



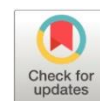


Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje

CANVA digital resource to promote teaching creativity during the teaching-learning process

- ¹ Johanna Elizabeth Quilca Cualchi  <https://orcid.org/0009-0000-7756-2237>
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador.
jequilcac@ube.edu.ec
- ² Germania Adelaida Vaca Espín  <https://orcid.org/0009-0002-0389-8322>
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador.
gavacae@ube.edu.ec
- ³ Lorena del Carmen Boderó Arizaga  <https://orcid.org/0000-0002-8081-5861>
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador.
ldboderoa@ube.edu.ec
- ⁴ Xavier Oswaldo Yáñez Cando  <https://orcid.org/0000-0002-3053-1959>
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador.
xoyanezc@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 16/01/2024

Revisado: 11/02/2024

Aceptado: 28/03/2024

Publicado: 30/04/2024

DOI: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>

Cítese:

Quilca Cualchi, J. E., Vaca Espín, G. A., Boderó Arizaga, L. del C., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>



CIENCIA DIGITAL, es una revista multidisciplinaria, trimestral, que se publicará en soporte electrónico tiene como misión contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://cienciadigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 International. Copia de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Palabras claves:

Creatividad,
Estrategia
metodológica,
Recurso digital,
CANVAS,
herramientas
digitales.

Keywords:

Creativity,
Methodological
strategy, Digital
resource,
CANVAS, digital
tools.

Resumen

Introducción: El presente trabajo de investigación se basa en el estudio del recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. **Objetivo:** Determinar la percepción del uso de estrategias metodológicas usadas por los docentes, la una de manera tradicional y la otra mediante la integración del recurso digital Canva como recurso didáctico para fomentar la creatividad de los docentes en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. **Metodología:** Se utilizó un enfoque descriptivo, documental y de campo. En cuanto a la recolección de información se utilizaron encuestas dirigidas a los docentes de la institución, previamente validadas por expertos. Se trabajó con una muestra no probabilística de 15 docentes cuyo criterio de elección fue que sean docentes del nivel bachillerato. **Resultados:** 1. Se realiza la fundamentación teórica desde el análisis de artículos científicos con los criterios de análisis. 2. Se logra realizar un análisis comparativo en relación con la gestión de enseñanza-aprendizaje mediante estrategias tradicionales y mediante el uso de CANVA. 3. Se contribuye significativamente al enriquecimiento teórico-práctico relacionado al uso de CANVA en el aprendizaje. **Conclusión:** La integración de Canva como recurso didáctico, es una estrategia que permite fomentar la creatividad y la innovación en la enseñanza, despierta la motivación, la atención, el trabajo colaborativo y la creatividad tanto de docentes como de estudiantes. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Educación.

Abstract

Introduction: This research work is based on the study of the CANVA digital resource to promote teaching creativity during the teaching-learning process. **Objective:** Determine the perception of the use of methodological strategies used by teachers, one in a traditional way and the other through the integration of the digital resource Canva as a teaching resource to enhance the creativity of teachers in planning the teaching-learning process. **Methodology:** A descriptive, documentary and field approach was used. Regarding the collection of information, surveys were used aimed at the institution's teachers, previously validated by experts. We worked with a non-probabilistic sample of 15 teachers whose selection criterion was that they be high school teachers. **Results:**

1. The theoretical foundation is conducted from the analysis of scientific articles with the analysis criteria. 2. A comparative analysis is conducted in relation to teaching-learning management through traditional strategies and using CANVA. 3. It contributes significantly to the theoretical-practical enrichment related to the use of CANVA in learning. **Conclusion:** The integration of Canva as a teaching resource is a strategy that allows promoting creativity and innovation in teaching, awakening motivation, attention, collaborative work and creativity in both teachers and students. **General study area:** education **Specific study area:** Different signature

1. Introducción

La investigación presente investigación sobre el uso de la herramienta digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje tiene mucha relevancia en el contexto educativo actual. En un mundo cada vez más tecnológico, es fundamental que los docentes estén capacitados para integrar estas herramientas de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas. El objetivo de esta investigación es explorar el impacto que el uso de herramientas digitales tiene en la creatividad de los docentes, así como en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, pretende además, identificar la percepción de estudiantes y docentes del uso de esta herramienta digital en el desarrollo de la creatividad docente, con el fin de mejorar la calidad de la educación y preparar a los estudiantes para un futuro cada vez más digitalizado. La información presentada en este estudio es valiosa para mejorar la formación de los docentes en el uso de tecnología, así como para desarrollar estrategias innovadoras que promuevan la creatividad en el aula.

Recursos digitales

Los recursos digitales son herramientas que pueden facilitar la enseñanza, el aprendizaje y mejorar la educación. Permiten a los docentes llegar a los estudiantes con material acorde a las expectativas y necesidades de los diferentes grupos, permite a los estudiantes acceder a información de forma rápida y sencilla, y les ofrecen nuevas formas de interactuar con el contenido educativo (Grisales, 2018, p. 112). El uso de los recursos digitales educativos en el aula puede facilitar la adquisición de nuevos conocimientos que apoyen al desarrollo de destrezas. En primer lugar, los recursos

digitales, permiten a los estudiantes acceder a información de forma rápida y sencilla. Esto es especialmente importante en un mundo en el que la información está disponible de forma abundante y en constante cambio. En segundo lugar, los recursos digitales ofrecen a los estudiantes nuevas formas de interactuar con el contenido educativo (González & Gómez, 2021, p. 90). Por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar los recursos digitales para crear sus propios proyectos, participar en actividades interactivas o acceder a recursos educativos personalizados. Por último, los recursos digitales pueden contribuir a mejorar la competencia escolar de los estudiantes, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Estas habilidades son esenciales para el éxito en la escuela y en la vida.

Herramientas digitales educativas

De acuerdo con Padilla (2021), “las herramientas digitales se refieren a programas informáticos que tienen como propósito facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje por medio de medios electrónicos” (p. 48). Este conjunto de herramientas incluye software educativo, plataformas en línea, aplicaciones móviles y recursos multimedia interactivos, entre otros. Su finalidad principal es brindar a los docentes y estudiantes nuevas oportunidades para adquirir conocimientos y habilidades, alentando la participación y el aprendizaje con significado.

Según Morán et al. (2021), “las herramientas digitales se refieren a dispositivos tecnológicos que posibilitan la interacción, producción y difusión de contenido educativo. Ejemplos de estas herramientas incluyen computadoras, tabletas, pizarras digitales, proyectores interactivos, cámaras y grabadoras de audio o video” (p. 67). Estas herramientas brindan a los docentes la oportunidad de ampliar y mejorar los métodos de enseñanza, lo que facilita un aprendizaje más personalizado y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, un profesor puede utilizar una pizarra digital en el aula para mostrar imágenes, videos y recursos interactivos que complementen la lección, en lugar de solo utilizar libros y papeles, los profesores pueden utilizar estas herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa y promover un aprendizaje más dinámico y significativo.

Se entiende que las herramientas digitales se refieren a recursos en formato digital que tienen como finalidad facilitar la realización de tareas educativas y fomentar el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos. Estas herramientas abarcan diversas opciones como software de ofimática, programas de edición de imágenes y vídeos, simuladores, entornos virtuales de aprendizaje, libros electrónicos y plataformas de gestión del aprendizaje, entre otros ejemplos (Echeverría & Molina, 2022, pp. 46-47). Su propósito fundamental es promover la adquisición de habilidades digitales y el empleo responsable y crítico de la tecnología en el ámbito educativo.

Estas tres definiciones proporcionan una visión completa de las herramientas digitales en el ámbito educativo. La primera definición se centra en las aplicaciones informáticas y recursos multimedia, como plataformas de aprendizaje en línea y juegos educativos. Por ejemplo, las aplicaciones de presentación de imágenes como *Canvas o FlowChart* son herramientas digitales que ayudan a los estudiantes a mejorar sus habilidades visuales de manera interactiva.

Creatividad

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), resalta la importancia del desarrollo de creatividad y la enlista dentro de las habilidades transferibles, definiéndolas como aquellas habilidades que se necesitan para adaptarse a diversos contextos de la vida y que las personas pueden potencialmente transferir a diferentes entornos sociales, culturales o laborales (p. 48). La creatividad es la capacidad de pensar de forma original y generar nuevas ideas o soluciones, ya sea de forma individual o en equipo. La creatividad es una habilidad que se puede desarrollar con la práctica. Al proporcionar a las personas las oportunidades necesarias para explorar su creatividad, les estamos dando las herramientas que necesitan para tener éxito en la vida. Es una habilidad esencial para el desarrollo personal y profesional, y es fundamental para el ejercicio docente.

La creatividad es una capacidad esencial para el desarrollo personal y profesional, nos permite resolver problemas de manera innovadora, generar nuevas oportunidades y crear nuevos productos y servicios. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2012), la creatividad es la clave de la innovación, que a su vez es un elemento central en torno a la educación y la formación, en un mundo cada vez más competitivo. La creatividad, o el deseo de explorar e inventar sin saber de antemano si reportará algún tipo de beneficio, no puede enseñarse, pero debe detectarse y debe ser reconocida y estimulada (p. 24). Por otro lado, la educación tradicional, centrada en la transmisión de conocimientos, no siempre fomenta la creatividad. Los estudiantes suelen ser evaluados por su capacidad de reproducir información, lo que puede reducir su espíritu de exploración e innovación. Para estimular la creatividad, la educación debe centrarse en el desarrollo de las habilidades necesarias para el pensamiento creativo, como la capacidad de pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. También es importante crear un ambiente de aprendizaje que sea seguro y propicio para la experimentación y el riesgo.

Dentro de la legislación ecuatoriana, la Constitución de la República del Ecuador, en el artículo 22 indica que: las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las

producciones científicas, literarias o artísticas (Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador, 2008). Este artículo es importante porque reconoce la importancia de la creatividad para el desarrollo personal, social y económico del país. La creatividad es una capacidad esencial para resolver problemas, generar nuevas ideas y crear nuevos productos y servicios. En un mundo cada vez más complejo y cambiante, la creatividad es más importante que nunca. El derecho a desarrollar la capacidad creativa se refiere a la posibilidad de que todas las personas puedan explorar sus potencialidades creativas, sin importar su condición social, económica o cultural. Esto significa que el Estado debe garantizar el acceso a la educación, la cultura y las artes, así como la creación de espacios seguros y propicios para la expresión creativa. En este sentido, la educación es indispensable para el conocimiento, y el ejercicio de este derecho.

El marco curricular competencial de aprendizajes diseñado por el Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2023), vincula a la creatividad y a la toma de decisiones dentro del pensamiento emocional (p. 56). Esto significa que la creatividad y la toma de decisiones son dos habilidades que se complementan y que son necesarias para el desarrollo integral de las personas. Dentro de la comprensión y manifestaciones del entorno cultural y natural indica que el propósito de este ámbito es: el desarrollo del pensamiento crítico, la reflexión; y, promover la creatividad. Este ámbito busca que los agentes de la comunidad educativa desarrollen las habilidades necesarias para comprender y analizar su entorno cultural y natural, reflexionar sobre los problemas y desafíos que enfrenta, y generar nuevas ideas y soluciones creativas.

CANVA

Canva es una herramienta digital que facilita la creación de materiales educativos atractivos e innovadores. Es una plataforma intuitiva y fácil de usar, que ofrece una amplia variedad de plantillas, imágenes, gráficos y fuentes para que los docentes y estudiantes puedan diseñar sus propios contenidos (Ruiz-Loor, 2022, p. 12). Canva es una herramienta versátil y potente que puede ser utilizada para crear una amplia variedad de materiales educativos. Es una herramienta que puede ayudar a los docentes y estudiantes a mejorar el aprendizaje y la enseñanza. Actualmente, Canva es una de las herramientas de diseño gráfico más populares del mundo. La plataforma ofrece una amplia variedad de plantillas, imágenes, gráficos y fuentes que los usuarios pueden usar para crear sus propios diseños. Canva también ofrece funciones de colaboración que permiten a los usuarios trabajar juntos en proyectos de diseño.

En el ámbito de la educación, la plataforma CANVA es una herramienta en línea que posibilita a estudiantes y docentes generar recursos educativos de forma visualmente atractiva y de alta calidad de forma sencilla y fácil de usar. Por ejemplo, los estudiantes pueden utilizar la plataforma para crear presentaciones visuales llamativas para sus exposiciones orales, utilizando plantillas y elementos gráficos que les ayuden a

transmitir de manera efectiva su mensaje. De esta manera, CANVA les permite desarrollar habilidades tecnológicas y visuales, así como estimular su capacidad creativa y expresión artística. En cuanto al trabajo colaborativo, los estudiantes pueden desarrollar proyectos educativos. Por ejemplo, pueden utilizar la plataforma para diseñar un cartel informativo sobre un tema específico, asignando a cada grupo de estudiantes una sección del cartel y luego uniendo sus contribuciones en un único proyecto visualmente coherente. Esto fomenta la cooperación entre los estudiantes, así como el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento.

La educación actual presupone el uso inteligente de nuevos recursos digitales para lograr una concordancia entre lo que los estudiantes aprenden en los ambientes formales y los ambientes informales. Esta realidad se evidencia en la Unidad Educativa “Víctor Mideros Almeida”, parroquia San Antonio de Ibarra, cantón Ibarra, provincia de Imbabura, es por ello por lo que, se considera de mucha importancia el uso de recursos digitales para mejorar la creatividad en los procesos de enseñanza aprendizaje de los docentes de esta institución.

El objetivo de la investigación es analizar el efecto de la variable independiente: CANVA, en la variable dependiente: creatividad de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Idea por defender

La integración del recurso digital Canva como recurso didáctico potencia la creatividad de los docentes en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje de las áreas en la Unidad Educativa “Víctor Mideros Almeida”

2. Metodología

La presente investigación es de tipo experimental, ya que, para comparar la mejora en rendimiento creativo del grupo de docentes, antes y después del uso de CANVA. Es de tipo cualitativa ya que se documentará la percepción de los docentes mediante la aplicación de entrevistas y del análisis de contenido de las respuestas. Tiene un enfoque cuantitativo, dado que ofrece gran flexibilidad con la aplicación de varios instrumentos de investigación, al mismo tiempo permite recolectar datos ayudando a la comprensión del problema de investigación en el proceso de enseñanza aprendizaje con la utilización de herramientas digitales, como plantea Cuevas et al. (2016) el enfoque cuantitativo trabaja sobre la base de una revisión de literatura que apunta al tema y da como conclusión un marco teórico orientador de la investigación para probar la veracidad del trabajo investigativo. Es descriptiva ya que se desea proporcionar una visión general detallada de la situación actual en cuanto a la enseñanza; y, finalmente es exploratoria ya que ayudará a identificar patrones, desafíos y oportunidades emergentes. El estudio se

llevará a cabo durante un mes con 15 docentes de Bachillerato de la Unidad Educativa “Víctor Mideros Almeida”, a quienes se les aplicará una encuesta de percepción antes del uso de herramientas digitales y una segunda encuesta posterior al uso de CANVA como recurso educativo.

3. Resultados

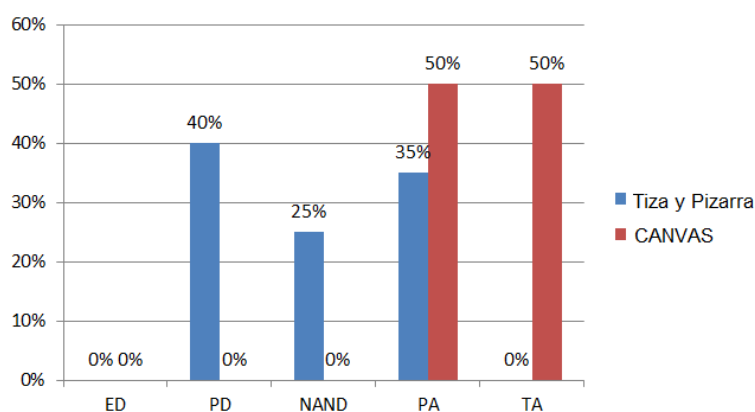
A continuación, se presentan los resultados que describen el contexto de la enseñanza-aprendizaje de en la Unidad Educativa “Víctor Mideros Almeida”, considerando a docentes del Bachillerato que participaron en el estudio. Los porcentajes reportados se refieren a la totalidad de respuestas válidas, se omiten los datos perdidos y sin respuesta.

Pregunta 1. Creatividad del docente desde la perspectiva del estudiante

En torno a si considera que la creatividad del docente está influenciada por el uso de tiza y pizarra en comparación a los resultados del uso de la herramienta CANVAS

Figura 1

Creatividad del docente – cuadro comparativo



En base a los datos obtenidos, se puede concluir que el uso de herramientas tradicionales como la tiza y la pizarra tiene un impacto limitado en el desarrollo de la creatividad de los docentes, ya que solo el 35% de los encuestados considera que estas herramientas favorecen la creatividad. Por otro lado, la implementación de tecnologías como CANVAS en la gestión de enseñanza-aprendizaje ha demostrado ser más efectiva, ya que el 50% de los encuestados está totalmente de acuerdo y el otro 50% parcialmente de acuerdo en que CANVAS permite desarrollar la creatividad de los docentes durante sus clases. Por lo tanto, se puede apreciar que el uso de tecnologías innovadoras en el ámbito educativo puede ser más efectivo para fomentar la creatividad de los docentes en comparación con las herramientas tradicionales. Es importante seguir explorando y

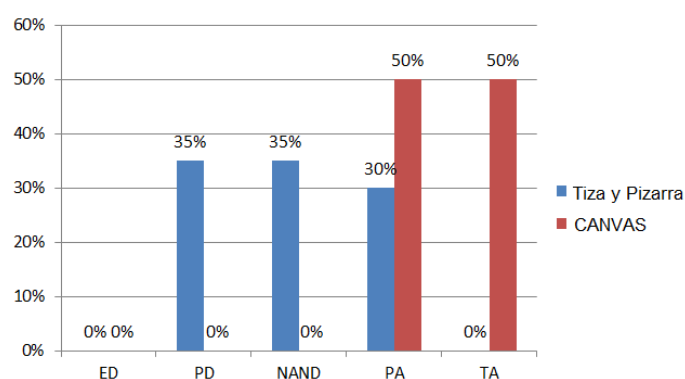
utilizando nuevas herramientas tecnológicas para potenciar la creatividad de los docentes y mejorar la calidad de la educación en general.

Pregunta 2. Motivación del estudiante

En torno a la valoración personal en relación con su nivel de motivación al usar como recursos la tiza y la pizarra en comparación con el recurso digital CANVA

Figura 2

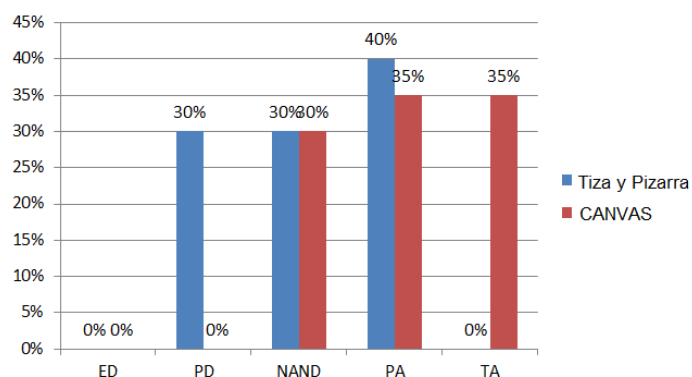
Motivación del estudiante – cuadro comparativo



Con base en los datos obtenidos, se puede concluir que la motivación de los estudiantes al recibir clases utilizando herramientas tradicionales como la tiza y la pizarra es significativamente menor en comparación con el uso de la plataforma digital como CANVAS. Esto sugiere que la incorporación de tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como en el caso de CANVAS, tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes. Por lo tanto, es importante que la Unidad Educativa “Víctor Mideros Almeida”, consideren la implementación de herramientas digitales para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fomentar su motivación en el aula.

Pregunta 3. Trabajo colaborativo

En torno a la percepción personal de la eficiencia del trabajo colaborativo al usar como recursos la tiza y la pizarra en comparación con el recurso digital CANVA

Figura 3
Trabajo colaborativo – cuadro comparativo


En cuanto al desarrollo de actividades mediante trabajo colaborativo de los estudiantes al recibir las clases con herramientas tradicionales, los resultados de las encuestas muestran que el 30% considera que estos recursos no favorecen el trabajo en equipo, otro 30% no está seguro y el 40% cree que la tiza y la pizarra sí son útiles para el trabajo colaborativo. Por otro lado, tras la experiencia de utilizar CANVAS en la gestión del enseñanza-aprendizaje, el 30% de los encuestados se mantiene neutral, el 35% está parcialmente de acuerdo y otro 35% está totalmente de acuerdo en que esta herramienta facilita el trabajo colaborativo. Los resultados muestran una clara preferencia por el uso de CANVAS para fomentar el trabajo en equipo entre los estudiantes, en comparación con las herramientas tradicionales como la tiza y la pizarra.

4. Discusión

En este trabajo se ha realizado una comparación sobre el uso de recursos tradicionales como son la tiza y la pizarra en comparación con recursos digitales, de manera específica con el recurso digital CANVA. Hemos establecido los beneficios que el uso de herramientas tecnológicas presenta en diferente ámbito. Se ha fundamentado las variables de investigación desde una investigación bibliográfica, documental, de manera teórica mediante el aporte de producción científica de los últimos años relacionada con los recursos digitales en educación. El análisis de los trabajos revisados ha permitido conocer los resultados de investigaciones similares, aportando y contrastando nuestro marco teórico.

Con carácter más general, el estudio de los recursos digitales en contextos educativos nos acerca a conocer los beneficios del recurso digital CANVA en cuanto al desarrollo de la creatividad del docente para realizar una clase más amena e interactiva. Los resultados nos han acercado a conocer los principales beneficios, del uso de recursos digitales sobre los tradicionales, pues dentro de los factores de percepción tanto de estudiantes como de docentes se evidencia sustancialmente un incremento en la

motivación, atención, trabajo colaborativo, creatividad tanto de docentes como de estudiantes, lo cual genera una buena aceptación en los entornos educativos. La implementación de tecnologías innovadoras como CANVA puede potenciar la creatividad de los docentes al ofrecerles herramientas más dinámicas y flexibles para diseñar sus clases, lo que se refleja en el mayor porcentaje de acuerdo sobre su impacto en comparación con las herramientas tradicionales, eso ratifica lo expuesto por Ken Robinson, reconocido experto en educación y creatividad, y citado por Martínez-González (2020), quien indica que la creatividad es un proceso que implica la generación de ideas originales y útiles, y su desarrollo es fundamental en el ámbito educativo. Otros estudios como los de Rebollo & Soubirón (2021), sostienen que las tecnologías digitales pueden aumentar la creatividad de los docentes al ofrecerles nuevas formas de presentar la información y fomentar la colaboración.

Los resultados de la encuesta muestran que la incorporación de tecnología como CANVA puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes, lo cual sugiere que esta herramienta digital puede ser más efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje en comparación con las herramientas tradicionales, lo cual se fundamenta en investigaciones como la de García-Bacete & Doménech-Betoret (2017), en la que se demostró que la incorporación de tecnología en el aula puede aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje, lo cual es confirmado, a la vez, con lo que asegura Formento-Torres et al. (2023), la motivación es un aspecto fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye en la disposición de los estudiantes para participar activamente en las clases y en su interés por aprender.

Finalmente, en cuanto a que CANVA facilita el trabajo en equipo entre los docentes de manera más efectiva que las herramientas tradicionales, sugiere que esta plataforma digital puede favorecer el desarrollo de habilidades colaborativas y promover un aprendizaje más interactivo y participativo en el aula, lo cual se apoya en lo planteado por Roselli (2011), quien cita a Vygotsky, psicólogo y teórico del aprendizaje, cuando indica que el trabajo colaborativo es un aspecto fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los estudiantes construir conocimientos de manera conjunta, compartiendo ideas y experiencias, en el mismo sentido Serna-Martínez & Alvites-Huamaní (2021), han demostrado que las plataformas digitales pueden potenciar la colaboración entre los estudiantes al ofrecerles herramientas para trabajar en equipo de forma más efectiva.

5. Conclusiones

- Los talleres de capacitación docente sobre la integración de CANVA como recurso didáctico son una excelente estrategia para fomentar la creatividad y la innovación en la enseñanza, y contribuyen a mejorar la calidad educativa en la

Unidad Educativa “Víctor Mideros Almeida”. Son una estrategia para promover la innovación y la creatividad en la enseñanza, ya que permiten a los docentes adquirir nuevas habilidades y conocimientos sobre el uso de CANVA, al integrar este recurso en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes pueden diseñar materiales didácticos atractivos y visualmente impactantes que captan la atención de los estudiantes y facilitan su aprendizaje.

- El uso de herramientas tecnológicas como CANVA en entornos educativos puede potenciar la creatividad tanto de los docentes como de los estudiantes, permitiendo la generación de ideas originales y útiles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se traduce en clases más dinámicas e interactivas, lo que favorece la atención y motivación de los participantes.
- Se observa que la incorporación de tecnología en el aula, específicamente utilizando herramientas como CANVA, puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes, lo cual influye positivamente en su experiencia de aprendizaje. Esto respalda la idea de que la motivación es un aspecto fundamental en el proceso educativo, ya que influye en la disposición de los estudiantes para participar activamente en las clases y en su interés por aprender.
- Se destaca que el trabajo en equipo entre los estudiantes se ve beneficiado por el uso de plataformas digitales como CANVA, lo que favorece el desarrollo de habilidades colaborativas y promueve un aprendizaje más interactivo y participativo en el aula. Esto coincide con la idea de que el trabajo colaborativo es fundamental en el proceso educativo, permitiendo a los estudiantes construir conocimientos de manera conjunta y compartir ideas y experiencias.
- Finalmente, la implementación de tecnologías innovadoras en el ámbito educativo, como es el caso de CANVA, ofrece a los docentes herramientas más dinámicas y flexibles para diseñar sus clases, lo que se refleja en un mayor impacto positivo en comparación con las herramientas tradicionales. Esto pone de manifiesto la importancia de adaptarse a las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorar la calidad educativa y favorecer el desarrollo de habilidades tanto de docentes como de estudiantes.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos los autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias Bibliográficas

Asamblea Nacional Constituyente del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449 de 20-oct-2008.

https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Cuevas Romo, A., Hernández Sampieri, R., Leal Pérez, B. E., & Mendoza Torres, C. P. (2016). Enseñanza-aprendizaje de ciencia e investigación en educación básica en México. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18(3), 187-200.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412016000300014&lng=es&tlng=es

Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, 2(21) 96-112. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9052306.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2022). *Las 12 habilidades transferibles del Marco Conceptual y Programático de UNICEF*.

<https://www.unicef.org/lac/media/30756/file>

Formento-Torres, A. C., Quílez-Robres, A., & Cortés-Pascual, A. (2023). Motivación y rendimiento académico en la adolescencia: una revisión sistemática meta-analítica. *RELIEVE Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 29(1): 1-23. <https://doi.org/10.30827/relieve.v29i1.25110>

García-Bacete, F., & Doménech-Betoret, F. (2017). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 1(0), ISSN-1138-493X: 2-18.

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bacete_Dom%c3%a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González, J., & Gómez, A. (2021). Herramientas digitales en la formación profesional integral. *Servicio Nacional de Aprendizajes - SENA*.

https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/7202/libro_didactico_herramientas_digitales.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Grisales, A. (2018). Uso de recursos TIC en la enseñanza de las matemáticas: retos y perspectivas. *Entramado*, 14(2): 198-214.
<https://www.redalyc.org/journal/2654/265459295014/html/>
- Martínez-González, J. (2020). Ken Robinson. Una mirada al interior del modelo educativo fomentando la creatividad. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 3(2020): pp. 16-17.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/5058/6568>
- Morán Borja, L. M., Camacho Tovar, G. L., & Parreño Sánchez, J. del C., (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 00032.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000700032
- Ministerio de Educación del Ecuador [MINEDUC]. (2023). *Marco curricular competencial de aprendizajes*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2012). *Los desafíos de la creatividad. Investigación y prospectiva en educación. UENSCO. Contribuciones temáticas*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000217518_spa
- Padilla, D. (2021). Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de Ciencias Naturales [Informe de Investigación, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21556/1/UPS-CT009478.pdf>
- Rebollo, C., & Soubirón, E. (2021). La creatividad docente como factor generador de nuevos entornos de aprendizaje en la educación media [Congreso Iberoamericano de Educación. Metas 2021]
https://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/DOCENTES/RLE2598b_rebollo.pdf
- Roselli, N. (2011). Teoría del aprendizaje colaborativo y teoría de la representación social: convergencias y posibles articulaciones. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 2(2): 173-191 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5123804.pdf>

Ruiz-Loor, G. (2022). El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11): 75-90
<https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/>

Serna-Martínez, R., & Alvites-Huamaní, C. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Revista Hamut'ay*, 8(3): 66-74.
<https://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2347>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Ciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Ciencia Digital**.



Indexaciones

