentes áreas del conocimiento, (Caicedo, 2024), Como el autor menciona, la investigación explicativa tiene como objetivo la comprensión de las causas y las relaciones de causa y efecto que subyacen a un fenómeno, en este estudio se analizará Canva es un efecto. La investigación documental tiene como propósito la recopilación y selección de teorías a través de afirmaciones válidas, como artículos, libros, etc. Una vez recopilados, los datos se examinan para sacar conclusiones, (Alvarado, 2020).

En los estudios de investigación, la investigación de campo se usa para recopilar datos en un entorno natural que analizará percepciones o situaciones para obtener conocimientos, este tipo de investigación se considera cualitativa (Ruiz, 2024), de acuerdo con los autores antes mencionados, la investigación de campo examina los fenómenos en su entorno real, produciendo datos de primera mano, en este trabajo se analizará el uso de Canva, su interacción, recursos utilizados y comunicación docente-estudiante para determinar su efecto y eficiencia en el aprendizaje.

Métodos

Métodos Teóricos

Método inductivo – deductivo

El método deductivo consiste en un proceso de razonamiento del cual partimos de una idea general para llegar a una particular, elaborar conclusiones globales y se decide hacia explicaciones particulares (Avila, 2023), en palabras del autor el método deductivo consiste en contrastar los resultados con las teorías con el propósito de formular ciertas conclusiones.

El método inductivo es un procedimiento que va de lo particular a lo general y que permite establecer teorías a partir de la observación de hechos determinados (Paredes, 2018) , lo cual interpretará el autor para concluir que la inducción será el procedimiento para tratar la información obtenida de las experiencias de los estudiantes que utilizaron Canva como medio de aprendizaje y más.

Método analítico es un estudio de compuesto, donde tratamos de observar y estudiar por separado y aisladamente sus actos para después juntar y sintetizar y a ése nivel generalizamos y sacamos conclusiones (Portilla, 2022).

El método sintético es la reconstrucción a partir de los resultados del análisis del todo, siendo esta la parte del proceso que une los elementos analizados para entender el fenómeno de estudio en su totalidad. Esta manera de enfoque posibilita tener una panorámica de conjunto de los fenómenos observados (Uleam, 2022) A partir de lo antes expuesto el método sintético agrupa los aspectos esenciales del fenómeno para presentar una visión de conjunto, en este estudio servirá para analizar el uso de Canva como herramienta en el aprendizaje.

Métodos Empíricos

La encuesta es una técnica de investigación que se emplea para recolectar información de una muestra de personas o grupos sobre sus comportamientos u otros datos de interés para una investigación (Lopez Romo, 2018), como se ha dicho antes, la encuesta se usará por su eficiencia y su simplicidad para obtener percepciones de los estudiantes sobre el tema.

Métodos matemáticos – estadísticos

En las investigaciones, la aplicación de métodos matemáticos-estadísticos es fundamental para analizar datos complejos (Lopez, 2022), en el presente trabajo de investigación se hará uso del programa estadístico SPSS por su facilidad de manejo y su gran capacidad de realizar cálculos con grandes bases de datos. Así mismo, se realizará un análisis crítico de los resultados, en concordancia con lo que propone (Perez, 2021), "el análisis no solo aplica fórmulas, sino que entiende el contexto para agregar valor a las conclusiones".

Población

Para (Tamara Otto, 2011), define una población como "el conjunto o grupo de individuos de una sociedad en particular, de la cual se selecciona una muestra como subconjunto de un estudio", en este estudio la población consta de 248 estudiantes del bachillerato técnico informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Aviles.

Tabla 1. Población

Elementos	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes	248	100%
Total	248	100%

Fuente: elaboración propia.

Muestra

Una muestra es un subconjunto representativo de una población de tamaño mayor, que se selecciona para examinar sus características y realizar inferencias generalizables al conjunto total (Argibay, 2019), para esta investigación se computó la muestra resultante aplicando un muestreo no probabilístico, en el que se consideraron los siguientes criterios: bajo nivel académico, ausencia de motivación a las clases, problemas tecnológicos, quedando la muestra conformada por 124 alumnos de bachiller técnico informático.

Tabla 2. Muestra

Elementos	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes	124	100%
Total	124	100%

Fuente: elaboración propia.

DESARROLLO

Antecedentes

El estudio realizado en España, titulado como Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, elaborado por (Moro Ramos, 2024, p. 16) “Canva se revela como una herramienta útil para fomentar el aprendizaje significativo en las clases de inglés como lengua extranjera. La posibilidad de diseñar materiales de aprendizaje visualmente atractivos, su efecto positivo en la motivación y participación de los estudiantes y su utilidad para fomentar habilidades del siglo XXI lo convierten en un recurso de gran valor para los docentes. No obstante, para potenciar su utilidad, es imprescindible hacer frente a los desafíos en torno al acceso a la tecnología y a la formación docente. Con una debida implementación y apoyo sostenido, Canva tiene la capacidad de cambiar la enseñanza de EFL proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje enriquecida, dinámica y genuina.”

El estudio realizado en Perú, titulado como relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del VII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad los ángeles de Chimbote, ancash-2023, elaborado por (Tovar Gaspar, 2023, p. 82), “Se determina que el uso de Canva se asocia positivamente en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes. La herramienta motiva y mantiene el interés en las actividades académicas durante su ejecución. De igual forma, contribuye a un mejor entendimiento de los contenidos y a la

potencialización de la aplicabilidad de los materiales educativos. Asimismo, fomenta la participación más activa de los estudiantes en el aprendizaje. En tal sentido, Canva se presenta como una estrategia tecnológica adecuada para potenciar vivencias de aprendizaje significativas.”

Los hallazgos demuestran que Canva promueve el aprendizaje significativo al aumentar la motivación, comprensión e interés de los estudiantes, también que facilita una mayor y más dinámica participación en las actividades escolares. En este sentido, su utilización constituye una estrategia tecnológica adecuada para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El estudio realizado por Borja Antrituña et al. (2024) en la parroquia Simiatug, Ecuador, menciona que “la aplicación de Canva como herramienta digital didáctica favorece el aprendizaje de los estudiantes potenciando su rendimiento académico, más aún al combinarse con una estrategia de tipo constructivista que propicia una intervención más activa por parte del docente.”.

En un estudio realizado por (Ruiz Loor & Intriago Romero , 2022) en la ciudad de Portoviejo, Ecuador, menciona que “El uso de Canva y otras herramientas tecnológicas fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite desarrollar mayores habilidades y potencializar un aprendizaje significativo. Asimismo, se resalta, la importancia de formar continuamente a los docentes para el aprovechamiento de las innovaciones tecnológicas en la educación”.

El empleo de Canva, u otras herramientas tecnológicas, permite un aprendizaje significativo, potencia las destrezas de los educandos y eleva su desempeño, sobre todo cuando son implementadas estrategias constructivistas que los convierten en protagonistas. Así mismo, es importante formar constantemente al profesorado para que utilicen correctamente las innovaciones tecnológicas en la enseñanza.

Los entornos virtuales de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje (EVA) promueve la interacción pedagógica en modalidad presencial, en línea o híbrida mediante la utilización de herramientas multimedia y cinco claves componentes: espacio, estudiantes, tutores, contenidos y medios. Sin embargo, se mantienen retos, como la concentración excesiva en contenidos, metodologías conductistas y el ausentismo de estrategias eficaces, evidenciando la necesidad de fortalecer la docencia en línea, (Rodríguez, 2018).

De acuerdo con lo planteado un EVA es un instrumento tecnológico educativo, que permite a los estudiantes una educación más flexible, ya que ofrece oportunidades de presencialidad y de

virtualidad, para que tengan un aprendizaje más flexible y equitativo, en este medio se promueve la colaboración y la participación de los estudiantes en clase.

Plataforma Virtual Canva

“Canva es una herramienta que tiene la suficiente capacidad para el nivel escolar, ya que permite a los estudiantes crear sus contenidos, solo que de una forma es muy distinta y más creativa e innovadora con la que pueden desarrollar diversas habilidades y a través de las cuales pueden mejorar su aprendizaje exitoso, por esta razón con esta herramienta se pueden hacer infografías, presentaciones, libros interactivos, carteles.” (Sanchez Chavez, 2020).

Según lo aportado Canva es una buena opción para el nivel de secundaria, ya que brinda a los estudiantes la posibilidad de crear contenido de manera creativa e innovadora. Su utilización potencia la adquisición de múltiples competencias y aporta en el fortalecimiento del aprendizaje. También ayuda a crear recursos como infografías, presentaciones, libros interactivos y carteles, realizando las actividades más dinámicas y atractivas.

Diseño de actividades en Canva

El diseño de actividades en Canva es más atractivo e interactivo, lo que propicia un aprendizaje más activo, creativo y participativo. Asimismo, la herramienta permite realizar infografías, presentaciones y otros materiales digitales que pueden ser utilizados de forma organizada en las diversas fases del proceso de enseñanza (Tuarez Rodríguez et al., 2024).

(Proaño Benalcazar & Moncada Rangel, 2025) señalan que Canva permite desarrollar estrategias didácticas digitales mediante la creación de infografías, presentaciones y otros recursos visuales, facilitando la enseñanza de contenidos de manera atractiva.

El diseño de actividades en Canva permite que se realicen recursos educativos más llamativos y dinámicos, donde promueve la creatividad y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, también ayuda a que las infografías, presentaciones o materiales digitales se elaboren de forma más organizada. Por tanto, conllevan que el Canva podrá ayudar a potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de forma activa y significativa.

Uso de Canva en diversas modalidades educativas

Canva podría mejorar la educación en línea pues hace que la creación de presentaciones, infografías y otros materiales educativos sea accesible, haciendo que esta se adapte a distintos campos de, por ejemplo, en el aula y en línea, mientras hace la enseñanza cada vez más dinámica y participativa (Vargas Chagna & Ibadango Galeano, 2023).

Canva es una aplicación que sirve para ambas, presenciales o virtuales, clases. Sus herramientas habilitan la presentación de contenido de un modo visual, sencillo y atractivo para los alumnos. También favorece a los docentes, ya que pueden compartir materiales y hacer actividades digitales, es ideal para cualquier tipo de contexto educativo y puede ayudar al aprendizaje en múltiples ambientes de aprendizaje.

Estrategia para integrar Canva en el aula de clase

Tuarez Rodríguez et al. (2024) indican que la consideración de Canva como estrategia didáctica en el aula posibilita elaborar recursos educativos llamativos, promover el aprendizaje autónomo y colaborativo y aumentar la interacción interdisciplinar.

El uso de Canva en la enseñanza posibilita crear lecciones más estimulantes y participativas. El profesor tiene a su disposición un repertorio de materiales con los que presentar contenidos y guiar diversas actividades de aprendizaje. Además, promueve el trabajo individual y en equipo con la realización de productos digitales. Por tanto, la utilización de Canva puede ser considerada como una estrategia que potencia la enseñanza y el aprendizaje.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son estrategias para optimizar el aprendizaje de los alumnos, sin embargo, esta comienza con una buena planificación y exposición del tema, con el fin de evaluar el conocimiento de los estudiantes y fomentar retroalimentación inmediata y modificar lo enseñado en función de los resultados. (Ileana, 2019)

Para (Fernandez, 2019) los procesos de enseñanza y aprendizaje son la interacción entre el docente y el estudiante, para ayudar con la obtención de los conocimientos, así mismos se alinean a las necesidades e intereses de cada alumno.

Según lo argumentado por los autores, los procesos de enseñanza y aprendizaje son centrales en la educación, el papel del maestro es el de la enseñanza, que guía a los alumnos en el aprendizaje, las actividades, estrategias y métodos, por otro lado, el aprendizaje es lo que el alumno obtiene del maestro, a través de la realización de actividades, experiencias y habilidades.

Rol de las tecnologías en el aprendizaje

El rol de la tecnología en el aprendizaje tiene objetivo principal mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y desempeñar un papel de apoyo eficaz cubriendo una amplia variedad

de conceptos teóricos, herramientas tecnológicas, que enfrenta las necesidades de todos los estudiantes, (Perez, 2020, p.45).

Las TIC, por su parte, han transformado radicalmente el mundo de la educación, moviendo los modelos educativos desde un enfoque tradicional hacia uno más innovador, que ha cambiado las maneras de pensar, aprender y enseñar. “Es por ello que las tecnologías de la información y la comunicación han producido grandes cambios en los procesos educativos, aumentando el interés y la motivación de los estudiantes.”, (Castro, 2021).

Con base a lo expuesto por los autores el papel de la tecnología en el aprendizaje ha contribuido de manera muy positiva en los resultados de los estudiantes y hasta en el de los docentes, porque con estas tecnologías al disponer de múltiples herramientas, se favorece la potenciación de habilidades y del pensamiento crítico de los estudiantes.

Percepción estudiantil sobre el uso de Canva

Canva esboza una percepción positiva de los estudiantes, argumentando que les ayuda a entender los contenidos, les motiva, y permite ser creativos, participar y relacionarse con los mismos contenidos de aprendizaje. En la investigación, el 79 % opinó que Canva contribuye a una mejor comprensión de los contenidos y el 76 % consideró que su aplicación educativa es muy relevante (Viteri, Delgado Viteri, & Castillo Bravo, 2024).

Los estudiantes perciben que Canva es fácil de usar y es bastante útil para mostrar los temas de una manera visual y atractiva, su uso podría motivar y despertar el interés de los estudiantes por las actividades académicas. Además, se puede promover la creatividad y la interacción a la vez que se trabajan los textos académicos, es por ello que consideramos que Canva es una herramienta que ayuda y potencia el aprendizaje.

Evaluación del desempeño académico con Canva

Lastra-Guerrero et al. (2026) demuestran que la realización de actividades educativas a través de Canva puede favorecer el rendimiento académico de los estudiantes, particularmente en la comprensión de contenidos, organización del saber, participación activa y motivación. Los resultados demuestran mejoras significativas tras la intervención.

La valoración del rendimiento académico con Canva permite evaluar los aprendizajes a través de actividades visuales y creativas, su empleo permite que los alumnos puedan organizar y representar los contenidos de una forma que tiene sentido, también puede aumentar la

participación y motivación en las actividades de evaluación, por lo que Canva es un recurso que puede ayudar al fortalecimiento y apreciación del rendimiento académico.

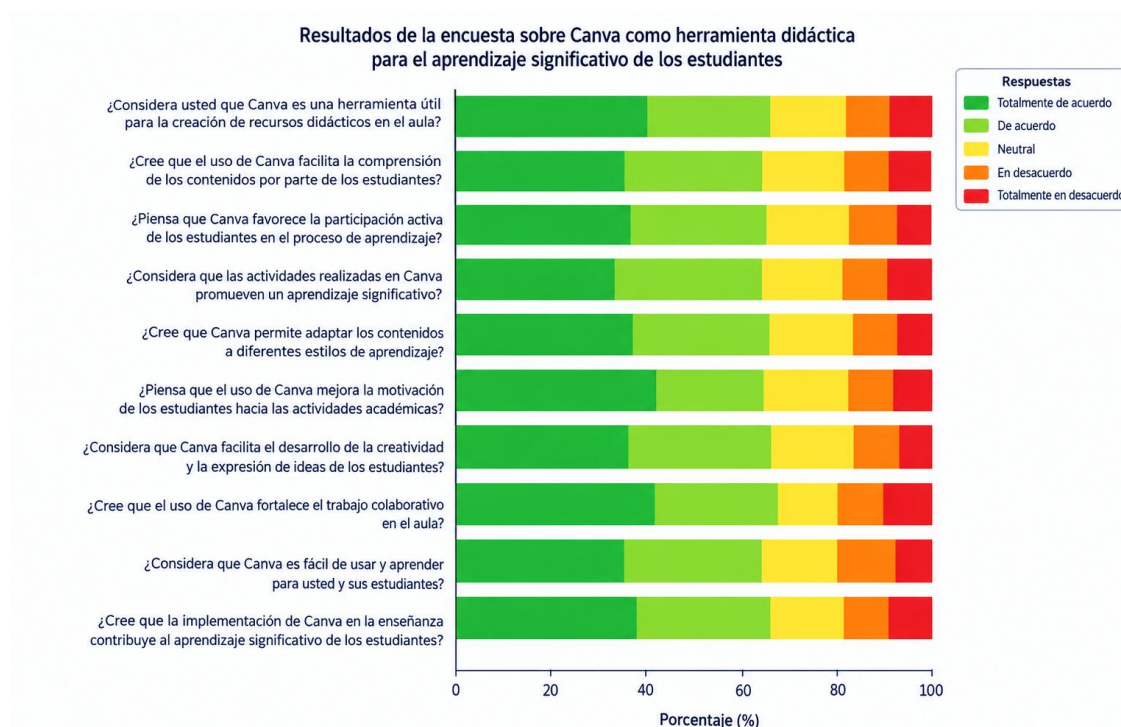
Retos en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Según (Perez, 2021) “Un desafío importante en la enseñanza es la transición de métodos tradicionales o pasivos a métodos activos que personalizan el aprendizaje. Pero aún hay muchos profesores que emplean modelos de enseñanza tradicionales que resultan poco flexibles y extremas, sobre todo en situaciones como el confinamiento.”

De acuerdo con el autor, según lo planteado, los desafíos en el proceso de enseñanza-aprendizaje son la motivación, el compromiso, la falta de recursos y materiales por parte de los estudiantes, y todo esto se traduce en el que los estudiantes tienen problemas para continuar con sus estudios.

RESULTADOS

Figura 1. Análisis de resultados del diagnóstico



Fuente: elaboración propia.

Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del bachillerato técnico informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, demuestran la aceptación de Canva como herramienta didáctica para el aprendizaje significativo de los estudiantes, por su sencillez en el manejo, diseño estético, comunicación, elaboración de recursos educativos,

enriquecimiento del aprendizaje, fomento de habilidades tecnológicas, enseñanza interactiva, clases motivadoras y fortalecimiento del pensamiento crítico. El 40,5 % de los encuestados se mostraron totalmente de acuerdo en que Canva promueve la participación activa en las actividades educativas, mientras que el 14 % de los encuestados no estuvieron de acuerdo en que la herramienta promueve la participación activa de los estudiantes.

Por el contrario, un alto porcentaje de personas, el 34,2 %, expresaron su conformidad con la afirmación de que Canva facilita la interacción en el proceso de enseñanza. Estos resultados indican el potencial de esta herramienta didáctica y, al mismo tiempo, confirman su valor en la creación de materiales didácticos que promuevan entornos de aprendizaje más dinámicos, accesibles y participativos. Adicionalmente, las funciones y herramientas de diseño de Canva son muy fáciles de usar, con un 39,2 % de los encuestados que afirman que son sencillas de manipular. Esto significa que la interfaz de la plataforma es accesible y puede ayudar a los estudiantes a participar activamente sin tener que preocuparse mucho, lo que lleva a un aprendizaje más dinámico, interactivo, comprensible, colaborativo y significativo a través del uso de Canva.

Por esto, se plantea la generación de actividades pedagógicas a través de Canva, con la finalidad de aprovechar sus dinámicas y de trabajo colaborativo, utilizando recursos como presentaciones interactivas, infografías, videos educativos, carteles, organizadores gráficos, cuestionarios y materiales didácticos digitales. Uso de esta herramienta que permitirá promover un aprendizaje más personalizado, significativo, adaptado a los intereses y necesidades de cada estudiante.

La presente propuesta tiene como finalidad elaborar actividades didácticas a través de Canva que permitan potenciar el aprendizaje del alumnado, favoreciendo que existan más interacción, participación y comprensión de los temas dados en clase. Debido a la utilidad de sus recursos visuales y a las ventajas para elaborar material de educación, se podrá optimizar el aprendizaje y la enseñanza, considerando a Canva como una herramienta didáctica que ayude a formar un mayor número de experiencias significativas creativas, dinámicas, colaborativas.

Actividad 1: Infografía

El objetivo de esta actividad es potenciar el aprendizaje, la creatividad y la participación activa de los alumnos mediante la herramienta Canva, para esta tarea los estudiantes crearán una infografía sobre un tema tratado en clase, organizada con textos, imágenes, gráficos y otros elementos visuales que contengan información relevante. Durante esta actividad, se pretende

que los estudiantes entiendan y sinteticen los contenidos de forma dinámica, mientras que desarrollan sus habilidades tecnológicas y creativas.

Figura 2. Infografía

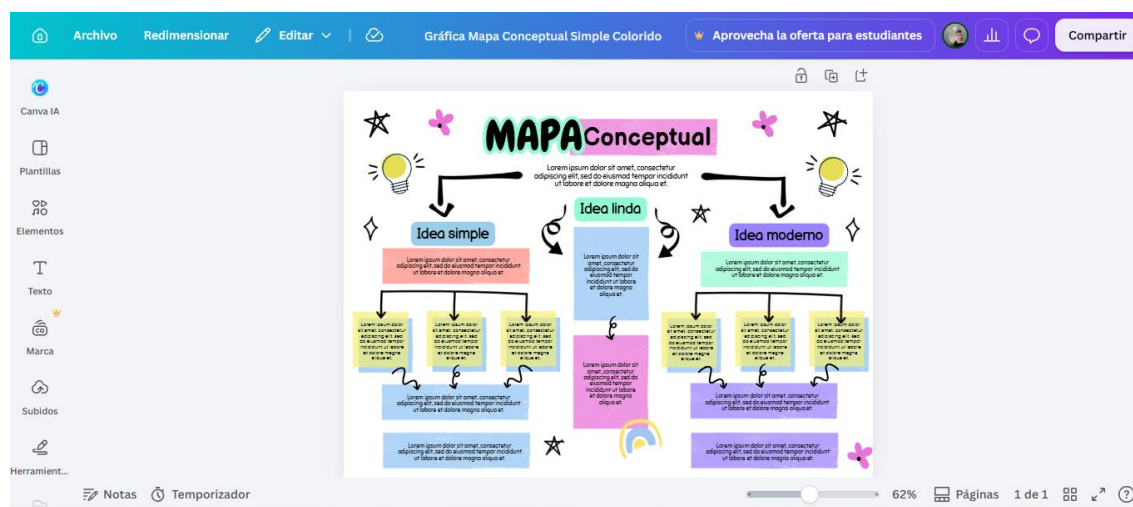


Fuente: <https://canva.link/2c32ykdy6h7302w>

Actividad 2: Mapa Conceptual

El objetivo será fortalecer la comprensión del tema mediante Canva donde los estudiantes organizarán conceptos e ideas principales en un mapa conceptual para desarrollar el pensamiento crítico la expresión de ideas y la participación activa en clase.

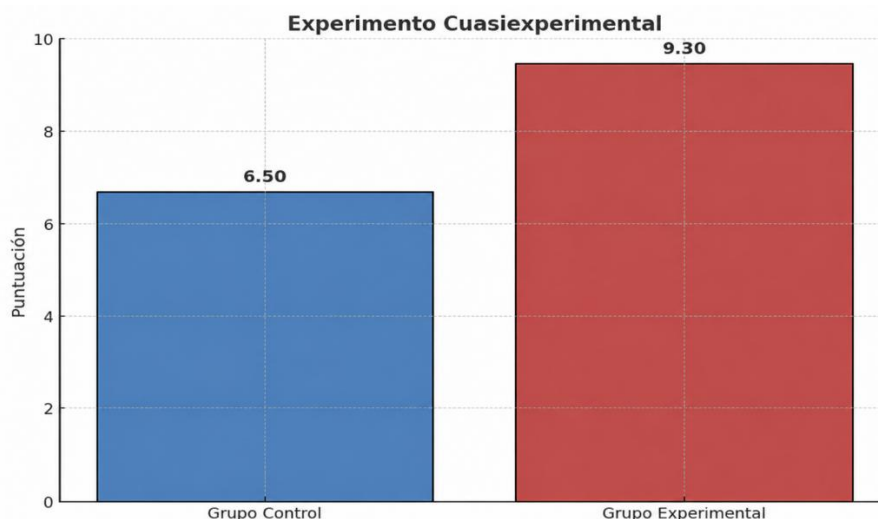
Figura 3. Mapa conceptual



Fuente: <https://canva.link/5vzi jazja1a0nwd3>

Resultados de la aplicación de la plataforma didáctica Canva

Figura 4. Resultados obtenidos



Fuente: elaboración propia.

Según resultados arrojados luego de la intervención con la herramienta educativa Canva a estudiantes de Bachillerato Técnico Informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, en se evidencia que se trabajó con dos grupos control y experimental. El grupo control fue instruido con un método tradicional y el puntaje global fue de 6,50/10, mientras que el grupo experimental fue instruido y evaluado a través de Canva, con una puntuación de 9,30/10. Esto supone una diferencia positiva de 2,80 puntos, mostrando que los estudiantes que se apoyaron con la herramienta presentaron mejor rendimiento.

De acuerdo a estas observaciones, se tiene que “Canva impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje” al propiciar la participación activa, creatividad, cooperación y motivación del educando a través de recursos interactivos y atractivos visualmente. Por tanto, su uso puede ser incluido en las instituciones para mejorar la calidad educativa y será beneficiosa para los mismos. Capacitar a los docentes en el uso de la misma es lo recomendable para aprovechar herramientas como las presentaciones, vídeos, infografías, actividades interactivas, cuestionarios y proyectos colaborativos.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio son consistentes con los estudios que demuestran las ventajas de Canva como herramienta educativa. (Tovar Gaspar, 2023), el uso de recursos tecnológicos y plataformas digitales en el proceso de enseñanza ayuda a mejorar el rendimiento académico,

con resultados superiores en los grupos que usan herramientas digitales frente a los grupos que reciben una enseñanza tradicional. Esto se refleja en nuestros hallazgos, donde el grupo experimental que empleó Canva tuvo un promedio de 9,30/10, mientras que el grupo control tuvo 6,50/10, una diferencia positiva en el rendimiento académico de los estudiantes.

Asimismo, Borja Antrituña et al. (2024), resalta que el empleo de las herramientas digitales puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes, promoviendo la participación en las actividades de aprendizaje. Los mismos aspectos se vieron reflejados en nuestro estudio, donde los estudiantes que estuvieron trabajando con Canva mostraron mayor participación e interés en las actividades planteadas. De igual forma, (Ruiz Loor & Intriago Romero , 2022) enfatizan el rol de las herramientas tecnológicas en el fomento del aprendizaje cooperativo y en la mejora de las habilidades digitales, lo cual se alinea con los resultados presentados.

En conclusión, los resultados enfatizan la necesidad de usar Canva como una herramienta educativa, ya que puede mejorar el rendimiento académico y la participación, la motivación, la creatividad y la colaboración de los estudiantes. también se cree que es esencial capacitar a los maestros en su uso para sacarle el máximo partido a recursos tales como presentaciones, infografías, vídeos, diseños interactivos, cuestionarios y materiales educativos.

CONCLUSIONES

En conclusión, la herramienta Canva resultó ser muy efectiva en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informático de la Unidad Educativa Carlos Alberto Aguirre Avilés, en función de los objetivos de investigación. La ejecución de las fases propuestas identificación de bases teóricas, análisis del contexto, diseño, implementación y evaluación de actividades pedagógicas permitió constatar importantes progresos en la interacción, participación y rendimiento de los alumnos.

Los resultados mostraron que el uso de Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyó al mejoramiento de las competencias cognitivas y tecnológicas, y que aumentó la motivación e interés de los estudiantes. El empleo de recursos como presentaciones, infografías, videos, diseños interactivos y actividades pedagógicas propició la construcción del conocimiento de forma activa, creativa, colaborativa y significativa.

Canva también se reveló como un facilitador en la conformación de ambientes de aprendizaje más dinámicos y flexibles, en los que los estudiantes se convirtieron en los principales actores de su propio proceso de aprendizaje. Este cambio metodológico permitió sortear algunas de las

deficiencias de la enseñanza tradicional, fomentando prácticas pedagógicas innovadoras, centradas en el estudiante y en la evolución de sus habilidades digitales.

Del mismo modo, se constató que Canva facilitó la construcción de ambientes de aprendizaje más flexibles y progresistas, los cuales permitieron que los estudiantes ocuparan un lugar central en su formación. Este giro metodológico favoreció también superar ciertas limitaciones de la enseñanza tradicional, fomentando un tipo de práctica pedagógica innovadora que tenía al estudiante y al desarrollo de sus competencias digitales como centro.

En conclusión, Canva se posicionó como un recurso didáctico eficiente para fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje al fomentar la participación activa, creatividad, colaboración y pensamiento crítico. A la luz de los resultados obtenidos, con una puntuación de 9,30/10 en el grupo experimental en comparación con 6,50/10 en el grupo control, se propone su incorporación en las escuelas, junto a programas de formación docente que aseguren su correcta aplicación y permitan sacar el máximo provecho de sus recursos. Así se aportará a la mejora constante en la calidad de la educación y a la formación de estudiantes más autónomos, creativos y competentes en ambientes digitales.

REFERENCIAS

- Alvarado. (2020). *Investigacion documental*. Obtenido de <https://bonqa.unisimon.edu.co/server/api/core/bitstreams/2af35a4b-2abf-4f78-a550-0a4e4764e674/content>
- Argibay, J. (2019). *Muestra de investigacion. Subjetividad y procesos cognitivos*, <https://www.scielo.org.ar/pdf/spc/v13n1/v13n1a01.pdf>.
- Avila. (2023). *Aplicación del método deductivo en la resolución de problemas matemáticos*. Repositorio ULEAM. Obtenido de https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4490/1/ULEAM-HT-0157.pdf?utm_source
- Avila Otero, A. (2019). *Enfoques de investigacion*. En *Métodos para el diseño del proyecto de Investigación*. Obtenido de researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Bustos. (2019). *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje*. Revista tematica, <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>.

- Caicedo, J. (2024). Investigación explicativa. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHWLvMOAQFnoECBqQAQ&usq=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>
- Cañar Chasi, A. (2021). La educación del futuro mediante plataformas virtuales. Artículo de revision, Ciencias de la educación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385902>
- Castro. (2021). Uso de la magificacion en entornos virtuales: casos de exitos y estrategias innovadoras. <https://vocol.com/es/articulos/articulo-el-uso-de-gamicacion-en-entornos-de-aprendizaje-casos-de-exito-y-estrategias-innovadoras-198207>
- Fernandez, R. (2019). Fundamentos del proceso educativo enseñanza, aprendizaje y evaluación a distancia. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331431248005.pdf>.
- Haro, A. (2024). Investigación exploratoria. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHWLvMOAQFnoECBqQAQ&usq=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>
- Hernandez, S. (2020). Desarrollo de la Perspectiva Teórica. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://sga.unemi.edu.ec/media/archivocompendio/2021/08/12/archivocompendio_202181223225.pdf&ved=2ahUKEwj9vKp7OaKAXVqTTABHYGqLUw4ChAWegQIEhAB&usq=AOvVaw1qufCGgytcs_FysdvHT1i1
- Ileana, S. (2019). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352003000600018&script=sci_arttext.
- Lopez. (2022). Aplicación de métodos estadísticos en investigaciones académicas. Obtenido de https://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/7822?utm_source

- Lopez Romo, H. (2018). Metodología de la encuesta. En Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Obtenido de https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf
- Moro Ramos, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*. Obtenido de <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/869/555>
- Paredes, S. (2018). El método inductivo en la investigación científica. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a3329e47-cbd3-488a-9fb3-70f873d647d1/content>
- Perez. (2021). Importancia del análisis crítico en la interpretación de datos estadísticos. Pontificia Universidad Politécnica del Ecuador. Repositorio Digital Institucional de la Escuela Politécnica Nacional. Obtenido de https://bibdigital.epn.edu.ec/handle/15000/7822?utm_source
- Perez. (2021). Retos de enseñanza y aprendizaje . https://scholar.google.es/scholar?cluster=14745082301064180593&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1732845594905&u=%23p%3DkYXoP-oPuXIJ, https://scholar.google.es/scholar?cluster=14745082301064180593&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1732845594905&u=%23p%3DkYXoP-oPuXIJ.
- Portilla. (2022). Aplicacion del metodo analitico. Obtenido de <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3886/52400.pdf?segu>
- Proaño Benalcazar, E., & Moncada Rangel, J. (2025). Estrategias digitales para el uso de Canva en la enseñanza de las regiones naturales del Ecuador. *RepSathiri - Sembrador*. Obtenido de <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/sathiri/article/view/1393>
- Ramirez. (2022). 5 B-learning para Mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. *Revista internacional tecnologia educativa docentes*. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/309/865>

- Ramos. (2021). Diseños de investiugacion experimental. [file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(1).pdf).
- Ramos Galarza , C. (2021). Diseños de investigacion experimental. CienciAmérica. Obtenido de [file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTELLIGENT/Downloads/Dialnet-Editorial-7890336%20(1).pdf)
- Rodriguez. (2018). El impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo. Repositorio de la Universidad Bolivariana del Ecuador, <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9246/1/SM338-Rodriguez-El%20impacto.pdf>.
- Ruiz Loor, L., & Intriago Romero , W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN. Obtenido de <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230/388>
- Ruiz, J. (2024). Investigacion de campo. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9541046.pdf&ved=2ahUKEwi2mYOj7uaKAXvQzABHWLvMOAQFnoECBgQAQ&usq=AOvVaw0Gugwdkpfv9eDIjUGmVPKJ>.
- Sanchez Chavez, M. (2020). “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Tamara Otto. (2011). La poblacion de estudios. Metodologia de investigacion. International Journal of Morphology, https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext&tlng=pt.
- Tovar Gaspar, T. (2023). RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL VIII CICLO DE ESTUDIOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ANCASH-2023. Repositorio Institucional ULADECH CATÓLICA. Obtenido de

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20%281%29.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Uleam. (2022). Metodo analitico-Sintetico. Studocu. Obtenido de https://www.studocu.com/ec/document/universidad-laica-eloy-alfaro-de-manabi/metodologia-de-investigacion/metodo-analitico-sintetico/40033943?utm_source

Vargas Chagna, L., & Ibadango Galeano, E. (2023). Canva un recurso tecnológico para fortalecer la educación universitaria en línea. Revista Científica Dejando Huellas. Obtenido de <https://liceoaduanero.edu.ec/revista/index.php/ojs/article/view/1>

Viteri, D., Delgado Viteri, N., & Castillo Bravo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. Polo del conocimiento. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7506>

© Los autores. Este artículo se publica en Prisma ODS bajo la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Esto permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, incluidos fines comerciales, siempre que se otorgue la atribución adecuada a los autores y a la fuente original.



 : <https://doi.org/10.65011/prismaods.v5.i5.348>

Cómo citar este artículo (APA 7ª edición):

Dicao Cevallos, J. A., Dicao Ortiz, R. V., & Cabrera Castro, K. J. (2026). Canva como Herramienta Didáctica para el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes. *Prisma ODS: Revista Multidisciplinaria Sobre Desarrollo Sostenible*, 5(5), 88-111. <https://doi.org/10.65011/prismaods.v5.i5.343>