

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Canva para el aprendizaje de Educación Artística”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación

Autor: Wilmer Edmundo Regalado Erazo

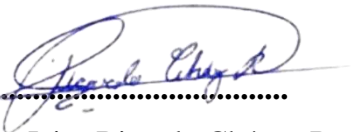
Tutor: MSc. Jairo Ricardo Chávez Rosero

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Wilmer Edmundo Regalado Erazo con el número de cédula 0400800488 ha elaborado el trabajo de titulación: “Canva para el aprendizaje de Educación Artística”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del reglamento de Régimen Académico y de estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva

f.....

MSc. Jairo Ricardo Chávez Rosero

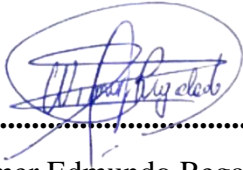
TUTOR

Tulcán, octubre de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología y Educación.

Yo, Wilmer Edmundo Regalado Erazo con cédula de identidad número 0400800488 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

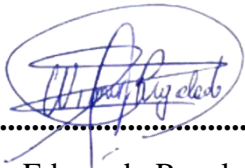
Wilmer Edmundo Regalado Erazo

AUTOR

Tulcán, octubre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Wilmer Edmundo Regalado Erazo declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Canva para el aprendizaje de Educación Artística” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Wilmer Edmundo Regalado Erazo

AUTOR

Tulcán, octubre de 2024

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi más sincero reconocimiento a todas las personas que me han apoyado en la realización de esta tesis de posgrado. En primer lugar, agradezco profundamente a mi director de tesis, el MSc. Jairo Chávez, por su invaluable guía, entereza y conocimiento a lo largo de este proceso. Su dedicación y entusiasmo han sido una fuente de inspiración constante. A mi esposa e hijos, por su amor incondicional y apoyo emocional, que me permitieron concentrarme enteramente en mis estudios. A mis amigos y compañeros de estudio, por sus palabras de aliento y por compartir conmigo este viaje académico. Finalmente, a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a la culminación de este proyecto, les expreso mi gratitud eterna.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a María Eugenia, mi amada esposa, por no soltar mi mano en todo este camino, por su amor incondicional, apoyo constante y sacrificios innumerables, que me han permitido llegar hasta aquí. A mis hijos, por su paciencia, comprensión y motivación durante este desafiante viaje académico. A mis amigos y colegas, quienes con sus palabras de aliento y fraternidad han hecho que la travesía sea más soportable. Y, fundamentalmente, a mi tutor y profesores, cuyo conocimiento y guía han sido esenciales en mi formación académica y personal. Este logro es tanto mío como de todos ustedes.

ÍNDICE

RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
CAPÍTULO I	17
PROBLEMA	17
1.1. Planteamiento del problema	17
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	20
1.3. Objetivos de investigación.....	20
1.3.1. Objetivo General	20
1.3.2. Objetivos Específicos.....	20
1.4. Justificación.....	21
CAPÍTULO II.....	24
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	24
2.1. Antecedentes de investigación	24
2.2. Marco Teórico.....	29
Aprendizaje en la educación para la asimilación de conocimientos	29
Enseñanza en el aula para la transmisión de conocimientos.....	30
El constructivismo como modelo de acercamiento hacia las nuevas tecnologías.	30
Fundamentos de la Educación Artística	35
Evaluación en Educación Artística	36
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en Educación Artística.....	37
Tecnología en la Educación Artística	38
Educación artística en Red	38
Inteligencia artificial en la educación artística.....	39
Estrategia de aprendizaje del docente	40
Canva en la educación.....	41
Ventajas de Canva.....	45

Desventajas de Canva	46
Educación Cultural y Artística	47
Plataformas digitales para la enseñanza	48
Diseño Gráfico en el Aula.....	49
Contenido educativo con Canva.....	49
Metodología del Diseño con Canva	50
Impacto de Canva en el Aprendizaje Visual	50
Diseño de Presentaciones con Canva	51
2.3. Marco legal	51
CAPÍTULO III	53
METODOLOGÍA.....	53
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio.....	53
3.2. Enfoque y tipo de investigación	54
Enfoque	54
Tipos de investigación.....	54
3.3. Definición y operacionalización de variables	55
3.4. Procedimientos	60
3.5. Consideraciones bioéticas	62
CAPÍTULO IV	63
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	63
CAPÍTULO V.....	79
PROPUESTA	79
5.1. Presentación	79
5.2. Título de la propuesta.....	80
5.3. Objetivo general	80
5.4. Objetivos específicos.....	80
5.5. Estrategias digitales metodológicas.....	80
5.6. Justificación	81

5.7. Desarrollo de la propuesta:	82
5.7.1 Selección de recursos en Canva	84
5.8. Proceso de planificación.....	86
5.9. Actividades gamificadas.....	91
5.10. Rúbrica de evaluación	111
5.10. Coevaluación.....	112
5.11. Heteroevaluación.....	113
5.12. Proceso de difusión	115
6. Recomendaciones metodológicas.....	116
6.1. Introducción y Capacitación.....	116
6.2. Establecer Objetivos de Aprendizaje.....	116
6.3. Ejemplos y Muestras	116
6.4. Tareas y Proyectos Creativos	116
6.5. Investigación y Contenido.....	117
6.6. Diseño Colaborativo.....	117
6.7. Retroalimentación y Revisión	117
6.8. Integración Multidisciplinaria	117
6.9. Ética del uso de imágenes	117
6.10. Evaluación.....	117
6.11. Recursos Adicionales:	118
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	119
Conclusiones.....	119
Recomendaciones.....	120
REFERENCIAS	121

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	56
Tabla 2. Opinión de los docentes durante la entrevista	73
Tabla 3. Rúbrica de evaluación	112
Tabla 4. Rúbrica de coevaluación.....	113
Tabla 5. Rúbrica de heteroevaluación	113

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Detalle de ubicación de la Unidad Educativa Vicente Fierro	53
Figura 2. Porcentajes, primera pregunta.....	64
Figura 3. Porcentajes, segunda pregunta	65
Figura 4. Porcentajes, tercera pregunta	66
Figura 5. Porcentajes, cuarta pregunta	67
Figura 6. Porcentajes, quinta pregunta	68
Figura 7. Porcentajes, octava pregunta.....	69
Figura 8. Porcentajes, novena pregunta.....	70
Figura 9. Porcentajes, décima pregunta.....	71
Figura 10. Porcentajes, décima primera pregunta	72
Figura 11. Porcentajes, décima segunda pregunta.....	73
Figura 12. Portada de Canva de Educacion Artística	91
Figura 13. Introducción de Canva de Educación Artística.....	92
Figura 14. Normas en Canva de Educación Artística.....	92
Figura 15. Comencemos Canva de Educación Artística	93
Figura 16. Pregunta 1 Canva de Educación Artística.....	93
Figura 17. Respuesta 1 Canva de Educación Artística.....	94
Figura 18. Pregunta 2 Canva de Educación Artística.....	94
Figura 19. Respuesta 2 Canva de Educación Artística.....	95
Figura 20. Adivinanza Canva de Educación Artística.....	95
Figura 21. Solución Adivinanza Canva de Educación Artística	96
Figura 22. Nuevo nivel de Canva de Educación Artística.....	96
Figura 23. Pregunta 3 Canva de Educación Artística.....	97
Figura 24. Respuesta 3 Canva de Educación Artística.....	97
Figura 25. Ganador Canva de Educación Artística	98
Figura 26. Creador en Canva de Educación Artística	98
Figura 27. Juego Arte	99
Figura 28. Como se Juega Juego Arte	99
Figura 29. Estas listo? Juego Arte	100
Figura 30. Pregunta 1 Juego Arte.....	100
Figura 31. Respuesta 1 Juego Arte.....	101
Figura 32. Pregunta 2 Juego Arte.....	101

Figura 33. Respuesta 2 Juego Arte	102
Figura 34. Complete la Palabra Juego Arte.....	102
Figura 35. Palabra Completa Juego Arte.....	103
Figura 36. Gracias por Jugar el Juego Arte	103
Figura 37. Trivia Quizz de Música.....	104
Figura 38. Como Jugar Quizz de Música	104
Figura 39. Estas Listo Quizz de Música.....	105
Figura 40. Pregunta 1 Quizz de Música	105
Figura 41. Respuesta 1 Quizz de Música	106
Figura 42. Pregunta 2 Quizz de Música	106
Figura 43. Respuesta 2 Quizz de Música	107
Figura 44. Preparación Próximo Juego Quizz de Música	107
Figura 45. Sopa de Letras.....	108
Figura 46. Solución Sopa de Letras.....	108
Figura 47. Gracias por Jugar Quizz de Música	109
Figura 48. Actividad con Educaplay	109
Figura 49. Actividad en Puzzel	110
Figura 50. Actividad en Puzzel	110
Figura 51. Imagen de página web.....	115

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Autorización para realizar la entrevista	127
Anexo B. Consentimiento informado.....	128
Anexo C. Modelo de Encuesta.....	129
Anexo D. Modelo de Entrevista.....	132
Anexo E. Entrevista a docentes de Educación Artística	135
Anexo F. Encuesta a estudiantes de segundo año de bachillerato	136

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue proponer una estrategia de gamificación utilizando la herramienta digital Canva, para mejorar el aprendizaje de Educación Artística en estudiantes de segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro. Los objetivos específicos incluyeron identificar las actividades gamificadas utilizadas por los docentes, diseñar actividades gamificadas con Canva y desarrollar una propuesta de gamificación para esta asignatura. La investigación adoptó un enfoque mixto, de tipo descriptivo. Se aplicó una encuesta a 130 estudiantes mediante Google Forms, los datos obtenidos fueron procesados con el software SPSS, para analizar el uso de herramientas digitales en el contexto de Educación Artística. Se aplicaron entrevistas a los docentes para evaluar su percepción sobre el uso de Canva en el aula. Los resultados revelaron que los estudiantes están familiarizados con Canva y otras herramientas tecnológicas, lo que facilitó un aprendizaje más interactivo. Un alto porcentaje de estudiantes se preparó para usar la plataforma, mejorando la resolución de problemas en el aula. Los docentes expresaron que el uso de Canva permitió que las clases sean más dinámicas y participativas, facilitando la comunicación entre estudiantes y profesores. Se propuso estrategias digitales metodológicas con la herramienta digital Canva, para el aprendizaje de Educación Artística. En conclusión, las actividades gamificadas diseñadas con Canva integraron elementos visuales y lúdicos que mejoraron la comprensión de los contenidos. La herramienta permitió un aprendizaje más motivador y efectivo, fomentando el trabajo en equipo y la participación en las clases de Educación Artística. La gamificación con Canva se consolidó como una estrategia innovadora para el aprendizaje activo, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes.

Palabras clave: Plataforma, Canva, Aprendizaje, TIC, Educación Artística.

ABSTRACT

The objective of the research was to propose a gamification strategy using the digital tool Canva, to improve the learning of Art Education in second year high school students of the Vicente Fierro Educational Unit. The specific objectives included identifying the gamified activities used by teachers, designing gamified activities with Canva and developing a gamification proposal for this subject. The research adopted a mixed, descriptive approach. A survey was applied to 130 students using Google Forms, the data obtained were processed with SPSS software, to analyze the use of digital tools in the context of Art Education. Interviews were applied to teachers to evaluate their perception of the use of Canva in the classroom. The results revealed that students are familiar with Canva and other technological tools, which facilitated more interactive learning. A high percentage of students were prepared to use the platform, improving problem solving in the classroom. Teachers expressed that the use of Canva allowed classes to be more dynamic and participatory, facilitating communication between students and teachers. Methodological digital strategies were proposed with the digital tool Canva, for learning Art Education. In conclusion, the gamified activities designed with Canva integrated visual and playful elements that improved the understanding of the content. The tool allowed for more motivating and effective learning, encouraging teamwork and participation in Art Education classes. Gamification with Canva was consolidated as an innovative strategy for active learning, benefiting both students and teachers.

Keywords: Platform, Canva, Learning, ICT, Art Education.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En Latinoamérica el manejo de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en la educación y especialmente en el salón de clase será más que una posibilidad una obligación, una vez que se conocieron sus ventajas al manejarlas será difícil dejarlas de implementar y de utilizarlas Pinzón (2022). De la misma manera Alcántara (2022) define a este manejo como un instrumento de trabajo para el maestro como para los sujetos en vista de la ingente información que hoy tenemos mediante el uso del internet.

En la evolución educativa a nivel nacional desde hace algún tiempo, las TIC se implementaron en el proceso de enseñanza-aprendizaje realizada al interior del aula o de forma virtual, lo que permite a los actores acceder más a la información. A partir del año 2019 debido a la epidemia por el Covid-19, las unidades educativas tuvieron cambios drásticos lo que obligaron al uso de las tecnologías (Ortega y Oyanedel, 2022)

En las unidades educativas de la provincia de Carchi especialmente en la Unidad Educativa Vicente Fierro se debe convertir la educación mediante el uso de nuevas tecnologías para optimizarla y robustecerla, los estudiantes no desarrollan su creatividad e innovación con estos aprendizajes los estudiantes lograron desarrollo e innovación mediante la capacitación continua en una sociedad de conocimiento, las TIC son canales y formas para que estudiantes y docentes puedan realizar determinadas tareas digitales ya sea en el laboratorio de informática de la unidad educativa, mismo que requiere mantenimiento, o en casa con los diferentes medios tecnológicos que tuvo el estudiante, se tomó en cuenta que el uso excesivo de tecnologías puede tener efectos negativos, como la distracción o la dependencia tecnológica. Apolo (2023). En la Unidad Educativa Vicente Fierro no comprenden que las TIC son eficaces sistemas informáticos que abren puertas de transmisión interactiva de información de forma instantánea, fomentaron la colaboración en el ámbito educativo e inspiraron a los alumnos a manifestarse, así como generaron ideas innovadoras.

El INEC manifiesta (Peña *et al.*, 2021) que existe un porcentaje de población con celular y redes sociales, a nivel nacional, en el 2020, la población a nivel nacional fue de 17.630.690 personas, de las cuales el 92,2% corresponde a la población de 5 y más años; el 58,0% de los mismos, cuenta con al menos un celular activado, y el 47,4% dispone de un celular Smartphone, de los cuales, el 44,6% utiliza redes sociales desde su celular.

Es así que, en la Provincia del Carchi especialmente el sector rural tiene una brecha tecnológica, la misma disminuye en sector urbano, es así que mediante la observación directa e indirecta de algunos centros educativos (Vera y Vaca, 2023) manifiesta en las Unidades Educativas del sector Rural, y tomando en cuenta la Unidad Educativa “San Isidro”, parroquia del mismo nombre, se puede establecer que durante estos años lectivos, fueron considerados problema, por el desinterés e irresponsabilidad de muchos padres de familia hacia sus hijos, que asumen el trabajo como primordial ante el estudio, sin descartar además su escuálida economía, el desinterés e irresponsabilidad de muchos estudiantes que descartaron la comunicación virtual en vista del facilismo por parte de la institución educativa nacional, otros lamentablemente no tenían los recursos necesarios para adquirir las herramientas o contratos tecnológicos y más aún aquellos estudiantes que no tenían acceso por su distancia geográfica a los sectores donde había conectividad.

A nivel local cabe resaltar que la comunidad educativa Vicente Fierro nuestros docentes no se encuentran actualizados considerando que nos encontramos en un mundo globalizado. Esto es fundamental porque el principal beneficiario de estos esfuerzos es el estudiante, protagonista central de la educación. En opinión de los autores manifiestan que a través de enfoques lúdicos (Gutiérrez *et al.*, 2018) los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro tuvieron la valiosa oportunidad de desarrollar habilidades y potenciar su creatividad. Estos enfoques beneficiaron a los estudiantes y fortalecieron la capacidad creativa en ellos para utilizar eficazmente las tecnologías digitales y la comunicación moderna, lo que garantizó una educación de excelencia y permitió para el entorno de evolución constante en el que estamos inmersos.

No existe el compromiso de los docentes para capacitarse en el manejo de las herramientas tecnológicas digitales para el aprendizaje en la asignatura en la asignatura de Educación Cultural Artística, Aquello no permite transmitir los conocimientos aprendidos a los estudiantes de una manera gamificada, de esta forma no contribuye a

mejorar la enseñanza aprendizaje; igualmente no se encamina a los estudiantes hacia la actividad lúdica dentro de un contexto artístico y tecnológico como es las artes plásticas, el teatro, el baile, la imagen fija, el grafiti, no se enlaza a la tecnología digital para permitir mejorar el nivel académico, no se despierta la creatividad y las habilidades de los estudiantes de segundo año de bachillerato. (Marian y Cobeña, 2022)

Es de fundamental atención tomar en cuenta a la metodología pedagógica utilizada para impartir conocimientos, actualmente nos centramos exclusivamente en la teoría y evitar la mera reproducción textual de materiales gubernamentales; estudiantes y docentes no desean, adaptar a las nuevas tendencias tecnológicas digitales como la implementación de pizarrones digitales y el uso de instrumentos digitales como la herramienta digital Canva Hernández (2021). Estas son esenciales para asegurar la calidad académica y garantizar que nuestra enseñanza está alineada con las demandas de la educación contemporánea.

Canva es una web de diseño gráfico que fue instaurada en 2012 por la financiera australiana Melanie Perkins, Romero (2020) la plataforma permite arrastrar y soltar gráficos de una forma muy sencilla, que para muchos diseñadores les será familiar; dispone de recursos, gráficos, vectores y plantillas, otorgando a los usuarios especialmente a los alumnos acceso a una extensa variedad de imágenes gratuitas dentro del propio software. El sitio web también proporcionará edición de imágenes, íconos y figuras gratuitas, así como cientos de tipografías, hay miles de plantillas para elegir, se puede descargar en una variedad de formatos, incluido el grupo conjunto de expertos fotográficos (JPEG), imágenes de red manejables (PNG) y tamaños de documento llevaderos (PDF).

La falta de conocimientos en gamificación de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro determinó una escasa motivación en el aprendizaje en Educación Cultural y Artística; este aspecto se determinó en acciones específicas observadas y plasmadas en el aula de clase que permitió inferir en el uso de la gamificación en la enseñanza artística. Al incorporar estrategias de gamificación se miró mejoras significativas en la participación y el interés de los estudiantes, transformaron el aprendizaje en un entorno más atractivo y dinámico, mostraron mayor compromiso en la realización de las tareas. Además, la gamificación permitió a los docentes adaptar la planificación curricular para abordar mejor las necesidades

individuales de los alumnos, mejorando el rendimiento académico y fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje.

En este antecedente, el trabajo se formulará así: El escaso uso y aplicación de conocimientos sobre herramientas tecnológicas digitales y de gamificación en Educación Artística no permitirá aprender en los segundos años de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1.2. Preguntas de investigación o hipótesis

- ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas digitales que necesitan utilizar los estudiantes para el aprendizaje de Educación Artística de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro?
- ¿Qué actividades gamificadas se pueden elaborar con la herramienta digital Canva para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro?
- ¿Qué recursos se pueden construir con el uso de la herramienta digital Canva como estrategia de gamificación para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer una propuesta de gamificación con la herramienta digital Canva como estrategia de aprendizaje de Educación Artística en segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar las actividades gamificadas digitales utilizadas por los docentes para la enseñanza de Educación Artística en segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

- Elaborar actividades gamificadas con la herramienta digital Canva para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.
- Construir una propuesta de gamificación con la herramienta digital Canva como estrategia de aprendizaje de Educación Artística en segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1.4. Justificación

Es fundamental asegurar la formación de las futuras generaciones, por lo que se promoverá una nueva cultura digital en la Unidad Educativa Vicente Fierro. Los dispositivos electrónicos que poseen los actores educativos se convertirán en herramientas de aprendizaje desde los primeros años de educación básica. Aunque los estudiantes utilizan estos dispositivos diariamente y reciben grandes cantidades de información, esta no siempre se aprovecha de manera adecuada. Por ello, es necesario integrar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que despertará un mayor interés en el uso de nuevas herramientas tecnológicas digitales.

Es conveniente garantizar la formación de las futuras generaciones y para ello se fomentó una nueva cultura digital en la Unidad Educativa Vicente Fierro, de tal manera que los actores de la educación puedan tener un dispositivo electrónico desde los primeros años educativos como un instrumento más de aprendizaje. Los estudiantes diariamente usan dispositivos electrónicos y reciben ingente cantidad de información, sin embargo, no es bien aprovechada, se integró la gamificación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, que despertó mayor interés por aprender a utilizar nuevas herramientas tecnológicas digitales.

No se debe ser únicamente transmisores de conocimientos, siendo estos necesarios; además se debe recordar hasta qué punto nos ayuda o nos limita para poder actuar en consecuencia, este proceso de unificación a las TIC debe integrar a padres de familia, a los docentes, los estudiantes y a la comunidad. Con la gamificación se plantean actividades pedagógicas diferentes a las habituales acordes a la planificación curricular, pues el docente debe aplicar estrategias didácticas que motiven al alumno a expresar el entendimiento creativo mediante la utilización de la plataforma Canva. Tomando en

cuenta lo expresado por Piaget (1970) cualquier conocimiento objetivo, pues, aparece como el resultado de una serie de registros perceptivos, asociaciones motoras, descripciones verbales y cosas así, que participan todas en la construcción de una especie de copia figurativa o “copia funcional” de los objetos y de las conexiones entre ellos.

Para un buen manejo de la gamificación se genera nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje. Para llegar a estos espacios es necesario docentes formados en este ámbito, que orienten a los estudiantes en el uso de programas tecnológicos como la herramienta digital Canva. Con la popularización de las TIC requiere actualizarse y más aún dentro de un proceso educativo donde los estudiantes se encuentran muy familiarizados con la tecnología por lo que los docentes aprovechamos para favorecer el proceso de enseñanza. El docente capacitado debe replicar los conocimientos a la comunidad educativa que lo requiera.

Para un buen manejo de la gamificación se genera nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje. Para llegar a estos espacios es necesario docentes formados en este ámbito, que orienten a los estudiantes en el uso de programas tecnológicos como la herramienta digital Canva. Con la popularización de las TIC requiere actualizarse y más aún dentro de un proceso educativo donde los estudiantes se encuentran muy familiarizados con la tecnología por lo que debemos los docentes aprovechar estos recursos para favorecer el proceso de enseñanza. El docente capacitado deberá replicar los conocimientos a la comunidad educativa que lo requiera. El estudiante es un ente activo cuando sabemos que es tecnológicamente dinámico, debemos propiciar una educación acorde a nuestro tiempo, generando nuevas formas de aprendizaje para ello se introdujo nuevas herramientas tecnológicas para este fin como lo es Canva.

La Unidad Educativa Vicente Fierro cuenta con el espacio físico en conjunto con un laboratorio de informática dotado de internet, para ayudar a los estudiantes en la interactividad, a ellos les permitió mejorar la comunicación como el intercambio de experiencias entre compañeros del aula, enriqueciendo el aprendizaje que fortaleció el desarrollo de la enseñanza aprendizaje haciendo de este un entorno más dinámico y didáctico.

Al incorporar estrategias de gamificación se miró mejoras significativas en la participación y el interés de los estudiantes, transformaron el aprendizaje en un entorno más atractivo y dinámico, mostraron mayor compromiso en la realización de las tareas. Además, la gamificación permitió a los docentes adaptar la planificación curricular para abordar mejor las necesidades individuales de los alumnos, mejorando el rendimiento académico y fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje.

El presente trabajo está alineado al objetivo número dos del Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025 propone (Plan de Desarrollo Para El Nuevo Ecuador 2024-2025, 2024, p. 85) “Impulsar las capacidades de la ciudadanía con educación equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural” debido a que se pretende impulsar el desarrollo de la ciencia e investigación y la participación del estudiantado bajo iguales oportunidades de uso y aplicación. Al mismo tiempo, se relaciona por la línea de investigación de la UPEC “Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad”.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Se destacan los siguientes antecedentes encontrados, a nivel internacional: Se tomará en cuenta el antecedente de Prieto *et al.* (2022) Maestría en Innovación y Prácticas Educativas. Ciudad del Carmen, Campeche, México. El tema propuesto se refiere a la evaluación de la herramienta Canva en la enseñanza de las condiciones laborales. La finalidad es aproximarse a los resultados obtenidos después de realizar la ejecución de la herramienta Canva. La Metodología empleada es el método científico y el estadístico, es una investigación cuantitativa con alcance descriptivo. Los sujetos intervenidos fueron 42 estudiantes que se encontraban cursando la asignatura de educación artística. El instrumento utilizado para la evaluación de dicho instrumento fue un cuestionario aplicado al finalizar la intervención, se necesitó de 13 ítems. Resultados: Se mira que el 96% de los estudiantes evaluó de forma efectiva a la herramienta Canva. A la Conclusión a que se llegó desde la perspectiva de los estudiantes es que Canva estimula la creatividad y el aprendizaje, sin embargo, no motiva a la interacción entre los alumnos.

Reinoso *et al.* (2020) con un Título de posgrado en: Uso de las Tics y desempeño docente de una unidad educativa de Naranjal (2020). Piura Perú. En su tema propone el uso de las Tics y desempeño docente de una unidad educativa de Naranjal (2020). Manifiesta que su objetivo principal es determinar la relación entre uso de las Tics y desempeño docente en una Unidad Educativa de Naranjal (2020). Por lo cual emplea el tipo de investigación básico-descriptiva con un diseño no experimental, de corte transversal – correlacional asociativa, con un enfoque cuantitativo, para la muestra de estudio utilizó a 35 docentes a quienes se aplica la técnica de la encuesta, usando, así como instrumento un cuestionario formulado de 17 ítems, de esta forma comprueba y valida el instrumento, para verificar con la participaron de 3 expertos que tienen conocimiento del tema investigado.

A nivel nacional se descubrió como antecedentes de esta investigación los siguientes. El maestrante Quincha y Becerra, (2022) Magister en pedagogía con Mención en Educación Técnica y Tecnología. Ambato, Ecuador. Su tema tiene relación con la

gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística. Propone en su investigación analizar la incidencia de las aplicaciones tecnológicas en el PEA en los alumnos en tiempo de COVID-19. Ha requerido para el presente estudio un enfoque mixto de alcance correlacional y causal con modalidad de campo y de corte longitudinal.

Para el desarrollo de dicha investigación utiliza una forma de tipo cuasi experimental. Se solicita la presencia de 110 estudiantes de la Unidad Educativa San Vicente Ferrer de la ciudad de Puyo de primero de BGU divididos en dos grupos: en el primero, se utilizó el instrumento tecnológico de Google sites para la invención de un portafolio digital; y en el segundo se continuó con las clases acostumbradas. A sí mismo, se aplicó un post test a los dos grupos, basado en la escala de Likert. Para el análisis los resultados se empleó el software estadístico SPSS, y se aplicaron las pruebas de U de Mann – Whitney y de Wilcoxon para determinar la incidencia de las aplicaciones tecnológicas en los PEA. Al final los resultados, logrados fueron satisfactorios mediante la mediación de herramientas tecnológicas.

Se considerará a Gaona *et al.* (2022) Magíster en educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC. Loja, Ecuador, El tema propuesto es: Gamificación como recurso pedagógico para el logro de las destrezas de aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística. Su finalidad es determinar la relación entre la gamificación como recurso pedagógico y el alcance de las destrezas de aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural y Artística. Hace uso de una metodología cuasiexperimental, para ello se utilizaron 88 alumnos de noveno de educación general básica, con edades fluctúan entre los 12 a 14 años y distribuidos en dos grupos diferenciados por la forma de series asumida control y experimental.

Los instrumentos empleados para recabar la información fueron: evaluación diagnóstica, test GAMEX, (Gameful Experience in Gamification) o escala de experiencia de juego gamificado (Eppmann *et al.*, 2018) y el récord académico. De esta manera, se evidenció que los estudiantes del grupo experimental al finalizar la investigación lograron alcanzar calificaciones superiores a las del grupo control, debido a la satisfacción y por ende motivación mostrada por los estudiantes hacia los procesos gamificados.

Se ha tomado en cuenta a Alarcón (2023) master Thesis, Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje en básica elemental. Ibarra, Ecuador. El fin de su estudio es implementar un programa de capacitación sobre la utilización de Canva y Genially como herramientas pedagógicas digitales para los docentes de Básica Elemental de la Unidad Educativa Diocesana “San Luis”. Cuyo tema es: Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental.

Emplea los enfoques educativos, metodológicos y didácticos, los adelantos científicos y las tecnologías pedagógicas, así como también, formar competencias tecnológicas que les permitan la creación, la acumulación y aprovechar de temas digitales. De esta manera se aplica una encuesta que fue analizada por alfa de Cronbach con un 0,87. Las preguntas se elaboraron de manera estructurada. Los resultados de la encuesta aplicada a 5 profesores, se describe mediante el uso y representación gráfica con la herramienta SPSS.

Se presentaron los datos más relevantes sobre el perfil de los encuestados y sus competencias digitales. Posteriormente, se diseñó un programa de formación con el objetivo de mejorar la gestión de las clases, haciendo que estas sean más interactivas para los estudiantes. La respuesta por parte de los docentes fue positiva, lo que permitió llevar a cabo la capacitación de manera exitosa, familiarizándose con las herramientas digitales propuestas, ya que no tienen experiencia previa en el uso de Genially y Canva. Esto tenía como objetivo principal su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por último, es necesario capacitar a los docentes para el manejo de herramientas tecnológicas, robusteciendo el desempeño educativo y el progreso académico de los alumnos.

En el siguiente antecedente nos describe Males (2023) masterThesis, El M-Learning como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de educación cultural y artística. Propone el tema relacionado a: El M-Learning como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de educación cultural y artística. Ibarra, Ecuador. Su propuesta original de este proyecto de titulación es establecer los aspectos metodológicos de una guía de habilidades didácticas que permitan emplear M-Learning en la enseñanza Educación Cultural y Artística (ECA), para los alumnos de 10mo año de Educación Básica Superior.

El proyecto pondrá en práctica metodologías del uso de instrumentos M-learning no solo de manera virtual sino también en el aula de clase. La propuesta investigativa se despliega con un enfoque mixto, para ello se utiliza encuestas en línea como instrumento de cogida de datos que son descifrados por la herramienta estadística SPSS v26.0.1. Para tabular los resultados de la encuesta a los alumnos se pudo evidenciar que tienen gran interés por lo contemporáneo, se requiere hacer efectivo dispositivos móviles en el salón de clase para la asignatura de Educación Cultural y Artística, los alumnos han perfeccionado destrezas tecnológicas y capacidades de investigación para ello los docentes deben evolucionar como lo hacen las diferentes herramientas que favorecen el proceso de enseñanza aprendizaje.

Apoiados con Chicaiza (2021) quien posee una Maestría: en Educación, mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC. Quito, Ecuador. El tema propuesto es: Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0. Lo que pretende es diseñar un entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0 de esta forma afianzar del conocimiento intelectual, sobre los métodos de arte en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de octavo año en la Institución Educativa Fiscal "Luis Napoleón Dillon". Utiliza una metodología aplicada es la experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación (E.R.C.A). Es importante mencionar que el E.R.C.A servirá de apoyo a desplegar en los niños conocimientos inéditos, destrezas, habilidades. Las experiencias nuevas y las prácticas son elementos esenciales de la formación de la estructura mental de los estudiantes, lo que, a su vez, conduce a una mejora significativa en su comprensión.

El siguiente artículo con sus autores Ruiz (2022) tiene que ver con: El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. El objetivo propuesto es analizar la influencia del uso de la herramienta tecnológica Canva por parte de los docentes de la escuela Lorenzo Luzuriaga en el sector el Limón, parroquia Simón Bolívar, provincia de Manabí, Ecuador. Cuya metodología de representación es descriptiva, exploratoria, con enfoque cuali-cuantitativo, para ello aplicará la técnica de la encuesta la cual fue necesaria en esta investigación, así mismo se utilizó como instrumentos el formulario Forms, y la ficha bibliográfica para la compilación de resultados teóricos.

Los mismos evidencian que los profesores aplicarán las herramientas tecnológicas en desarrollo de la enseñanza-aprendizaje con los alumnos. Como punto final se determinará que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han logrado puntuar con relevancia en cuanto a la entrada de la información mediante Internet, mucho más en el campo educativo, donde se advierten nuevos entornos de aprendizaje que promoverán la rápida interacción de conocimientos entre profesores y alumnos.

Esta investigación realizada por Castro (2023) tiene una Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa. Estrategia didáctica de las artes visuales para la enseñanza de la asignatura Educación Cultural y Artística. Su propuesta Metodológica basada en la Gamificación como Estrategia de Aprendizaje para el Desarrollo del Lenguaje de los Alumnos de Básica Media. Milagro, Ecuador. Propone como objetivo central desarrollar una propuesta metodológica basada en la Gamificación como estrategia de aprendizaje para el Desarrollo del Lenguaje en los estudiantes del nivel básica media.

Utiliza una metodología para esta investigación basada en el método cuantitativo de nivel descriptivo se propone la técnica del análisis documental y de contenido a partir de una exploración intensa de diversas fuentes bibliográficas La población se definió en un rango de 50 alumnos a quienes se les aplicó una encuesta de 10 preguntas de forma digital usando la aplicación de Google formulario bajo la escala de Likert que ayudó a determinar cuáles son sus prioridades esto ayudó a obtener información de forma cuantitativa.

Aquellos resultados derivados aclararán que existen aportes pedagógicos significativos utilizando como camino de aprendizaje a la Gamificación para el Desarrollo del Lenguaje como por ejemplo la estimulación la retroalimentación oportuna, la intervención decidida del alumno, la responsabilidad por ejecutar metas concretas, resultados que se observaron en las encuestas que se realizaron a los estudiantes en donde el 87 % expresaron que les gustaría que los Educadores utilicen las dinámicas del juego en su tiempo de clases mientras que el 13% se mostraron indiferentes. Al concluir la investigación se identificaron variedad de herramientas tecnológicas que se estructuraron dentro de una guía metodológica para ser usada por los Docentes de básica media del área de Lenguaje en el proceso de enseñanza aprendizaje aquella les permitirá guiarse para gamificar sus clases.

La investigación de Bladimir *et al.* (2022) con su Maestría en estrategia didáctica de las artes visuales para la enseñanza de la asignatura Educación Cultural y Artística. De la ciudad de Manabí, Ecuador. Propone su tema que se refiere a: Estrategia didáctica de las artes visuales para la enseñanza de la asignatura Educación Cultural y Artística. El objetivo general a cumplirse es plantear una estrategia didáctica desde las artes visuales para coadyuvar al fortalecimiento de las capacidades emocionales y creativas en la enseñanza de Educación Cultural y Artística en el nivel básico superior, empleando como ambiente de la indagación a la Unidad Educativa PCEI Nocturno Bahía de Caráquez. Para ello se empleó una metodología de investigación orientada por un enfoque cualitativo, como respuesta a la hipótesis planteada lo que permitió integrar un diagnóstico de frecuencias con el análisis crítico de cada una de las variables investigadas.

Los resultados de esta propuesta determinaron en los procesos de aprendizaje practicados en el aula que forman parte de la práctica educativa, mostraron la importancia de las competencias docentes en el dominio de las estrategias didácticas basadas en artes visuales contribuyendo positivamente en las capacidades reflexivas, expresivas, emocionales y creativas en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística y al fortalecimiento de habilidades para el desarrollo integral de los estudiantes. Concluyeron que con la predisposición por parte de los docentes se utilizará en la práctica diaria las estrategias planteadas en la propuesta.

2.2. Marco Teórico

Aprendizaje en la educación para la asimilación de conocimientos

El aprendizaje es el proceso a través del cual se asimilan conocimientos, habilidades, aptitudes, competencias, normas de comportamiento y valores respetados en la sociedad de la que se forma parte. Lifeder (2022). Según David Ausubel “El aprendizaje significativo es el conocimiento verdadero que nace cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen”. López (2021) por lo indicado en el concepto anterior creado por el psicólogo y pedagogo defensor de la psicología constructivista, se entiende que los nuevos aprendizajes se enlazan con los nuevos conocimientos previamente adquiridos. Cabe resaltar que el primordial punto en el aprendizaje significativo es el que el estudiante adquiere el nuevo conocimiento con un

sentido único, es decir de forma clara a su propia interpretación lo cual facilita la retención del contenido puesto que ellos tendrán un rol participativo en la construcción de un nuevo tema.

Enseñanza en el aula para la transmisión de conocimientos

La enseñanza tiene que ver con la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas. Además, es una actividad donde interactúan dos sujetos haciendo un compromiso, la primera persona tiene cierto conocimiento o habilidad traspasando dichos conocimientos y habilidades a otra persona que escasea de los mismos, a través de diferentes medios, técnicas o herramientas. Triunfará o fracasará en el intercambio, no precisa esta acción; puesto que la enseñanza anuncia el propósito, y no el beneficio propio. Si queremos ahondar se resaltaré que la enseñanza es un proceso; un conjunto de compendios, acciones y acontecimientos que interactúan.

Ochoa Mena (2022) manifiesta que la enseñanza es la forma primaria de transmisión del conocimiento entre individuos en una sociedad, sea de forma consciente o inconsciente, la enseñanza es un acto inherente a la adquisición de conocimiento, por lo que vista desde una concepción más amplia, la enseñanza interviene como elemento ontológico en la formación del individuo como ser social, como sujeto consciente de su realidad y conocedor de su entorno, como sujeto pensante conocedor de su propia realidad y existencia, como un ser pensante que basado en los conocimientos transmitidos, actúa y se relaciona con los demás. El autor Soler (2023) parte del criterio que el profesor es considerado un facilitador, un elemento medular para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se ejecute de manera exitosa. Para afrontar este gran reto el docente debe prepararse a partir de su realidad, trabajando desde la crítica de su práctica diaria, perfeccionar y revisar el proceso desde todos sus ángulos, incluso buscar otros criterios que provoquen una mayor sistematicidad y rigurosidad en sus análisis; con el objetivo de ejecutar una docencia de calidad.

El constructivismo como modelo de acercamiento hacia las nuevas tecnologías.

El método pedagógico constructivista es una corriente pedagógica establecida como en la teoría del conocimiento constructivista, para enaltecer la necesidad de entregar al estudiante las herramientas necesarias para construir procedimientos para resolver

problemas, lo que abarca a que sus ideas se rectificaran y asimile acorde a su experiencia se alterará; en este sentido, si vinculamos el constructivismo con la educación, no encontraremos con un inconveniente, el problema es que el docente no se envuelve en autonomía a los estudiantes para que asimilen a su ritmo los conocimientos.

Se manifestará que esta concepción está errada sobre el constructivismo, ya que asegura la existencia de una acción mutua entre docentes y estudiantes, esta interacción fuerte entre los conocimientos del docente y de los estudiantes, así que sea productivo para las partes, para que los contenidos se aprecie y lleguen a un aprendizaje significativo; así nace la irrevocable y el indispensable estudio del constructivismo como marco teórico que sostiene una práctica pedagógica, que argumentará la necesaria unión entre la metodología y la concepción que se tiene sobre la enseñanza y el aprendizaje. El saber didáctico no se reduce a la formulación de un tratado sobre lo enseña, sino que se constituye en un campo específico del quehacer docente, que cubre todas las reflexiones sobre la relación del maestro con sus alumnos y las condiciones en que se realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje Gaitán *et al.* (2012).

Lev Vygotsky sostiene que el aprendizaje y el desarrollo cognitivo son el resultado de la interacción social y cultural del individuo con su entorno, además, sostiene que el conocimiento no es un fenómeno individual, sino que se construye a través de la participación activa en prácticas sociales compartidas. El aprendizaje social de Vygotsky la teoría mantiene que el aprendizaje es consecuencia de la interacción del individuo con el medio. Cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al adelanto de un pensamiento cada vez más complejo, en la sociedad de la que forma parte; para Rojas *et al.* (2021) es esencial lo que ha denominado como la zona de desarrollo próximo; es decir, la distancia entre lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con la ayuda un experto en el tema. Es, en esta zona en donde se origina el aprendizaje de nuevas destrezas, que el ser humano pone a prueba en varios ambientes; es por esta razón que pensemos que el aprendizaje viene a ser un proceso donde se desarrolla habilidades cognitivas y afectivas logradas en ciertos niveles de maduración todo esto desde el punto de vista constructivista.

El desarrollo involucra la asimilación y acomodación conseguida por el individuo, con respecto a la información que distingue. Esperamos que esta investigación sea lo más

explicativa posible, para que pueda ser estudiada. Se desarrollará la interacción con los demás sujetos colaboradores, ya sean estudiantes y docentes, para conseguir un cambio que lleve a una mejor armonía al medio.

Quien planificará las actividades haciendo que se promocióne el aprendizaje para todos los que intervienen en el proceso. Aquello nos permite asegurar que es un buen docente ya que su tarea primordial es educar; ya que este papel relevante del docente, es importante que exponga una conexión entre lo que dice y lo que hace, debido a que los estudiantes se hacen muy sensitivos al respecto; cuando se considerará la presencia del constructivismo en la pedagogía se hace necesario diseñar en derivación que el objetivo de la enseñanza, desde esta actitud es el de que los estudiantes edifiquen un conocimiento significativo; logren la comprensión cognitiva de esta forma beneficiará el cambio conceptual, tomando en cuenta las condiciones emocionales, como del educador y del estudiante, de esta forma se logrará niveles satisfactorios de adaptación a y su entorno con un apropiado bienestar.

Si hablamos de internet en las últimas décadas su uso pasó de ser un dispositivo de uso exclusivo para grupos de científicos y académicos a ser un medio empleado por la gente en común y, en específico, por la más joven Estévez y Fernández (2009) tanto como medio de comunicación como de educación en la formación presencial y online Mengual *et al.* (2013). Tomemos en cuenta que los métodos de enseñanza son aquellos recursos materiales que simplificarán la comunicación entre los docentes y los estudiantes, cuyas herramientas ayudarán a transmitir conocimientos y tendrán solo sentido cuando se piensan en correspondencia con el aprendizaje, se puede afirmar que son aquellos elementos cuya función estriba en facilitar la comunicación que se establece entre educadores y educandos Colom (1988). De acuerdo a esta enunciación, los instrumentos de enseñanza o recursos educativos favorables para la docencia de cualquier área de estudio están en concordancia con la tecnología disponible de cada momento de nuestra historia.

Como afirma Menjívar (2017) indudablemente, los estudiantes están creciendo en el mundo audiovisual y de la Red, informa que el uso de internet y la apropiación de herramientas tecnológicas se profundizan cada vez más en las actividades diarias de los estudiantes. A través de ellas, se puede compartir, crear, comunicar, interactuar, intercambiar información.

Hoy en día, la transferencia de conocimiento por los medios digitales educativos en línea se ha convertido en una vía de aprendizaje renovada, actual y democrática Ballesta *et al.* (2014). Además, Cevallos Salazar *et al.* (2019) nos hace conocer que en años pasados la educación era tradicionalista con clases monótonas y poca interacción, no obstante, actualmente se habla de una educación contemporánea acorde con los desafíos actuales y que busca generar mayor motivación en los estudiantes a través del uso de distintos materiales o recursos siendo los de mayor influencia los tecnológicos, propios de esta nueva era.

Los mencionados recursos son herramientas en soporte digital, preferentemente habitantes en la Red, acreditados como TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que se disponen de hipertexto, imágenes y elementos multimedia, los mismos necesitan cumplir una serie de opiniones de calidad para ser apreciados como buenos instrumentos y que sirva de soporte al docente.

Estos ayudarán a la enseñanza-aprendizaje, el autoaprendizaje, el trabajo colaborativo y en grupo, la creatividad y el desarrollo de aptitudes digitales en los estudiantes que se encuentran en formación continua a lo largo de sus vidas, por lo que el empleo de nuevos recursos y materiales digitales no debe ser entendido como una metodología más de entre las disponibles que está al alcance del docente, sino una esencial en nuestros días Gento *et al.* (2018) especialmente hoy que, las nuevas generaciones que emplearán los medios digitales frecuentemente para comunicarse, informarse y formarse, por ser estos habituales y viables para ellas Del Barrio (2017). Por esta razón, estas herramientas son vías idóneas para la renovación metodológica educativa y para que los estudiantes adquieran en su formación regladas competencias digitales integrales. Sanabria y Cepeda, 2016; Macchirola *et al.* (2018).

En este sentido, “las TIC son un conjunto de herramientas electrónicas utilizadas para la recolección, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información representada de forma variada” Ibáñez y García (2009) de tal forma, que inmersos en un entorno determinado de la innovación en Educación Secundaria Obligatoria, el internet es un recurso muy adecuado para ser utilizado en el aula de Educación Artística, pensando este último término como: Aquella que no se ocupa del arte, las artes o sus diferentes partes, sino de la educación vinculada a todo ello.

Es, por tanto, una disciplina derivada de las ciencias de la educación y eso la sitúa en un territorio donde lo esencial son los procesos de enseñanza-aprendizaje; más aún, lo primordial es el sujeto que aprende. Calaf y Fontal (2010) en tal virtud, el internet es un instrumento que brindará alternativas en línea con una enorme cantidad en su uso como por ejemplo la creación y edición de imágenes, la consulta de páginas web y enciclopedias en línea, el uso de presentaciones interactivas y la visualización videos educativos especializados, entre otras aplicaciones.

Este camino hace que utilicemos múltiples alternativas tanto donde beneficiará la motivación por la práctica artística de los estudiantes como para planificar actividades docentes con ellos Área (2010) e incentivarles en el conocimiento de la lectura, del arte y en la difusión de sus propias obras Heredia (2017) así como para su puesta a punto en herramientas digitales renovadas Fombona *et al.* (2016). Desde hace algunos años atrás no se consideraba el juego como parte del aprendizaje, sin embargo, hoy en día dicho argumento ha cambiado, cuando se le ha puesto mayor interés al juego que permite interactuar dentro del proceso educativo.

Los juegos ayudarán a adquirir nuevas experiencias con nuevas igualdades, se investigará nuevas iniciativas con buenos resultados, hasta el punto de probarse a sí mismo de lo que son capaces de hacer. Los juegos permiten la interacción social en el entorno educativo y familiar. En este ámbito los juegos tienen su límite, en lo que no puede ser cualquier juego como también en los programas educativos y se aplicarán de acuerdo al contexto social y cultural o la necesidad pedagógica esencial. No todos los juegos se apoyan a un estilo de aprendizaje o responden a una necesidad de calificación. Debemos asegurarnos de que no todo programa lúdico digital o una estrategia de gamificación nos va a permitir enseñar, se debe mirar las condiciones en las que el alumno puede o no captar el aprendizaje.

Romero (2019) pone de manifiesto que el uso de Canva cambiará el entorno educativo, pues nos permitirá comenzar a trabajar el aprendizaje basado en juegos (ABJ). Esta técnica consiste en crear juegos con fines didácticos para lograr los objetivos de aprendizaje. Al usar dinámicas de juego para trabajar los contenidos de nuestra materia, nuestros alumnos conseguirán desarrollar destrezas en diferentes áreas de conocimiento. Además, en muchos casos potenciamos el trabajo cooperativo y las metodologías activas.

En el contexto educativo, la gamificación es fundamental para que los alumnos adquieran habilidades y se vuelvan colaborativos, aprenderán a comunicarse, que puedan resolver sus problemas, aprenderán a tomar decisiones y fundamentalmente a desarrollar su creatividad. Moffat *et al.* (2015). Emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula. Villalustre y de Moral (2005); Dicheva *et al.* 2015; Corchuelo (2018).

Hablar de gamificación desde el año 2003 hasta los años 2010 - 2011 donde se adoptó dicho término, se resalta la notable destreza al participar en juegos tecnológicos, trasladando los sentimientos de vida del jugador al mundo real, los inventores de video juegos Cunningham y Zichermann la nombraron a la gamificación como “uso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas”.

Se crean plataformas y herramientas específicas para diseñar experiencias de gamificación como Kahoot, Genially, Quizizz, Socrative, entre otras como Canva que es la herramienta con la cual los alumnos realizaran sus experiencias tecnológicas digitales, dicha herramienta creada por Melanie Perkins nace en el año de 2013, es una plataforma en línea donde se podrá diseñar infografías, presentaciones, páginas web, piezas gráficas para las redes sociales de una forma sencilla, económica y efectiva para que visualmente sea atractivo; actualmente se observa en los estudiantes con bajo conocimiento en sus saberes digitales, de tal manera que se debería adaptar contenidos digitales para hacer frente los desafíos del siglo XXI, al interior de la Unidad Educativa Vicente Fierro poco se habla de gamificación por lo que se propone diseñar con los docentes de Educación Artística contenidos digitales utilizando la herramienta digital Canva que agrandarán los procesos de aprendizaje y captar mayor interés de los estudiantes.

Fundamentos de la Educación Artística

La educación artística está en un proceso de transformación profunda, impulsada por una revolución pedagógica que busca superar las deficiencias tradicionales en su enseñanza. Históricamente, la educación en artes ha sido criticada por su falta de alternativas pedagógicas innovadoras. En respuesta, la formación inicial de docentes está adoptando metodologías activas y participativas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP),

para revitalizar la enseñanza artística. Este enfoque promueve la integración de la expresión creativa, la cultura visual y el pensamiento crítico, favoreciendo un aprendizaje que va más allá de lo cognitivo. Aunque la investigación sobre el ABP en educación artística es limitada, se reconoce su potencial para equilibrar la teoría con la práctica y fomentar una comprensión cultural más profunda del arte. La revisión y adaptación de los métodos de enseñanza, así como la conexión con instituciones museísticas y el análisis curricular, son esenciales para enfrentar las limitaciones actuales y garantizar una educación artística relevante y eficaz en el siglo XXI (Salido, 2020).

Este enfoque busca superar las deficiencias tradicionales en la educación artística, promoviendo una metodología activa y participativa que enfatiza la expresión creativa, la cultura visual y el pensamiento crítico. La adopción de Canva en este contexto puede potenciar el aprendizaje artístico al facilitar la creación de contenido visual y fomentar la creatividad en los estudiantes. Al emplear herramientas digitales como Canva, se puede enriquecer la formación artística y responder a las exigencias contemporáneas de una educación más integral y culturalmente relevante.

Evaluación en Educación Artística

La evaluación en Educación Artística debe ir más allá de los objetivos y competencias específicas de cada materia, enfocándose en el desarrollo integral del individuo. La creatividad artística, fundamental para la capacidad crítica y la resolución de problemas, está siendo relegada en los currículos educativos, limitando así el potencial creador y autónomo de los estudiantes. El método MeTaEducArte propone una evaluación integral que incluye talleres teórico-prácticos orientados a la justicia social, empleando técnicas como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y métodos interactivos para fomentar la expresión emocional y la reflexión crítica. Estos talleres, que utilizan medios tecnológicos y enfoques empíricos, permiten una evaluación continua a través de autoevaluaciones, coevaluaciones y heteroevaluaciones, y buscan desarrollar competencias curriculares mientras promueven la empatía y la conciencia social. Al integrar experiencias prácticas y reflexivas, se fomenta un aprendizaje más profundo y significativo que prepara a los estudiantes para enfrentar y transformar la realidad social mediante el arte (Moreno, 2023).

La creatividad artística no solo potencia la capacidad crítica del individuo, sino que también fomenta la autonomía y la resolución de problemas. El uso de Canva en la educación artística puede transformar la evaluación al integrar enfoques innovadores que permiten una expresión más completa y reflexiva. Metodologías como el método MeTaEducArte, que se basa en la integración de prácticas teórico-prácticas y la evaluación continua a través de diversas formas de evaluación, pueden servir de modelo. En este enfoque, Canva se utiliza como una herramienta para desarrollar habilidades creativas y críticas, facilitando una evaluación que considera tanto los aspectos técnicos como emocionales del aprendizaje artístico. Así, la herramienta puede ser un medio efectivo para aplicar un enfoque de evaluación integral que promueve la creatividad, la reflexión crítica y el desarrollo emocional en el aprendizaje de la Educación Artística.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en Educación Artística

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en Educación Artística ha surgido como una metodología clave para responder a los desafíos educativos de una sociedad globalizada y en constante cambio. Tras el Consejo Europeo de Lisboa en el año 2000 y los posteriores marcos europeos sobre competencias clave, el ABP ha evolucionado para integrar la Competencia para Aprender a Aprender (CPAA), promoviendo habilidades como la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo. Este enfoque pedagógico, que data de principios del siglo XX con figuras como Kilpatrick y Dewey, y que se ha enriquecido con teorías contemporáneas, valora la participación del alumnado y la colaboración en proyectos. En el ámbito de la Educación Artística, el ABP se ha redefinido para incorporar aspectos como la metacognición y la metaemoción, enfocándose en el desarrollo de habilidades creativas y críticas en lugar de simplemente en técnicas gráficas. Este enfoque fomenta una educación artística más dinámica y adaptativa, centrada en la creación y en el aprendizaje continuo más allá del aula, integrando conocimientos y habilidades que responden a las demandas del siglo XXI (López, 2020).

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) destaca por transformar la enseñanza en un proceso activo y colaborativo. Al integrar Canva, se facilita la creación de proyectos artísticos que fomentan la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo. Este enfoque permite a los estudiantes desarrollar habilidades creativas y metacognitivas, alineándose con los principios del ABP y adaptándose a las demandas educativas.

Tecnología en la Educación Artística

La integración de tecnologías digitales en la educación artística está revolucionando el aprendizaje y la enseñanza en este campo. La educación artística debe centrarse en valorar las artes por sus características únicas y su valor intrínseco, permitiendo a los estudiantes explorar y experimentar aspectos estéticos y culturales a través de recursos visuales. La incorporación de herramientas digitales como la realidad virtual y aumentada, así como interfaces innovadoras, facilita un aprendizaje más inmersivo y motivador. Estas tecnologías permiten a los estudiantes interactuar en entornos virtuales y combinar información digital con el mundo real, mejorando su creatividad y comprensión visual. La creciente producción científica en este ámbito demuestra el impacto y la relevancia de las tecnologías digitales en la educación artística, abriendo nuevas oportunidades para el aprendizaje y la enseñanza (Zamar *et al.*, 2021).

El uso de herramientas digitales como Canva en la educación artística representa una oportunidad significativa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas tecnologías permiten a los estudiantes experimentar y comprender mejor las características estéticas de las imágenes y su relación con la cultura. Al integrar plataformas digitales en el aula, se facilita la creación y visualización de contenidos artísticos, promoviendo una experiencia educativa más inmersiva y motivadora. La aplicación de herramientas como Canva no solo apoya el desarrollo de habilidades artísticas, sino que también impulsa la creatividad y la comprensión visual, alineándose con las tendencias actuales en educación artística y ofreciendo un marco innovador para el aprendizaje.

Educación artística en Red

La educación artística en entornos digitales enfrenta el desafío de ofrecer una enseñanza y aprendizaje efectivos a través de plataformas en línea, dado que no existen formaciones académicas específicas para este enfoque. Aunque hay cursos relacionados con tecnologías digitales aplicadas al arte, la educación artística completamente online es aún escasa, siendo la mayoría de las experiencias digitales en arte respuestas a necesidades imprevistas, como durante el confinamiento. Las pedagogías digitales han desarrollado modelos como el aprendizaje electrónico, mixto, móvil y ubicuo, pero esta investigación

se enfoca en cómo estos modelos se aplican a la educación artística, considerando tanto los procesos docentes como los discentes en un entorno en red. La "educación artística en red" debe incluir tanto la enseñanza como el aprendizaje, integrando experiencias de creación y no limitándose a la mera incorporación de tecnología. Por tanto, se distingue entre educación artística, que fomenta la creación, y educación en artes, que se centra en aspectos más teóricos y críticos del arte (Caeiro *et al.*, 2022).

En el contexto de la educación artística en entornos digitales, se enfrenta el desafío de brindar una enseñanza y aprendizaje efectivos mediante plataformas en línea, ya que no existen formaciones académicas específicas para esta modalidad. Aunque hay cursos relacionados con el uso de tecnologías digitales en el arte, la implementación total de la educación artística en línea sigue siendo limitada y, a menudo, surge como respuesta a circunstancias excepcionales como el confinamiento. La educación artística en red debe considerar tanto los modelos de aprendizaje electrónico, mixto, móvil y ubicuo, como su aplicación específica al arte, integrando experiencias de creación y no solo el uso de herramientas digitales. La distinción entre educación artística, que promueve la creación, y educación en artes, que se enfoca en aspectos teóricos y críticos, es fundamental para entender cómo estas metodologías pueden aplicarse eficazmente en el uso de plataformas como Canva en la enseñanza artística.

Inteligencia artificial en la educación artística

La incorporación de la inteligencia artificial (IA) en la educación artística está revolucionando este campo al ofrecer herramientas innovadoras que facilitan una personalización más profunda del aprendizaje y una evaluación más eficiente. La IA permite adaptar las experiencias educativas a las necesidades individuales de cada estudiante mediante algoritmos de aprendizaje automático, lo que mejora la eficacia del proceso educativo y proporciona retroalimentación instantánea y adaptativa. En el ámbito artístico, la IA está expandiendo las fronteras de la creatividad tradicional al introducir técnicas como la generación de imágenes y el análisis automatizado de obras de arte. Proyectos como "The Next Rembrandt" y aplicaciones como Prisma demuestran cómo la IA puede generar nuevas obras artísticas y transformar fotos en estilos artísticos, ofreciendo nuevas perspectivas para la enseñanza y la creación artística. Sin embargo, la integración de la IA en la educación artística no está exenta de desafíos. La dependencia

de la tecnología, los sesgos algorítmicos y las preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de los datos son cuestiones críticas que deben ser abordadas. A pesar de estos retos, la IA ofrece oportunidades valiosas para explorar nuevos estilos artísticos, potenciar la creatividad y enriquecer tanto el aprendizaje como la práctica artística. Los avances en redes generativas antagónicas (GAN) y otros algoritmos de aprendizaje automático están abriendo nuevas posibilidades para la creación y el análisis artístico, lo que impulsa a educadores y artistas a repensar sus enfoques y metodologías. En definitiva, aunque la integración de la IA en la educación artística presenta desafíos éticos y prácticos, su potencial para transformar y enriquecer la enseñanza y la creatividad es considerable (Herrera *et al.*, 2024).

La integración de la inteligencia artificial en la educación artística, como la que ofrece Canva, está revolucionando el aprendizaje al personalizar la enseñanza y mejorar la retroalimentación. La IA facilita la adaptación del contenido a las necesidades individuales de los estudiantes y ofrece nuevas formas de expresión artística mediante tecnologías avanzadas como las redes generativas antagónicas (GAN). Aunque presenta desafíos como la dependencia tecnológica y la privacidad de los datos, la IA en plataformas como Canva enriquece la enseñanza del arte y promueve metodologías innovadoras, beneficiando tanto a educadores como a estudiantes.

Estrategia de aprendizaje del docente

Pensar en las estrategias de aprendizaje resulta primordial para un docente que esté comprometido con el proceso de enseñanza y aprendizaje. Valero *et al.* (2024) “manifiesta que las estrategias de aprendizaje son procesos cognitivos, metacognitivos y afectivos que los estudiantes emplean para adquirir, procesar, retener y utilizar la información de manera eficaz. Estas estrategias van más allá de simplemente memorizar hechos o datos; implican la comprensión profunda y la capacidad de transferir el conocimiento a nuevas situaciones”. (p. 11)

Además, se puede manifestar que las estrategias de aprendizaje son un cúmulo de métodos técnicos y habilidades que los docentes utilizamos, de esta forma los estudiantes adquirieron, procesaron, retuvieron y aplicaron conocimientos de manera efectiva. La memorización no estuvo presente en las estrategias, se hizo énfasis en el desarrollo de

habilidades cognitivas, metacognitivas y afectivas que favorecieron el aprendizaje y la transmisión de conocimientos.

Cabe considerar que, “las estrategias pedagógicas consisten en conjunto de actividades de aprendizaje orientadas a los estudiantes y adecuadas a las particularidades propias de ellos, así como a los recursos y al contenido específico del objeto de estudio. Así mismo, establecen la utilización de ciertos recursos y metodologías dentro de marcos organizativos particulares y suministran a los estudiantes la información, motivación y orientación adecuadas”. Domínguez *et al.* (2024)

Al conceptualizar las estrategias de aprendizaje se dieron prioridad al aprendizaje efectivo, puesto que esto no ocurrió de forma pasiva, esto necesitó de un trabajo activo desarrollado por el estudiante. Dichas estrategias permitieron que los estudiantes jueguen un papel más activo en su correspondiente proceso de aprendizaje, apoyándoles a superar dificultades, intuir conceptos complejos y trasladar conocimientos a nuevos contextos.

Canva en la educación

Canva fue fundada en 2012 en Sídney, Australia, por Melanie Perkins, Cliff Obrecht y Cameron Adams. La idea surgió de la frustración de Perkins con los programas de diseño gráfico tradicionales, que consideraba demasiado complejos y costosos para la mayoría de las personas. Perkins, quien anteriormente había fundado la editorial Fusion Books, quería crear una herramienta que permitiera a cualquier persona, independientemente de sus habilidades técnicas, crear diseños atractivos y profesionales.

La primera versión de Canva se lanzó en 2013 y ofrecía una selección básica de plantillas y herramientas de diseño. Sin embargo, rápidamente ganó popularidad y, en 2014, la compañía lanzó una versión premium que ofrecía aún más funciones.

Hoy en día, Canva es una de las herramientas de diseño gráfico más populares del mundo, con más de 200 millones de usuarios en 190 países. La plataforma ofrece una amplia gama de plantillas y herramientas para crear todo tipo de diseños, desde logotipos y presentaciones hasta infografías y publicaciones en redes sociales.

Canva ha sido elogiada por su facilidad de uso y su interfaz intuitiva, que la hace accesible a personas de todos los niveles de experiencia. La plataforma también ha sido elogiada por su amplia gama de funciones y su precio asequible.

Aquí hay algunos hitos clave en la historia de Canva:

2007: Melanie Perkins tiene la idea de Canva mientras está en la universidad.

2012: Se funda Canva.

2013: Se lanza la primera versión de Canva.

2014: Se lanza la versión premium de Canva.

2016: Canva alcanza los 10 millones de usuarios.

2018: Canva alcanza los 50 millones de usuarios.

2020: Canva alcanza los 100 millones de usuarios.

2021: Canva alcanza los 200 millones de usuarios.

Canva es una herramienta poderosa y versátil que puede ser utilizada por cualquier persona que necesite crear diseños gráficos. Si estás buscando una forma fácil y asequible de crear diseños profesionales, Canva es una excelente opción. Canva es un instrumento web de diseño visual que posee una versión libre y otra pagada, la versión libre es excelente para la elaboración de material didáctico, la plataforma ofrece miles de fotografías y dibujos gratuitos, solo debemos registrarnos con un correo electrónico y está lista para utilizarla en web o en dispositivos móviles. Tiene plantillas prediseñadas para inventar y apoderarnos de nuestros diseños con tablas, invitaciones, anuncios, tarjetas, infografías, documentos variados, diseños específicos para redes sociales como Instagram o Facebook, etc. Además, se puede acceder a muchos colores y tipografías, hay una gran selección de formas como figuras geométricas, flechas, contenedores y nos permite usar recursos gráficos.

Como afirma Romero (2019) cuando dicha herramienta nos permite a los profesores crear una innumerable cantidad de materiales y recursos educativos que se adapten a nuestras necesidades y gustos. Es una herramienta muy sencilla e intuitiva de utilizar. Su versión gratuita es muy rica en opciones, y con ella vamos a poder crear materiales específicos

para cada una de las materias y niveles educativos, dotando al alumnado de recursos atractivos visualmente que fomenten el aprendizaje visual.

Es crucial aprovechar las habilidades, conocimientos y actitudes de los alumnos que recibirán la asignatura de Educación Artística en el uso de medios digitales que fomentarán su participación, facilitar el trabajo colaborativo y potenciará la resolución independiente de problemas, de esta manera aprovecharán la herramienta tecnológica digital Canva; al mismo tiempo, la relevancia de llevar a cabo evaluaciones de los contenidos de manera crítica y reflexiva; al utilizar la herramienta tecnológica digital Canva los alumnos crearan sus peculiares métodos de aprendizaje realizando con facilidad presentaciones novedosas como: carteles, afiches, infografías, videos, inyectando en el alumno de segundo año de bachillerato de Educación Artística un pensamiento creativo.

De esta manera elaborará un conjunto de contenidos para encontrar una relación entre creatividad y educación, creatividad que siempre la destacan como un fenómeno de relaciones entre sujeto, objeto y la cultura. El uso de la herramienta digital Canva en estudiantes de segundo de bachillerato como estrategia y recurso en las horas de clase los van a conducir a enormes ventajas académicas que despiertan habilidades que los alumnos pensaron que no tenían.

El internet es una red de alcance global que permitirá el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, más aún en el ámbito educativo donde se acrecentaron los escenarios formativos para el intercambio de conocimiento al momento entre alumnos y docentes, los mismos despliegan sus potencialidades creativas de conocimientos en Educación Artística transformándose en un desafío para la educación del futuro.

Según ISTE (2007) en su investigación afirma que los estudiantes aportarán a sus aprendizajes previos que generará nuevos conocimientos y poder construir nuevos recursos, nuevos productos que enriquezcan su aprendizaje y que generarán la originalidad de ser ellos autores de crear cosas de manera innovadora y creativa, probarán nuevas tendencias educativas como los softwares didácticos y obtener mejores resultados y posibilidades. Así, podemos aludir que los estudiantes pueden sacar grandes ventajas a su rendimiento académico con nuevas tendencias tecnológicas.

A nivel mundial, estudiantes y docentes conocemos visualmente una amplia gama de elementos que observamos cotidianamente: animales, paisajes, artefactos y objetos, especialmente a través de representaciones visuales, algunas son de fácil interpretación, otras mantienen un alto grado simbólico, otras son expresivas o poéticas, otras tienen una función práctica y reguladas; los niños crecen rápidamente en sus conceptos de lo que consideran hermoso y atractivo, así como de lo que perciben como feo o desagradable, a medida de su crecimiento escolar, muestran una habilidad para participar en la clase.

Los alumnos de segundo de bachillerato en sus competencias demostrarán sus habilidades, destrezas, juicios y desafíos, para que generen trabajos de muy buena calidad, propiciando un mejor rendimiento académico y permitiendo que los alumnos adquieran nuevas capacidades intelectuales, técnicas y estrategias mediante trabajos individuales y grupales, para que el alumno pueda enfrentar problemas o situaciones complicadas; para lo que hace necesario que existan condiciones acordes al contexto para el desarrollo pedagógico e innovador de las tecnologías. Se anhela una convivencia diaria entre docentes y alumnos al interior de las denominadas “aulas informáticas” para descentralizarse y situarse en aulas comunes de clase.

Así mismo, Perdomo (2011) deduce que la originalidad implica novedades, cualidades, aptitudes que tiene la persona para resolver cualquier problema, dándole solución a ello. Sin embargo, los estudiantes tienden a tener cualidades plasmadas dentro de su niñez y su desarrollo personal puesto que ellos son los mediadores a dar soluciones efectivas en su rendimiento académico y ser originales en los nuevos recursos que ellos puedan crear, innovar o emprender.

La crisis sanitaria provocó en los habitantes y especialmente en los alumnos una oleada en la adquisición de smartphones, tabletas, computadoras a bajo costo, al igual que el consumo de datos e internet para obtener una nueva metodología de enseñanza. Los dispositivos móviles son parte de nuestra cotidiana vida, es normal observar a los alumnos fijar la mirada a su dispositivo más que a su entorno por lo tanto como educadores ayudemos a intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la herramienta tecnológica digital Canva que permitirá motivar y explotará su potencial creativo con sus habilidades.

Ventajas de Canva

Al ser una plataforma de diseño gráfico intuitiva y fácil de usar, inclusive para personas que no tienen experiencia en diseño, se muestra sus principales ventajas y desventajas:

- Es una versión gratuita.
- Fortalece la creatividad.
- Existen plantillas que pueden modificarse.
- Permite un trabajo colaborativo.
- Ayuda a diseñar una alta cantidad de temas que tienen que ver con infografías, presentaciones, posters, tarjetas, folletos, posts, logotipos, videos.
- Es una herramienta muy fácil de usar, incluso para aquellos que no tienen experiencia previa en diseño gráfico. La interfaz es intuitiva y drag-and-drop, lo que facilita la creación de diseños.
- Ofrece una amplia gama de plantillas y herramientas para crear todo tipo de diseños, desde logotipos y presentaciones hasta infografías y publicaciones en redes sociales. Esto la hace una herramienta muy versátil que se puede utilizar para una gran variedad de propósitos.
- Ofrece una versión gratuita con una amplia gama de funciones. Las versiones de pago ofrecen aún más funciones y son muy asequibles, especialmente para pequeñas empresas y autónomos.
- Se puede utilizar desde cualquier navegador web, lo que la hace muy accesible. También hay aplicaciones móviles disponibles para iOS y Android.
- Permite la colaboración en tiempo real, lo que facilita que varias personas trabajen en un diseño al mismo tiempo.

La plataforma Canva ofrece numerosas ventajas para el aprendizaje en Educación Artística. Su interfaz intuitiva y su facilidad de uso permiten a los estudiantes y educadores diseñar una amplia gama de materiales gráficos sin necesidad de experiencia previa en diseño. Canva proporciona acceso gratuito a una versión con diversas funciones, mientras que las versiones de pago, económicas, amplían aún más las capacidades. Entre sus ventajas destacan la posibilidad de crear una gran variedad de diseños, desde infografías hasta presentaciones y videos, así como la opción de trabajar colaborativamente en tiempo real. Esta versatilidad y accesibilidad facilitan la integración de Canva en el proceso

educativo, fortaleciendo la creatividad y apoyando la creación de contenidos visuales en el ámbito artístico.

Desventajas de Canva

El autor Trejo (2018) sostiene las siguientes desventajas:

- Sin en el uso del internet no se puede trabajar nada ya que los cambios no se guardarían automáticamente y pretendía a trabajar en vano.
- Algunas plantillas, imágenes o texto son de pago ya que solo se pretende trabajar con los graguitos.
- Canva solo cuentan con diseños limitados.
- No contiene opciones que den mejoras a los textos o imágenes como alinearlos.
- No tiene algunas de las funciones más avanzadas que se encuentran en programas de diseño gráfico profesionales, como Adobe Photoshop e Illustrator. Esto significa que puede no ser adecuado para usuarios que necesitan crear diseños muy complejos.
- Si bien Canva ofrece una amplia gama de opciones de personalización, algunas de las plantillas y herramientas pueden ser un poco restrictivas. Esto significa que puede ser difícil crear diseños que sean realmente únicos y originales.
- Puede ser un poco lento en computadoras más antiguas o con conexiones a internet lentas.
- Es una herramienta basada en la web, lo que significa que necesita una conexión a internet para usarla. Esto puede ser un problema si no tiene una conexión a internet confiable o si necesita usar Canva mientras viaja.
- Es importante tener en cuenta que no todas las imágenes y elementos gráficos disponibles en Canva son gratuitos. Algunos pueden estar sujetos a derechos de autor, por lo que debe verificar cuidadosamente los términos de uso antes de usarlos.
- Es una herramienta poderosa y versátil que puede ser utilizada por cualquier persona que necesite crear diseños gráficos. Es fácil de usar, ofrece una amplia gama de funciones y es muy asequible. Sin embargo, es importante tener en cuenta algunas de sus limitaciones antes de decidir si es la herramienta adecuada para usted.

Se identifican varias desventajas que deben considerarse. Según Trejo (2018) Canva requiere una conexión a internet constante para guardar cambios, lo que puede ser problemático en caso de fallos en la conexión. Aunque ofrece una versión gratuita, algunas plantillas y elementos gráficos son de pago, lo que puede limitar el acceso a ciertos recursos. Además, Canva tiene una gama limitada de diseños y carece de algunas funciones avanzadas presentes en programas profesionales como Adobe Photoshop e Illustrator, lo cual puede restringir la creación de diseños complejos. La plataforma puede ser lenta en computadoras antiguas o con conexiones de internet lentas, y algunas de las opciones de personalización son restrictivas, lo que puede dificultar la creación de diseños altamente únicos. A pesar de ser accesible y económica, estas limitaciones deben ser evaluadas al considerar su integración en el proceso educativo.

Educación Cultural y Artística

La educación cultural y artística en el pasar del tiempo se encuentra implícita en el ser humano, la misma ha sido utilizada para la comunicación, hoy en día es considerada como un procedimiento de enseñanza que, mediante operaciones y acciones artísticas como: (la danza, el teatro, la pintura, la fotografía, la música, etc.) aportan al aprendizaje emocional, cultural y social de los alumnos, como también promoverá y fortalecerá ciertas habilidades que serán muy beneficiosas para su crecimiento personal desde las aulas hasta la incorporación a este mundo globalizado. Cultura y arte se fusionan en el entorno educativo como compendios motivadores generando valores éticos, al mismo tiempo que los estudiantes adquieren habilidades propias que aún no ha sido descubiertas, como la creatividad o la empatía.

La importancia de adoptar herramientas digitales innovadoras como Canva para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje en disciplinas culturales y artísticas, facilitó un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo es particularmente relevante en la era digital actual, donde la integración de la tecnología en el aula se ha vuelto imprescindible. Se fomentó la creatividad y la interacción, Canva se erige como un recurso valioso para la enseñanza, permitiendo a los estudiantes explorar y expresar sus ideas de manera visual y colaborativa.

La integración de Canva en la educación cultural y artística también representa un avance

significativo en la metodología de enseñanza, al ofrecer a docentes y estudiantes una plataforma versátil que apoya la innovación pedagógica. En lo relacionado a la adaptabilidad de Canva en los diferentes estilos de aprendizaje, Rodríguez *et al.* (2024) establece que, “junto con su capacidad para mejorar la colaboración y la expresión creativa, subraya su potencial como una herramienta pedagógica de primer orden. La inclusión de este tipo de tecnologías digitales no solo enriquece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para los desafíos del futuro, en un mundo donde las habilidades digitales son cada vez más cruciales”. (p. 15)

Plataformas digitales para la enseñanza

La incorporación de las TIC en la educación juega un papel fundamental, ya que permite optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje incluso cuando docentes y estudiantes están ubicados en lugares distintos. Estas tecnologías facilitan la creación de un entorno educativo flexible y accesible, promoviendo una interacción efectiva y continua, independientemente de la distancia física. No obstante, es crucial entender que la integración de las TIC no debe considerarse simplemente como una técnica de aprendizaje aislada, sino como un enfoque dinámico y en constante evolución. Este enfoque proporciona un marco ideal para la instrucción pedagógica, adaptándose a las necesidades cambiantes del entorno educativo y mejorando la calidad de la enseñanza y la experiencia de aprendizaje en general (Young, 2023).

La integración de las TIC, como Canva, en el aprendizaje de la Educación Artística ofrece una oportunidad invaluable para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en contextos donde docentes y estudiantes pueden no estar físicamente presentes en el mismo espacio. Canva, como herramienta tecnológica, facilita la creación de contenidos visuales atractivos y personalizados, lo que permite a los docentes ofrecer presentaciones más efectivas y a los estudiantes explorar su creatividad de manera más libre y dinámica. Este enfoque no solo mejora la calidad de la instrucción, sino que también proporciona un entorno de aprendizaje adaptativo que se ajusta a las necesidades de cada estudiante. Al considerar las TIC como una metodología en constante evolución, se asegura que el aprendizaje artístico se mantenga relevante y accesible, promoviendo una experiencia educativa más rica y participativa.

Diseño Gráfico en el Aula

El diseño gráfico en el aula se refiere a la integración de elementos visuales y creativos para facilitar el aprendizaje, mejorando la presentación de contenidos educativos. A través del uso de gráficos, tipografías, colores y composiciones visuales, se busca captar la atención de los estudiantes, hacer que la información sea más comprensible y fomentar una experiencia de aprendizaje interactiva y atractiva. Este enfoque permite que los estudiantes interpreten y asimilen conceptos de manera visual, enriqueciendo el proceso educativo. (Bernal y Vallejo, 2023).

Desde una perspectiva educativa, el diseño gráfico en el aula no solo embellece los materiales, sino que también juega un papel clave en la comprensión y retención de la información. Al presentar el contenido de manera visualmente atractiva, se facilita que los estudiantes se involucren más activamente en el proceso de aprendizaje. Además, el uso de gráficos bien diseñados puede simplificar conceptos complejos, haciéndolos más accesibles y estimulando diversas formas de aprendizaje. En un entorno educativo cada vez más digital, el diseño gráfico se convierte en una herramienta indispensable para crear experiencias pedagógicas más dinámicas y efectivas.

Contenido educativo con Canva

La creación de contenidos educativos con Canva puede entenderse como una metodología que utiliza organizadores gráficos para apoyar el proceso de aprendizaje, como en el caso de la enseñanza del vocabulario básico en inglés. Canva permite a los docentes diseñar recursos visuales adaptados que refuerzan tanto el significado como el uso del idioma de forma efectiva. A partir de un análisis realizado con docentes de lenguas extranjeras y evaluaciones formativas, se determinó que el uso de estos organizadores gráficos contribuye de manera positiva al aprendizaje, mejorando la comprensión y retención del vocabulario. Sánchez *et al.* (2020)

Desde el punto de vista de la enseñanza en Educación Artística, el uso de Canva se convierte en una herramienta clave para fomentar la creatividad y el pensamiento visual en los estudiantes. Canva no solo facilita la creación de contenidos gráficos, sino que también permite a los alumnos explorar conceptos artísticos a través de diseños visuales

interactivos. Esto puede enriquecer el proceso de aprendizaje, al ofrecer un enfoque más práctico y visual que conecta con los principios de la educación artística. Al utilizar Canva, los docentes pueden promover un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan en la creación de sus propias representaciones visuales, lo que refuerza su comprensión y aprecio por el arte.

Metodología del Diseño con Canva

La metodología de diseño con Canva se basa en un enfoque que garantiza el éxito mediante la creación de contenidos creativos e innovadores, similar al uso del modelo Canvas en la planificación de negocios. Este enfoque no solo beneficia a los estudiantes al ofrecerles una educación moderna y visualmente atractiva, sino que también impacta indirectamente a los padres, al asegurar que sus hijos accedan a herramientas educativas de vanguardia. Además, las instituciones educativas se benefician al fortalecer su reputación dentro de la comunidad al implementar tecnologías y métodos innovadores en el aula. (Veintimilla, 2022)

El uso de Canva representa una revolución en la forma en que se enseña y se aprende. Esta herramienta permite a los estudiantes explorar y expresar su creatividad de una manera visual y organizada, lo que estimula la innovación y el pensamiento crítico en el ámbito artístico. Al integrar Canva en la enseñanza, se moderniza el enfoque pedagógico, haciéndolo más atractivo y accesible para los alumnos. Además, las instituciones educativas que adoptan esta metodología se destacan como pioneras en el uso de tecnologías avanzadas, lo que realza su prestigio. Los padres también se benefician al observar que sus hijos adquieren habilidades artísticas contemporáneas en un entorno educativo más interactivo y actualizado.

Impacto de Canva en el Aprendizaje Visual

Es una forma significativa de transformar el proceso educativo mediante herramientas tecnológicas diseñadas para facilitar y enriquecer el intercambio de información. Las aplicaciones y programas como Canva, al estar disponibles de manera accesible y gratuita, permiten una comunicación rápida y efectiva entre docentes y estudiantes, tanto dentro como fuera del aula. Estas herramientas no solo agilizan el proceso de enseñanza-

aprendizaje, sino que también modernizan el entorno educativo al ofrecer recursos visuales interactivos que mejoran la comprensión y el compromiso en el aprendizaje (Tenesaca, 2023).

Canva facilita la creación de materiales educativos que son tanto visualmente atractivos como accesibles, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos artísticos de una manera más interactiva y adaptada a sus necesidades. Al utilizar las herramientas tecnológicas de Canva, los docentes pueden modernizar el entorno educativo, brindando una experiencia de aprendizaje más envolvente y dinámica. Esto no solo ayuda a los estudiantes a entender mejor los conceptos artísticos, sino que también promueve una mayor participación al permitirles expresar su creatividad de manera efectiva. Además, Canva mejora la comunicación entre docentes y estudiantes al ofrecer una plataforma visual para compartir ideas y recibir retroalimentación, enriqueciendo el proceso educativo.

Diseño de Presentaciones con Canva

Canva ofrece a docentes y estudiantes la capacidad de crear trabajos de manera mucho más creativa e innovadora, lo que enriquece el proceso educativo. Al utilizar esta herramienta, los usuarios pueden desarrollar presentaciones visuales impactantes y bien diseñadas que facilitan una enseñanza más efectiva y atractiva. Las presentaciones creadas con Canva no solo capturan la atención de los estudiantes, sino que también ayudan a presentar la información de manera clara y memorable. Esto permite que los conceptos sean más accesibles y comprensibles, promoviendo una mejor asimilación del contenido y una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa. (Sangrá, 2020)

2.3. Marco legal

Este trabajo investigativo intenta determinar el mejoramiento de la calidad educativa a través de la utilización de la tecnología tal como lo estipula la Constitución de la República en el Art. 347, numeral 8 establece “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Legislativo, 2021, p.168) Por otro lado, la misma Constitución en su sección quinta Educación y en su Art. 26 manifiesta que:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

La incorporación de herramientas digitales como Canva no solo enriquece el aprendizaje, sino que también facilita la adaptación a las tendencias tecnológicas actuales, apoyando el objetivo de modernizar la enseñanza y hacerla más relevante. La Constitución destaca que la educación es un derecho y una responsabilidad del Estado, subrayando la importancia de proporcionar herramientas adecuadas para garantizar una educación de calidad. Al utilizar Canva en Educación Artística, se asegura que los estudiantes tengan acceso a recursos modernos que potencien su creatividad y aprendizaje, contribuyendo así a una educación más inclusiva y equitativa.

Es necesario incorporar a este trabajo algunas consideraciones legales en torno al currículo de la educación obligatoria. Nuestra Constitución, en su artículo 26, estipula que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado” y, en su artículo 343, reconoce que el centro de los procesos educativos es el sujeto que aprende; por otra parte, en este mismo artículo se establece que “el sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”.

Los acápites legales descritos permiten ayudará al entendimiento e incorporación de la nueva tecnología en el fundamento educativo acorde a las líneas de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi.

La Constitución establece la necesidad de una visión intercultural en el sistema educativo. Canva permite la creación de materiales didácticos que pueden reflejar la diversidad cultural del país, apoyando un aprendizaje que respete y celebre la pluralidad. Esta herramienta ayuda a personalizar el contenido educativo para que sea más inclusivo y representativo de las diferentes culturas y contextos lingüísticos presentes en el aula.

CAPÍTULO III

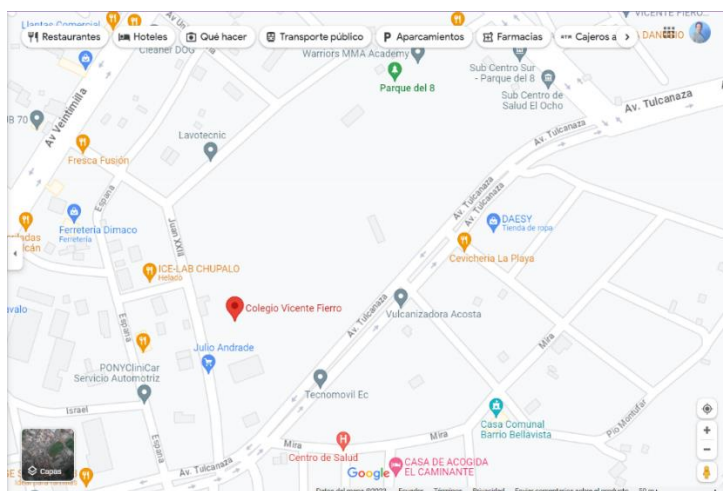
METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

La investigación se realizará en la Unidad Educativa Vicente Fierro de la ciudad de Tulcán, está ubicado en la calle Juan XXIII y avenida Tulcanaza, ya que en la mencionada unidad a los estudiantes se les escucha referirse a tiendas online, redes sociales, términos contemporáneos que han contribuido al desarrollo de las TIC, la herramienta digital Canva no es la excepción, la misma ayuda a almacenar, procesar y transmitir información, es así que no se ha logrado transferir conocimientos a los alumnos a través de plataformas digitales en el área de Educación Cultural y Artística, es primordial en pleno siglo XXI mantenerse actualizados tanto docentes como alumnos para la enseñanza de nuevas tecnologías de información y comunicación. La población está dirigida a estudiantes de segundo año de bachillerato que cuenta con cinco paralelos de 26 alumnos, lo que representa una muestra significativa de 130 sujetos.

Figura 1.

Detalle de ubicación de la Unidad Educativa Vicente Fierro



Fuente: Google maps (2023)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

El proyecto utilizará el enfoque mixto (cuali-cuantitativo) debido a que se destacarán acciones de observación y evaluación directa Arturo *et al.* (2011) entrevistas destinado a la parte cualitativa. Desde la parte cuantitativa se tabuló datos con la ayuda del software SPSS y se aplicó acciones estadísticas básicas con medidas de tendencia central; se pretende ubicar una muestra poblacional estratificada a través de fórmulas estadísticas. Los instrumentos de recolección y análisis de datos como el cuestionario realizado en Google forms se validaron de dos formas se validó con la técnica validación de expertos: con el estadígrafo de Cronbach (preguntas en escala de Likert) que utilizaría la parte cuantitativa y mediante una validación de expertos que corresponde a la parte cualitativa.

Ante la problemática de la investigación desde la observación de los conocimientos de los estudiantes y docentes en gamificación, se aplicó el método inductivo basado en la observación, la recolección de datos y la verificación (Palmett, 2020) va de lo particular a lo general, se partirá de una muestra representativa y se aplicará la propuesta, en este sentido se empleará un proceso de inducción incompleto ya que se usará una muestra significativa y utilizará el método de observación abierta, debido a que los estudiantes tienen conocimiento de que van a hacer observados.

Tipos de investigación

Se utilizó una investigación cuantitativa cuyo método de investigación empleó instrumentos de análisis matemático y estadístico, para describir, explicar y predecir los fenómenos, se focalizó en la recolección y análisis de datos numéricos lo que permitió identificar preferencias, promedios y modelos en los datos recopilados, además se empleó un tipo de investigación descriptiva que ayudó a observar y describir las características del grupo, la situación o el fenómeno específico, permitió recopilar información cuantificable que proporcionó una representación detallada y precisa de los hechos observados De Educación (2022) me ayudó a exponer lo relativo a la necesidad de utilizar herramientas digitales en el aula de estudiantes de segundo de bachillerato, del mismo modo me ayudó a recopilar datos reveladores de las tipologías, propiedades, aspectos o dimensiones de los alumnos, y una investigación cuantitativa con un tipo de investigación y acción cuyo fin es la aplicación del conocimiento científico para ayudar a resolver

problemas prácticos y se basa en la recopilación y análisis de datos que ayudó a resolver la necesidad de mejorar el aprendizaje, así aportó con información para determinar la falta de conocimientos tecnológicos de los estudiantes.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Operacionalizar las variables significa explicar cómo se miden. Se transforma una variable en otras que tengan el mismo significado, descomponiéndolas en otras más específicas llamadas dimensiones y a su vez, traducir estas dimensiones en indicadores que permitirá la observación directa. La variable independiente determinada por la herramienta digital Canva cuya definición está dada por los autores (Lider y Wilson, 2022) quienes manifiestan que Canva es un sitio de diseño de materiales visuales que integra una interfaz simple enfocada en facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar. La segunda variable dependiente es el aprendizaje en Educación Artística, los autores (Gargallo *et al*, 2011) expusieron que la educación artística es una forma de educación en valores que está implicada pedagógicamente en los problemas de conocer, estimar, enseñar, elegir, realizar y sentir los valores estéticos y artísticos.

El uso de actividades gamificadas digitales, desarrolladas con la herramienta Canva, incrementó significativamente la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de Bachillerato en la materia de Educación Artística de la Unidad Educativa Vicente Fierro, al integrar una metodología interactiva y visualmente atractiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1.
Operacionalización de variables

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
Variable independiente. Herramienta digital Canva	Canva es un sitio de diseño de materiales visuales que integra una interfaz simple enfocada en facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar. (Lider y Wilson, 2022)	Medios y procedimientos. La revolución tecnológica que tuvo lugar a finales del siglo pasado, "es facilitada por la tecnología, pero su conducción está determinada por el hombre y los factores culturales y sociales en los que se desenvuelve. (Vidal <i>et.al.</i> 2008)	Claridad de los medios, procedimientos.	Encuesta para diagnóstico de encuestas digitales para estudiantes (Anexo 3) Se usará de referencia el instrumento desarrollo por Landa y Ramirez (2017) Modelo de Evaluación para el desarrollo de la competencia de Educación Artística a los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro. [Instituto tecnológico de estudios superiores de Monterey. México. Universidad Internacional Iberoamericana] (Validado por dos expertos)	Observación directa, entrevistas encuestas. Observación directa, entrevistas encuestas.	Cuestionario realizado en Google forms. Estadígrafo de Cronbach (preguntas en escala de Likert)	Muestra representativa. Se utilizará el método de observación abierta a los docentes y estudiantes.

Los
participantes
deben indicar su
nivel de acuerdo
o desacuerdo en
cada
afirmación.

Utilice la
siguiente escala:

1: Nada

2: Casi nada

3: A veces

4: Casi siempre

5: Siempre

¿Qué tan
confiado te
sentiste respecto
al material de la
sesión después
de haber visto el
video de la
plataforma
Canva?

Al día de hoy
considera que se
siente confiado
al resolver un
problema con
eficiencia y
aprovechando
los recursos
tecnológicos
como Canva.

Se siente más
motivado a
participar en
clase usando el
modelo de
aprendizaje
tecnológico
Canva.

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Fuente
Variable dependiente. Aprendizaje en Educación Artística	La educación artística es una forma de educación en valores que está implicada pedagógicamente en los problemas de conocer, estimar, enseñar, elegir, realizar y sentir los valores estéticos y artísticos. (Gargallo et al., 2011)	Conocimientos y habilidades. Es susceptible de ser tratada como un problema pedagógico general, que permite desarrollar competencias, que implica destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos, vinculadas al carácter y sentido propios del significado de educación, es decir, con el mismo carácter y sentido que corresponde a toda	Desarrollo del aprendizaje. Jean Piaget tuvo como propósito defender una teoría del desarrollo basado en un planteamiento que postula que el niño edifica el conocimiento por distintos canales: lectura, escucha, observación, exploración. Mejoras significativas.	Considera que el modelo de aprendizaje tecnológico favorece más la comunicación entre el profesor y los alumnos que el modelo típico. Con el modelo de aprendizaje tecnológico le es más fácil externar sus dudas y	Observación directa, entrevistas encuestas. Observación directa, entrevistas encuestas.	Cuestionario realizado en Google forms. Estadígrafo de Cronbach (preguntas en escala de Likert)	Muestra representativa. Se utilizará el método de observación abierta a los docentes y estudiantes.

<p>Revisar la cita y buscar el concepto</p>	<p>educación. (González y Abad, 2020)</p> <p>Experiencias nuevas.</p> <p>Conforme crece el ámbito de la educación, se vuelve necesario incorporar propuestas innovadoras que fomenten la calidad educativa. (Moreira, 2019)</p>	<p>La tecnología educativa viene a reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje fortaleciendo el aprendizaje y mejorando la calidad en la enseñanza con el empleo de medios de audio, vídeo e imagen que son de gran dominio en los jóvenes estudiantes. (Heredia-Sánchez <i>et al.</i>, 2020) (Mujica, 2020, p.3).</p>	<p>opiniones en el aula.</p> <p>Puede decir que el modelo de aprendizaje tecnológico le ayuda a desarrollar habilidades que serán de valor en su desarrollo profesional.</p> <p>En el futuro le gustaría cursar materias bajo el modelo de aprendizaje tecnológico.</p> <p>Le agradecería trabajar durante el curso con la plataforma de aprendizaje Canva.</p>
---	--	---	---

3.4. Procedimientos

Fase 1: Identificación de las actividades gamificadas que necesitaron utilizar los estudiantes para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

En esta fase, se llevó a cabo una encuesta (Anexo C) para identificar las actividades gamificadas que los estudiantes de segundo año de bachillerato necesitan para el aprendizaje de Educación Artística en la Unidad Educativa Vicente Fierro. La encuesta consistió en un cuestionario con preguntas cerradas utilizando una escala Likert, diseñado para evaluar el conocimiento y uso de la herramienta Canva entre los estudiantes. La muestra fue calculada mediante una fórmula de población finita, y se aplicó la encuesta a una muestra representativa de 30 estudiantes de uno de los paralelos de segundo año de bachillerato.

Se empleó la técnica de observación empírica utilizando una rúbrica para evaluar si los estudiantes conocen y han manipulado Canva. Esta rúbrica permitió analizar el impacto de la herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los datos obtenidos fueron procesados y tabulados en el programa Excel para determinar el porcentaje de estudiantes familiarizados con Canva y su impacto en el aprendizaje de Educación Artística.

Se complementó este análisis con entrevistas a docentes (Anexo D) para evaluar su nivel de conocimientos sobre el uso de Canva en el aula. Estas entrevistas proporcionaron información sobre las dificultades que los docentes enfrentan al integrar herramientas tecnológicas en sus clases y ofrecieron una perspectiva adicional sobre la efectividad de Canva en la enseñanza.

Fase 2: Elaboración de las actividades gamificadas con la herramienta digital Canva para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro

En esta fase, se desarrollaron actividades gamificadas utilizando Canva, con el objetivo de mejorar el aprendizaje de Educación Artística. Para ello, se utilizó la técnica bibliográfica, que incluyó la elaboración de fichas para compilar el marco teórico

necesario para la creación de estrategias gamificadas. Estas fichas resumieron conocimientos sobre gamificación y la aplicación de Canva, y se integraron con el currículo oficial del Ministerio de Educación.

La investigación se centró en la temática de artes visuales y creencias culturales. Se diseñaron actividades prácticas y teóricas que combinaron la disciplina artística con componentes culturales, incluyendo elementos del patrimonio material e inmaterial. Se crearon materiales educativos adaptados a estas temáticas y se implementaron actividades en un entorno adecuado para la expresión cultural y artística.

Se promovió la participación y creativa de los estudiantes, facilitando un entorno que fomentara el desarrollo de competencias artísticas y culturales. Además, se estableció un proceso de evaluación para medir el impacto de las actividades en el aprendizaje de los estudiantes. Se realizaron ajustes a las actividades basados en los resultados obtenidos, con el fin de mejorar su efectividad y adaptabilidad.

Fase 3: Construcción de una propuesta de gamificación como estrategia del aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro

La última fase consistió en la construcción de una propuesta de gamificación utilizando Canva como herramienta central. Se integraron actividades diseñadas para promover la creatividad y el aprendizaje artístico entre los estudiantes. Se aplicó una técnica de observación detallada utilizando fichas para registrar el conocimiento y uso de Canva por parte de los estudiantes. Los datos cualitativos y cuantitativos se recopilaron y analizaron para identificar patrones, puntos fuertes y áreas de mejora en la implementación de Canva.

La propuesta de gamificación se evaluó en términos de efectividad para promover el aprendizaje en Educación Artística. Los resultados del análisis de datos permitieron ajustar y mejorar las actividades gamificadas, asegurando que cumplieran con los objetivos educativos y promovieran un aprendizaje significativo. La propuesta final se basó en una revisión continua y en la incorporación de retroalimentación para maximizar el impacto de Canva en el desarrollo de competencias artísticas y culturales de los estudiantes.

La integración de tecnologías educativas, como Canva, en el currículo de Educación Artística se alinea con las recomendaciones del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016) y la visión de Jiménez et al. (2009) sobre la importancia de la tecnología en la enseñanza de las artes. La propuesta busca fortalecer el proceso educativo, adaptándose a las necesidades contemporáneas de los estudiantes y fomentando una educación artística más dinámica y participativa.

3.5. Consideraciones bioéticas

La investigación está destinada a estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro ya que mi carga horaria durante este año lectivo estuvo destinada a dichos cursos por lo que se procederá a hablar con la autoridad en este caso el señor Rector quien autorizará la realización de la encuesta y la entrevista destinada a los mencionados alumnos, mismos que dentro de sus saberes autorizarán su consentimiento libre, previo y bien informados para que den buena fe de lo investigado. Para que la investigación tenga éxito es importante que el investigador recopile información utilizando apuntes, grabaciones, sea escrita, formal y legal. Se utilizará como instrumento de verificación una plataforma Turnitin anti-plagio, de esta manera se promueve y defiende la integridad académica, como también el pensamiento original.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1: Identificación de las actividades gamificadas que necesitaron utilizar los estudiantes para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

La dificultad del quehacer con la información, distribución y el conocimiento previo, son factores que explicaron la ventaja del aprendizaje mediante el uso de la plataforma Canva en la asignatura Educación Cultural y Artística. Sin embargo, los resultados son concluyentes cuando se implementó la técnica de la observación y se registró habilidades cuantitativas y cualitativas, cuando se recopilaron los datos, se analizó los mismos y al final se realizó una evaluación, todo aquello evoca a que la utilización de la plataforma Canva necesariamente promueve un mejor aprendizaje.

Preparar a los estudiantes sobre cómo trabajar con la herramienta tecnológica Canva en tareas específicas fue una tarea que ayudó a mejorar el aprendizaje activo e integral, el estudiante pudo ejecutar y compartir varias actividades de manera individual y grupal. La investigación en su primer intento muestra como resultado de este estudio el efecto del aprendizaje con la herramienta tecnológica Canva frente al aprendizaje típico y el nivel de enseñanzas previo al rendimiento y al valor mental a la solución de problemas.

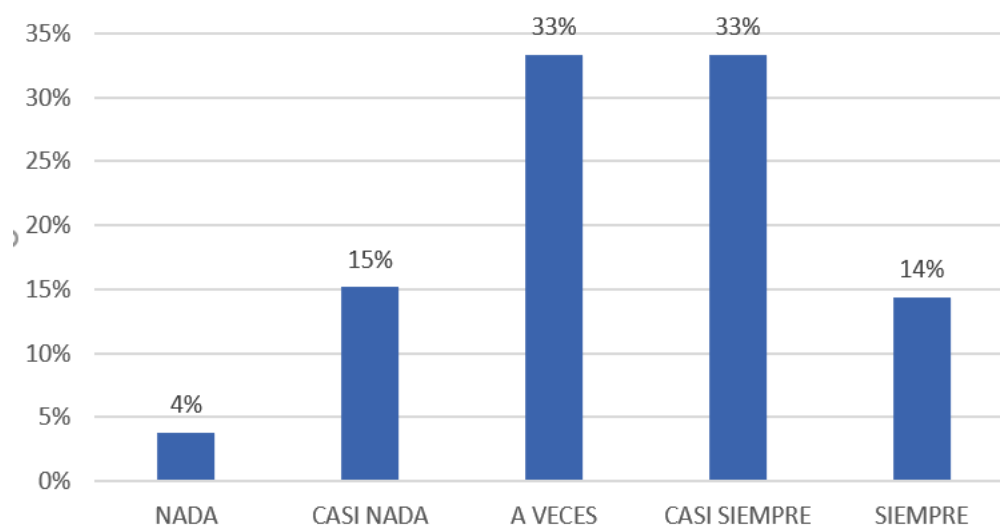
Se aplicó el programa informático Excel que permitió tabular los datos organizados de las respuestas de cada pregunta realizada, para luego añadir gráficos con su porcentaje que determinaron los resultados de la encuesta efectuada a los estudiantes de segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1. Confianza sobre material tras ver video Canva.

Morrissey (2008) manifiesta que las TIC son fuertemente motivador para los estudiantes y brindan encuentros de aprendizaje más activos, por lo que es evidente con los resultados que se refleja de la encuesta, donde un pequeño porcentaje (4%) indicó sentirse "nada confiado", lo que sugiere que algunos participantes pueden no haber encontrado el contenido tan útil. La mayoría (81%) reveló niveles variables de confianza,

Esta variabilidad en las respuestas destaca la importancia de entender las razones detrás de la percepción de confianza fluctuante. Sería valioso explorar más a fondo las áreas específicas que generan inseguridad y considerar adaptaciones para mejorar la comprensión. Este análisis proporcionará una visión completa de la diversidad de percepciones, permitiendo ajustes y mejoras dirigidas para optimizar la efectividad del material de la sesión Figura 2.

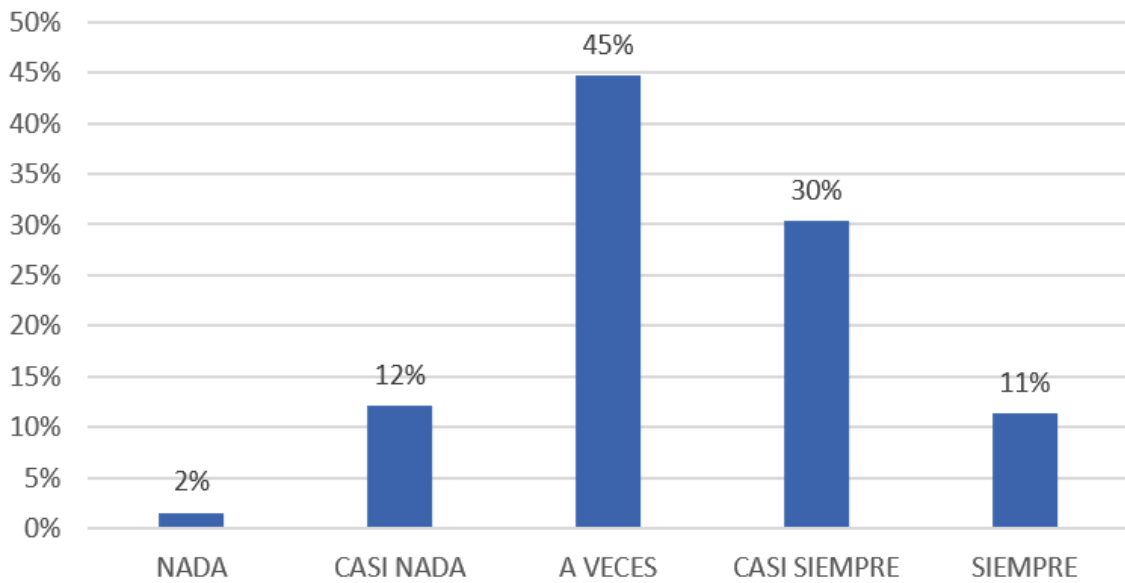
Figura 2.
Porcentajes, primera pregunta



2. Confianza en resolver problemas usando Canva.

Landeta (2011) formula la siguiente interrogante ¿qué tipo de rol tienen que conocer y asumir los estudiantes en un entorno virtual? Dicho rol tiene que ser coherente con los cambios y la centralidad que hemos visto antes. Sencillamente, nuestro estudiante tiene que ser competente de una manera determinada, coherente con el entorno en el que aprende y las herramientas con las que aprende Figura 3.

Figura 3.
Porcentajes, segunda pregunta

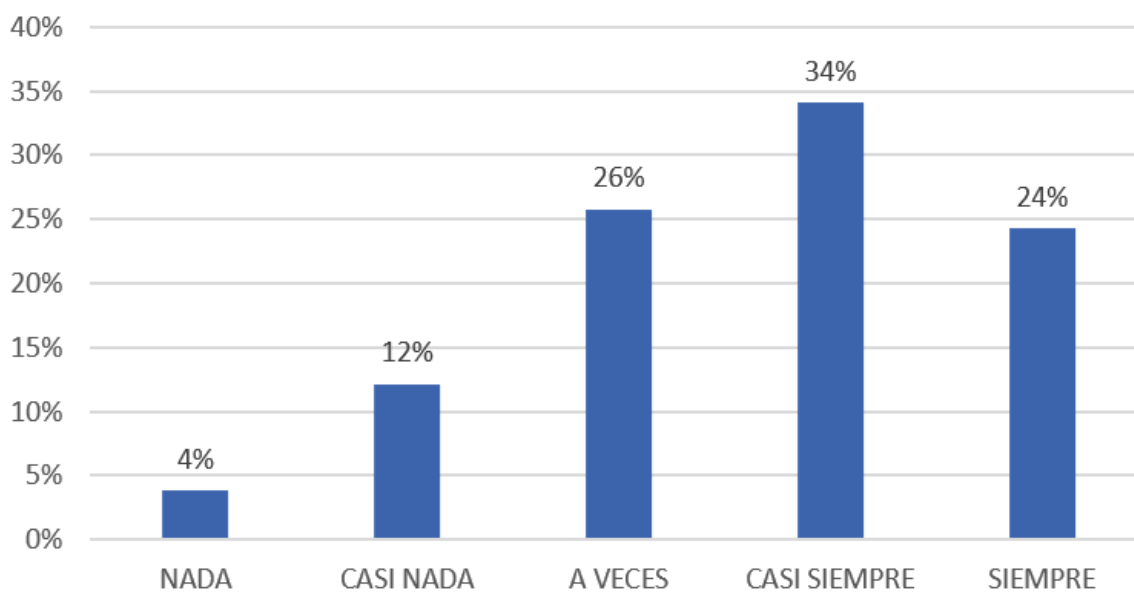


3. Más motivado a participar con Canva.

Se asegura que la tecnología es la clave para que los estudiantes puedan alcanzar el éxito, donde podrán ir adquiriendo aprendizajes significativos para el futuro, donde se logrará alcanzar docente decididos al cambio, estudiantes motivados y a toda la comunidad educativa inmersa en el cambio de la educación. Ignacio y Gabriel (2022) de esta manera es innegable los resultados que se manifiesto de la encuesta, donde un pequeño porcentaje (4%), reflejó que algunos participantes pueden no estar muy motivados y la mayoría (84%) reveló niveles variables de motivación.

Villares y Sánchez (2022) indican que, de manera general, las TIC fomentan la motivación y el interés del alumnado, facilitando la comprensión de contenidos complejos. Morales *et al.* (2016) indican que las TIC no solo motivan, sino que aportan mayor autonomía al alumnado, adaptándose a su ritmo de aprendizaje Figura 4.

Figura 4.
Porcentajes, tercera pregunta



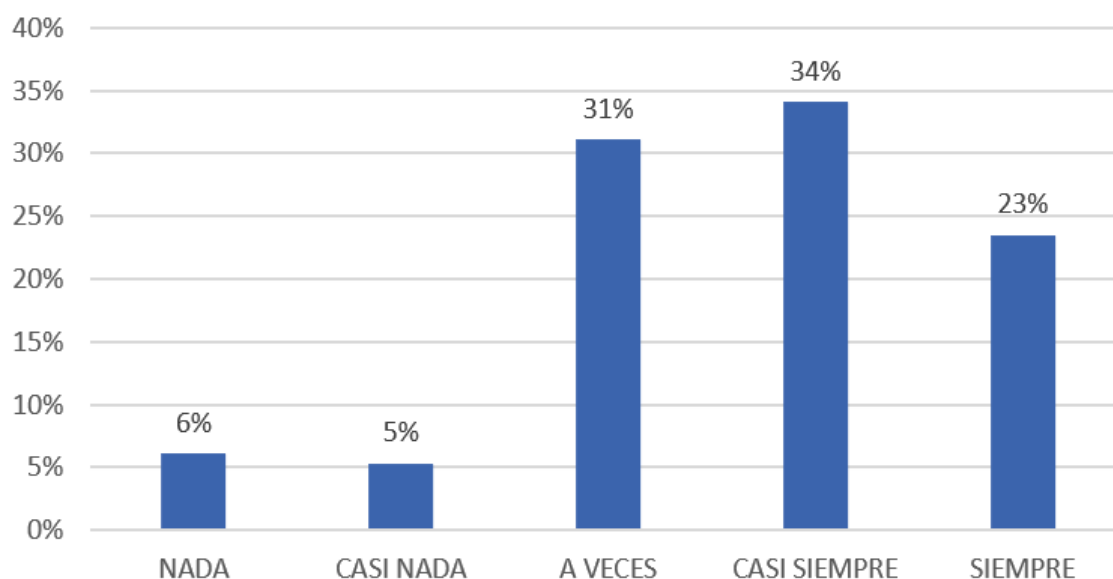
4. Eficiencia tecnológica mejora colaboración y conocimiento.

En este sentido, el aprendizaje implica un proceso de construcción y reconstrucción en el que las aportaciones de cada estudiante juegan un papel decisivo, y le atribuyen sentido a lo que aprende en relación con su realidad. Es el resultado de un proceso dinámico, individual y social, en el que se construyen conocimientos, se desarrollan valores, actitudes, aptitudes y habilidades, se acomodan y reorganizan nuevos esquemas de conocimiento (modificación de las estructuras cognitivas) que permiten al estudiante comprender, reconstruir y enfrentar la realidad, y desarrollar sus potencialidades utilizando la tecnología como medio Martínez y Ortega (2009) los resultados están claros cuando se manifiesta en la encuesta, donde se evidencia un pequeño porcentaje (5%), y la totalidad (88%) reveló niveles variables de relación.

Larrañaga (2012) manifiesta que “El sistema educativo actual está planteado como una pirámide, de arriba hacia abajo estando los profesores arriba y los alumnos abajo. Ahora es preciso cambiar este método propio del siglo XIX por un modelo asociativo: alumnos y profesores tenemos que establecer alianzas, escucharnos unos a otros” Figura 5.

Figura 5.

Porcentajes, cuarta pregunta

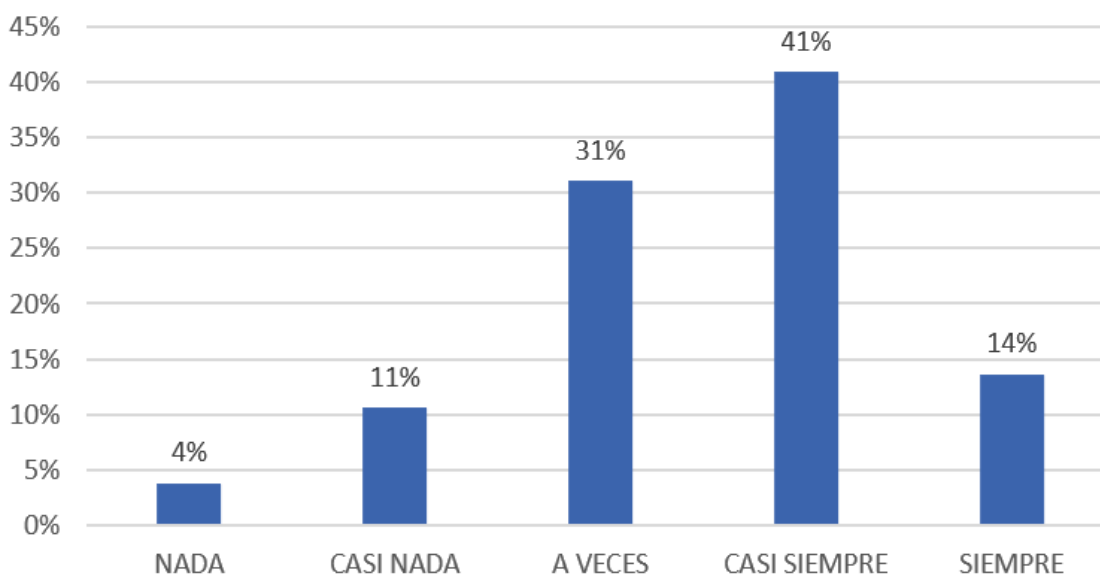


5. Nivel de motivación en curso y casa con Canva.

En este punto, Valencia y Moreno (2019) manifiestan que el docente debe elegir el papel que juegan las tecnologías en el aula. Para ello, debe cumplir capacidades como la tendencia al trabajo colaborativo y la presencia de las nuevas tecnologías en el contexto educativo, así son innegables los resultados de la encuesta, (4%), reflejó que algunos participantes no se encontraron muy motivados. La mayoría (83%) reveló niveles variables de motivación, Murray encontró que las personas con alta motivación de logro eran más perseverantes, se planteaban metas distantes y trabajaban para lograrlas, se sentían estimulados por superarse y disfrutaban de situaciones de competencia Figura 6.

Figura 6.

Porcentajes, quinta pregunta



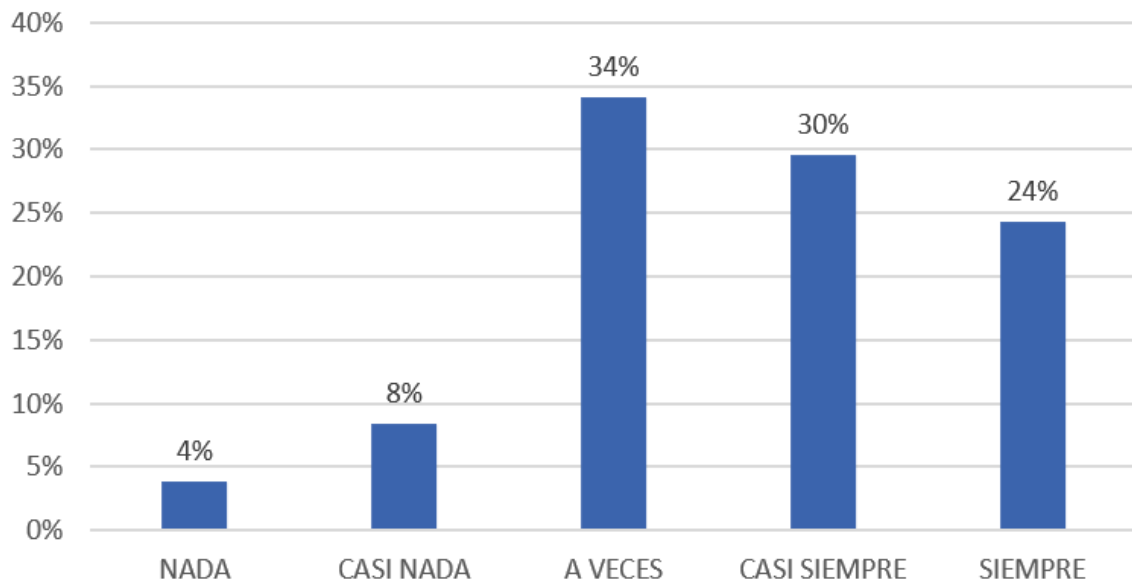
6. Modelo tecnológico mejora comunicación profesor-alumnos.

Colás *et al.* (2019) nos manifiesta que a través de la interacción social el docente puede generar el medio idóneo para que se produzcan aprendizajes tecnológicos. En conclusión, se obtuvo los siguientes resultados de la encuesta, donde se demuestra un pequeño porcentaje (4%), demostró que la tecnología no favorece la comunicación. Si embargo, la mayoría (88%) reveló niveles variables de favorecer la comunicación.

En el siguiente párrafo nos va a permitir la creación natural de una inteligencia colectiva, amplían las fronteras del proceso de enseñanza aprendizaje, facilitan la comunicación, favorecen la construcción colaborativa del conocimiento, implican un cambio en la gestión de los procesos de enseñanza, fomentan una visión compartida del conocimiento, favorecen la socialización del grupo. Colás *et al.* (2019) Figura 7.

Figura 7.

Porcentajes, octava pregunta



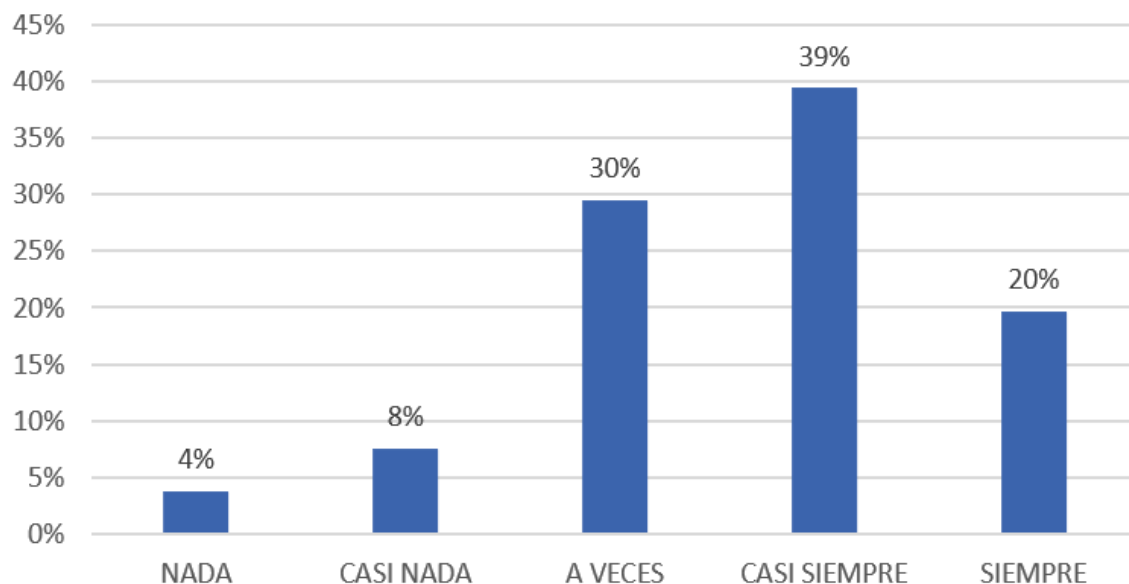
7. Modelo tecnológico facilita externar dudas en aula.

Cooperberg (2002) Escribe respecto al desarrollo actual de la tecnología que favorece la creación y el enriquecimiento de las propuestas de Educación a Distancia, en tanto permiten abordar de manera ágil muchos tratamientos de temas, así como generar nuevas formas de encuentros entre docentes y alumnos, y por ende de alumnos entre sí, los resultados están definidos en la encuesta, donde un pequeño porcentaje del (4%) se le dificulta opinar. La totalidad (89%) demostró rangos variables de opinión con un aprendizaje tecnológico.

En el párrafo se manifiesta que por lo general las/los estudiantes profundizan más en las razones y argumentaciones. El programa es una herramienta útil para facilitar el propio pensamiento o reflexión, además del uso de las categorizaciones de las diferentes intervenciones que constituyen ya, por sí mismas, un notable recurso para estructurar el conocimiento que se va generando. Álvarez *et al.* (2005). Figura 8.

Figura 8.

Porcentajes, novena pregunta



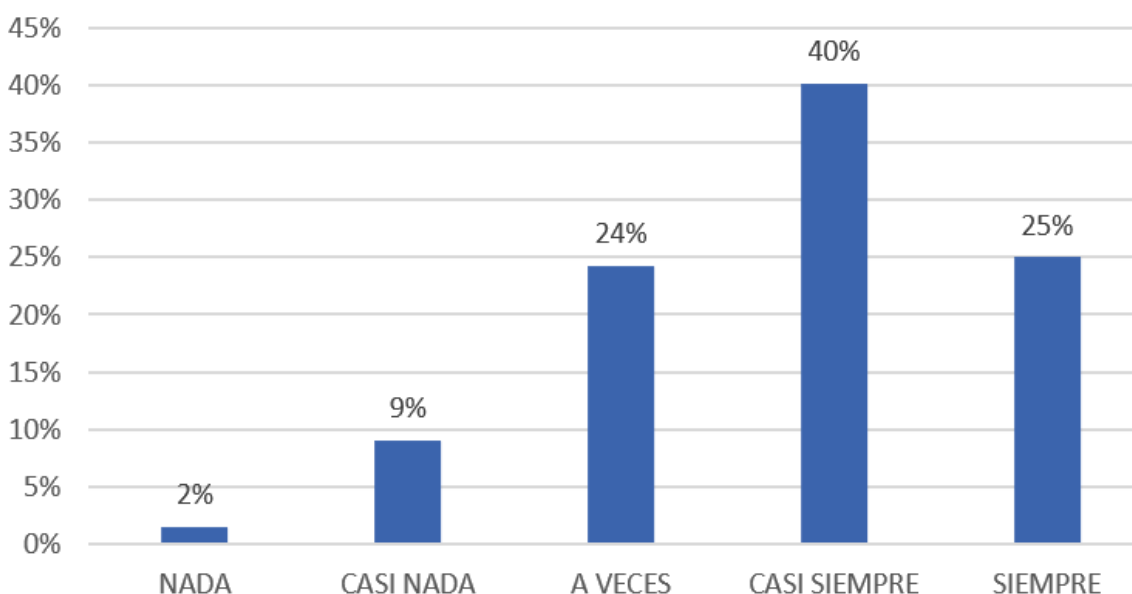
8. Modelo tecnológico desarrolla habilidades valiosas profesionalmente.

Díaz *et al.* (2020) argumentan que las TIC facilitan relaciones interpersonales, fenómeno que puede ser aprovechado de manera eficaz por los docentes para propiciar entornos de aprendizaje colaborativos y cooperativos que benefician el desarrollo de habilidades de aprendizaje y de comunicación, las respuestas están definidos en la encuesta, por un porcentaje pequeño del (2%). La totalidad (89%) demostró rangos variables de desarrollo de habilidades.

En el siguiente párrafo se pone de manifiesto que por ello es necesario incentivar en las aulas de clase a desarrollar en los estudiantes destrezas de lectura y escritura por medio de recursos didácticos nuevos, los mismos que permitan a los educandos desarrollar habilidades para la vida y a la vez aprendizaje significativo. Romero *et al.* (2020) Figura 9.

Figura 9.

Porcentajes, décima pregunta



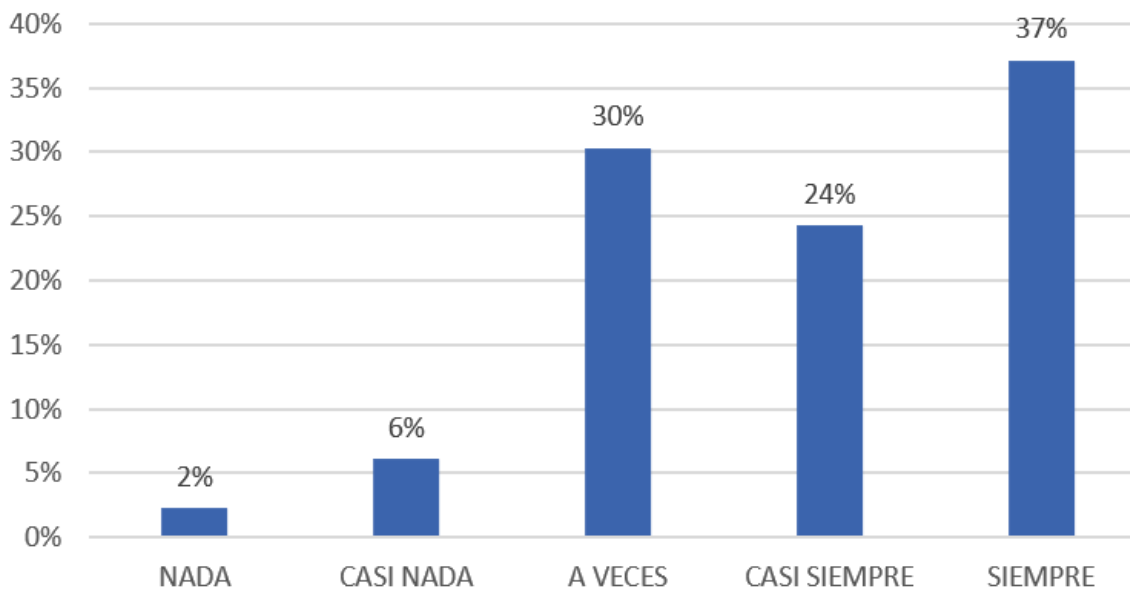
9. Desea cursar materias con aprendizaje tecnológico.

Lopera *et al.* (2021) informan que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ofrecen herramientas para generar, transferir y gestionar el conocimiento, además de múltiples oportunidades para propiciar la comunicación e interacción, la creación y gestión de contenidos, el intercambio, la discusión de ideas, entre otros aspectos que favorecen la enseñanza y el aprendizaje. La incorporación de estas no genera por sí sola procesos transformadores, y esto implica una serie de acciones y adecuaciones que involucran lo pedagógico, lo curricular, lo didáctico, lo evaluativo y lo comunicativo, donde un pequeño porcentaje (2%) indicó que "no le gustaría cursar materias" y a la mayoría (91%) reveló niveles variables de cursar materias.

En ese sentido, es preeminente que las personas que estudien en la modalidad no escolarizada y a distancia sean formadas en el ámbito del aprendizaje y por medio de la plataforma educativa, tengan a bien disposición por la adaptabilidad a los sistemas y formas de aprendizaje con medios tecnológicos, desarrollo de capacidades y habilidades que se conviertan en competencias para el desarrollo del campo laboral, asegurando éxito en el desempeño profesional y para la vida. Ramírez (2020). Figura 10.

Figura 10.

Porcentajes, décima primera pregunta

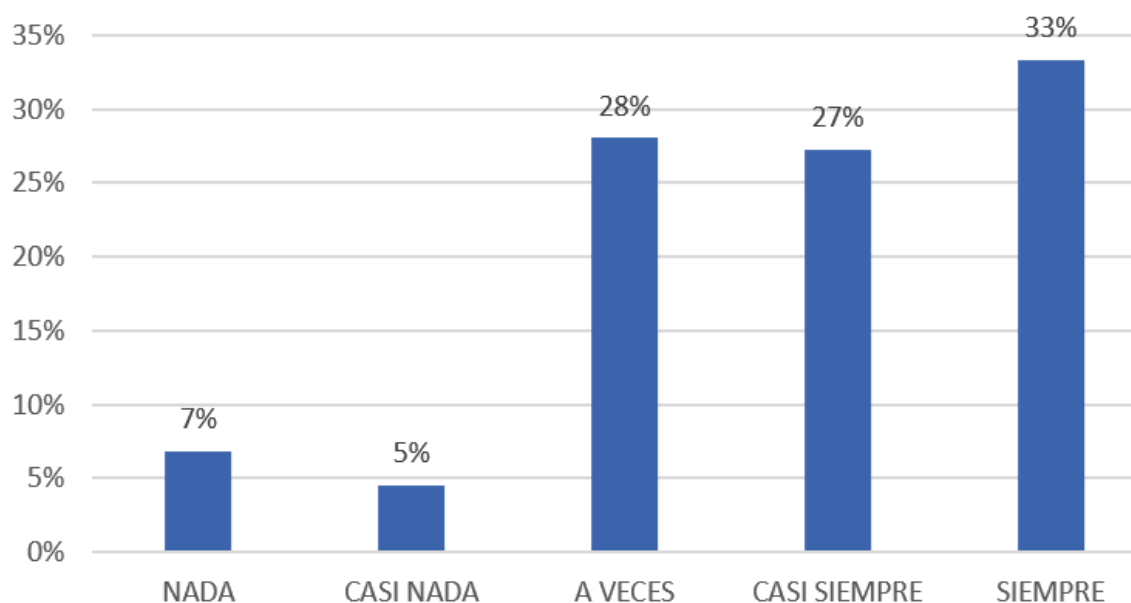


10. Le gustaría usar Canva durante el curso.

En efecto, la autora de este párrafo nos asegura que la ejecución de estos proyectos construyó los pasos fundamentales hacia la transformación educativa. De tal modo que, trabajar mediante esta metodología dentro del aula implica un verdadero reto ya que, a lo largo del desarrollo del proyecto interdisciplinario, no solo adquieren conocimientos los estudiantes. Pungaña (2021) cuando un pequeño porcentaje (7%) indicó que "no trabajó". La mayoría (88%) reveló niveles variables para trabajar con tecnología.

Borja (2024) nos pone de manifiesto que los recursos educativos digitales son herramientas y contenidos que utilizan la tecnología para facilitar el aprendizaje, abarcan una variedad amplia y diversa de elementos: desde plataformas de aprendizaje en línea y libros electrónicos, hasta juegos educativos, simulaciones, cursos masivos en línea. Figura 11.

Figura 11.
Porcentajes, décima segunda pregunta



ENTREVISTA A DOCENTES

Entrevista a los docentes del área de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”

Sección 1

– Experiencia en enseñanza Educación Artística. 1.- Tiempo de trabajo como docente en la especialidad de Educación Artística Tabla 2.

Tabla 3.
Opinión de los docentes durante la entrevista

Entrevistados	Variable	Porcentaje%
3	1 año	33.3
	3 años	33.3
	32 años	33.3

Nota: Existe una diferencia notable en experiencia de años en la docencia.

2.- Opiniones del equipamiento tecnológico para la enseñanza de la Educación Artística en nuestra Institución.

Los entrevistados 1,3; manifestaron que el equipamiento tecnológico que posee la Unidad Educativa Vicente Fierro para la enseñanza de la Educación Artística es insuficiente. El entrevistado 2 manifestó no utilizar equipamiento tecnológico en la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Análisis

Los entrevistados aseguran que los recursos de la Unidad Educativa Vicente Fierro para la enseñanza de la Educación Artística son insuficientes para la enseñanza, opiniones como no existe y son pocos, se pronunciaron los docentes; y como no utilizó la tecnología aseguró otro docente para la enseñanza en estudio.

En este contexto digital, el aprendizaje artístico visual es de interés en la formación integral del alumno. El acto creativo es el resultado de la interacción de tres componentes: conocimiento, capacidad de pensamiento creativo y motivación para la tarea. González *et al.* (2021).

3.- Alternativas o estrategias que se podrían aplicar para reforzar el aprendizaje de los estudiantes que reciben clases de Educación Artística, que cursan el segundo año de bachillerato.

- Los entrevistados 1,2, manifestaron que una estrategia para poder reforzar el aprendizaje de la Educación artística sería la utilización de herramientas digitales en los laboratorios de la institución.
- El entrevistado 3 manifestó que una estrategia para poder reforzar el aprendizaje de la Educación Artística sería dejar que el estudiante elija la utilización de herramientas.

Torres y España (2020) nos aseguran que las disciplinas artísticas contribuyen a la formación integral de la persona y a la construcción de un mundo más humanizado y justo. Su presencia en los espacios educativos forma parte indispensable de la alfabetización que reclama el siglo XXI.

Sección 2 – Competencias digitales y tecnológicas.

4.- Se utilizó los equipos tecnológicos de la unidad educativa Vicente Fierro con conexión a internet para desarrollar actividades digitales en el ámbito cultural y artístico relacionadas con docentes del área.

5.- Las Competencias tecnológicas para la información y el espacio digital permitió un buen manejo creativo de herramientas multimedia que poseen los docentes inmersos en la cotidianidad educativa.

Así, en el currículo educativo, se evidencia la integración de trabajos académicos e investigativos. Se necesitó la aplicación de programas informáticos que, además fomentó la comunicación entre los agentes involucrados, se buscó promover directrices que respondan a los objetivos y logros de aprendizaje, en relación al perfeccionamiento de capacidades digitales, esenciales para el profesional de futuro. Mendoza *et al.* (2023)

6.- Los docentes han manejado plataformas en espacios virtuales de aprendizaje como Teams de Microsoft, Moodle, Ed modo, Class room, DomestiKa, Canva, Skype, Meet, Zoom, lo que les permitió familiarizarse con tecnología digital.

- Todos los entrevistados manifestaron que manipularon la plataforma.
- El entrevistado 1 manifestó que manejan la plataforma.
- El entrevistado 3 manifestó que manejan la plataforma.

Cabrera y Ochoa, (2021) En este apartado se realiza una aproximación hacia las herramientas tecnológicas para la educación en el marco de la exigencia de las actuales generaciones. A la par de analizar cómo la educación activa presta mejores insumos a estas demandas habitadas al uso de las TIC en la escuela y el hogar.

7.- La experiencia en el uso de espacios virtuales de aprendizaje y plataformas tecnológicas ayudaron a actualizarse especialmente en el manejo de la herramienta digital Canva, que generó interés creativo para el desarrollo de la enseñanza de Educación Artística.

- Los entrevistados 1,2, manifestaron que permite actualiza positivamente del uso de espacios virtuales de aprendizaje.
- El entrevistado 3 califica como no muy útiles el uso de espacios virtuales de aprendizaje.

En los maestros que incursionan por primera vez en esta modalidad, es inevitable la comparación de la práctica docente en el aula con la que se hace en la enseñanza virtual. Larraguivel (2020).

8.- Los estudiantes obtuvieron beneficios en su aprendizaje al implementar la herramienta tecnológica Canva en un espacio virtual. Esta implementación despertó su creatividad, hizo el proceso más interactivo y mejoró sus habilidades. Las actividades y recursos disponibles en la plataforma motivaron y dinamizaron el aprendizaje, fortaleciendo sus conocimientos. Además, se implementó un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la

enseñanza de Educación Artística, lo que contribuyó a un aprendizaje más eficaz y atractivo.

- Los entrevistados 1,2, manifestaron que se motiva y dinamiza el aprendizaje fortaleciendo los conocimientos e implementar un EVA para la enseñanza de la Educación Artística en la Institución Educativa.

El entrevistado 3 asegura que la herramienta digital Canva tiene mucho potencial, sin embargo, manifiesta que la Educación Artística es más vivencial.

Inclusive, Salovey afirma que desarrollar estas habilidades emocionales en el colegio genera en los niños una visión más positiva de la escuela, haciendo que aprendan mejor, estén más atentos, tenga interacciones positivas con los profesores, mejore la cooperación y el trabajo en grupo, además de la resolución de problemas. Patiño (2021).

Discusión de resultados

Los datos alcanzados en este espacio de recolección de la información permitirán concluir que los estudiantes y docentes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro requieren conocimiento sobre la herramienta tecnológica Canva, además se determinó que la mayoría de ellos tienen una buena motivación para su aprendizaje, la misma les ayudará a resolver problemas, a compartir experiencias y tener una buena comunicación mediante la educación tecnológica.

En la actualidad las unidades educativas necesitan implementar los medios tecnológicos para mejorar las actividades de enseñanza aprendizaje en cada nivel educativo, como asegura Cevallos *et al.* (2019) quien nos hace conocer que en años pasados la educación era tradicionalista con clases monótonas y poca interacción, no obstante, actualmente se habla de una educación contemporánea acorde con los desafíos actuales y que busca generar mayor motivación en los estudiantes a través del uso de distintos materiales o recursos siendo los de mayor influencia los tecnológicos, propios de esta nueva era.

De esta forma la sociedad emitirá juicios de valor al desarrollo de la propuesta, por tanto, es primordial que en pleno siglo XXI los docentes se apropien del uso de herramientas digitales para el desarrollo de sus actividades académicas relacionadas

con la Educación Artística, dichas herramientas presentan recursos de ayuda, refuerzo y motivaciones mediante vídeos, imágenes, foros que facilitan su aprendizaje de forma rápida y entretenida y más aún en un proceso de clases no presenciales, está claro que la motivación estudiantil influye en el aprendizaje de los educandos.

Es valioso resaltar que durante el desarrollo de la encuesta algunos estudiantes y docentes conocían o escucharon hablar de la plataforma Canva, sin embargo, antes de realizar la misma se compartió un video sobre un tutorial acerca de dicha herramienta, de esta forma estudiantes y docentes despejaron sus inquietudes y sin duda estaban dispuestos a manipular, aprender y adquirir nuevos conocimientos de la plataforma que significará una ayuda a los estudiantes quienes mejoraran el aprendizaje a través de la elaboración de infografías, invitaciones, anuncios, tarjetas, videos, contenido visual para redes sociales, logotipos, juegos y discusiones, de esta forma Romero (2019) pone de manifiesto que el uso de Canva cambiará el entorno educativo, pues nos permite comenzar a trabajar el aprendizaje basado en juegos (ABJ). Esta técnica consiste en crear juegos con fines didácticos para lograr los objetivos de aprendizaje. Al usar dinámicas de juego para trabajar los contenidos de nuestra materia, nuestros alumnos conseguirán desarrollar destrezas en diferentes áreas de conocimiento. Además, en muchos casos potenciamos el trabajo cooperativo y las metodologías activas.

La plataforma Canva será fácil de manipular asegura un grupo de encuestados ya que su página es muy sencilla y no requerirá de programación, dando lugar a subir tareas, realizar juegos de memoria, buscar imágenes y hacer las evaluaciones, a esto se suma que todas las actividades de la asignatura de Educación Artística serán presentadas de forma atractiva en la plataforma acordes al tema a tratarse y con medios de apoyo apropiados, como afirma Ruiz (2022) La herramienta Canva es muy útil en el campo educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad. Sin dudarlo la implementación del uso de herramientas tecnológicas nos ayudará a tener nuestras clases más dinámicas, interactivas, donde nos permitirá involucrar a toda la comunidad educativa y poder obtener aprendizajes significativos. cuando dicha herramienta nos permite a los profesores crear una innumerable cantidad de materiales y recursos educativos que se adapten a nuestras necesidades y gustos.

Los estudiantes obtendrán un aprendizaje visual interactivo, ya que al realizar las actividades se volverán intuitivos, desarrollarán destrezas y habilidades en diferentes áreas del conocimiento, potenciarán el trabajo cooperativo y las metodologías activas de búsqueda y desarrollarán la capacidad de solucionar problemas mediante la interacción. Los estudiantes mejorarán su autoestima, la memoria, la comprensión y el pensamiento crítico gracias al empleo de la plataforma en las actividades planificadas y planteadas por el docente, como afirma Menjívar (2017) informa que el uso de internet y la apropiación de herramientas tecnológicas se profundizan cada vez más en las actividades diarias de los estudiantes. A través de ellas, se puede compartir, crear, comunicar, interactuar, intercambiar información.

Los docentes y estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro laboran con un modelo educativo típico, dando lugar a que los estudiantes sean solo receptores y entes pasivos, quienes solo escuchan, comprenden y memorizan, lo que impide desarrollar su creatividad y ser individualmente pasivos tecnológicos, al usar la plataforma Canva en la asignatura de Educación Artística se logrará que los estudiantes se desenvuelvan eficazmente, despejando sus dudas en las actividades digitales realizadas; los estudiantes desarrollarán el pensamiento crítico y reflexivo al manipular dicha herramienta con los temas propuestos, de esta manera incrementarán sus habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de la información haciendo que la educación sea relevante.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 2: Elaboración de las actividades gamificadas con la herramienta digital Canva para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro

5.1. Presentación

La presente propuesta de gamificación utilizó la herramienta digital Canva como estrategia de aprendizaje de Educación Artística en segundo año de la Unidad Educativa Vicente Fierro donde se aprovechó los recursos interactivos de enseñanza a través de la plataforma Canva y se empleó diseños participativos para estudiantes en la función de motivar, desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes a través del uso de la tecnología.

Los estudiantes de segundo año de bachillerato durante el desarrollo de la clase realizaron las siguientes actividades: accedieron mediante el correo electrónico personal a la cuenta de Canva que les permitió explorar la página y acceder a la biblioteca de plantillas, se optó por una gran variedad de las mismas y eligieron la más adecuada para sus diseños. Esta herramienta permitió editar una plantilla prediseñada con parámetros relacionados a los, colores, imágenes, textos que estén acordes a la planificación de la clase.

El añadir más elementos visuales a la plantilla la convierte en activa y fácil de comprender por los estudiantes. Además, se pudo agregar información como referencia de la propuesta, objetivos, estrategias, presupuestos, plazos, al finalizar el diseño se examinó el contenido para que no exista errores y que los elementos estén ordenados en una buena composición. Ya solo quedó descargar el archivo, compartirlo con los compañeros y docentes en diferentes formatos como JPG, PDF, PNG, de manera asertiva.

Como estrategias para el aprendizaje se inició con una motivación inicial fue importante, mediante la exposición de gestos, expresiones y cortos de películas derivadas de los mimos, se continuó con una introducción del tema historia del lenguaje corporal mediante la observación de un video. Se consideró los gustos, intereses, habilidades de cada

estudiante, se observó el progreso de los estudiantes a la hora de buscar y analizar información de forma autónoma, contrastando los datos obtenidos con conocimientos previos, así como su capacidad para expresar las ideas y emociones que derivan de lo observado a través de la manipulación de Canva, en la participación crearon obras artísticas, producciones audiovisuales y multimedia. Reconocieron una amplia variedad de manifestaciones artísticas y culturales, determinando su época y contexto cultural y geográfico aproximado, así como la generación de ideas y la toma de acción para que conserve y/o transforme algunas de estas producciones.

5.2. Título de la propuesta

Canva para el aprendizaje en la asignatura de Educación Artística de los estudiantes de segundo de bachillerato.

5.3. Objetivo general

Proponer estrategias digitales metodológicas con la herramienta digital Canva para el aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

5.4. Objetivos específicos

- Diseñar actividades en las que se presenten estrategias digitales metodológicas con la herramienta Canva.
- Evaluar los conocimientos adquiridos mediante actividades desarrolladas con la herramienta Canva.

5.5. Estrategias digitales metodológicas

La estrategia de Gamificación integra elementos de juego en el proceso educativo, como puntos, niveles, y recompensas, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, herramientas como: Kahoot, Classcraft, Quizizz. Puede aplicarse en cualquier nivel educativo para hacer las clases más interactivas y motivadoras.

Desarrollar destrezas de aprendizaje basado en proyectos (ABP), permite a los estudiantes trabajar en proyectos prácticos que abordan problemas reales, fomentando la colaboración y la aplicación de conocimientos, con herramientas como: Trello, Padlet, Google Classroom. Ideal para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y colaboración en entornos educativos de secundaria y superior.

Desplegar habilidades de micro aprendizaje que divide el contenido en pequeñas lecciones o cápsulas de información, facilitando la asimilación y retención de conocimientos. Así como: Edpuzzle, TikTok, Canva. Efectivo en entornos donde el tiempo es limitado o donde se necesita reforzar conceptos clave de forma rápida.

Tener experiencias con Flipped Classroom (Aula Invertida), donde los estudiantes estudian el contenido teórico en casa a través de videos u otros recursos digitales, y utilizan el tiempo de clase para realizar actividades prácticas y colaborativas. Se puede utilizar: Edmodo, Google Sites, Microsoft Teams. Recomendado para cursos de secundaria y universitarios donde se requiere un enfoque más práctico durante el tiempo de clase.

Adquirir la práctica de la evaluación formativa digital, para utilizar herramientas digitales y realizar evaluaciones continuas que permitan a los docentes y estudiantes monitorizar el progreso de aprendizaje y ajustar las estrategias en consecuencia. Herramientas como: Google Forms, Socrative, Nearpod, útiles en cualquier nivel educativo para adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes en tiempo real.

5.6. Justificación

Estar actualizado en el manejo de plataformas digitales es una necesidad, ya que en el convivir diario del trabajo, el hogar y la educación constituyen herramientas tecnológicas que facilitan la comunicación, la enseñanza aprendizaje tanto de manera presencial como no presencial. Los chats, foros, videos, conferencias, evaluaciones, originan la interrelación entre docente, alumno y entre estudiantes, de esta forma se promueve la investigación y el desarrollo de habilidades, destrezas y se despierta la creatividad. Como lo manifiesta Tapia (2020) las tecnologías pueden utilizarse como medios de aprendizaje a través de la investigación; en la comunicación, el uso de las TIC se asume como medio

de comunicación, se considera a la enseñanza dentro de esta clasificación; en la construcción del conocimiento, las TIC pueden ser utilizadas como medios para el aprendizaje a través de la construcción del conocimiento; para la expresión, son todas las TIC que son utilizadas como medios de aprendizaje a través de la expresión.

En el ámbito educativo la Educación Artística, tiene la oportunidad de transmitir conocimientos de manera asertiva sobre las formas básicas de expresión artística. La escasa participación y el compromiso por parte de los estudiantes en los temas relevantes del currículo de la asignatura de Educación Artística obstaculiza comprender los conceptos más importantes de la misma. Esta propuesta es muy significativa ya que permite una estrecha conexión entre el proceso de proporcionar información clara, estética y precisa contra la presentación y pensamiento crítico de los datos, objetos y la forma a difundir las actividades digitales ante los usuarios.

Entender que la Educación Artística es parte de la cultura de un pueblo y del convivir diario en una sociedad cambiante, la misma permite conocer y contribuir a una educación global en el arte. En una cultura digitalizada plantear el uso de la plataforma Canva como herramienta que permita a los estudiantes desarrollar su creatividad, sus habilidades y facilite el aprendizaje, de esta manera la propuesta examina la utilidad y las estrategias para su puesta en marcha de forma colaborativa y que favorece la enseñanza en Educación Artística como una ayuda a comprender significativamente las diversas manifestaciones creativas.

Fase 3: Construcción de una propuesta de gamificación como estrategia del aprendizaje de Educación Artística en segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro

5.7. Desarrollo de la propuesta:

Para la presentación de esta propuesta se diseñó una página web explicativa, utilizando el recurso Canva, en ella se presentan temas a desarrollar durante en clases y que están acordes al currículo de Educación Artística. Se utilizó además juegos interactivos para cada tema bibliográfico, los mismos que ayudan a reforzar los contenidos; se pone a consideración esta propuesta diseñada para mejorar el aprendizaje de los estudiantes al

realizar presentaciones competitivas e interesantes en la plataforma Canva, cuyo contenido posee excelentes ideas, proyectos, productos o eventos.

Se descubrió que Canva contiene plantillas y herramientas con las que se obtiene diseños visualmente relevantes, lo que permitirá captar la atención del estudiante de manera eficiente con el mensaje esperado. Dicha plataforma presenta una amplia gama de plantillas editables que se acoplan a diferentes necesidades y estilos, lo que permitirá a los docentes y estudiantes simplificar el proceso de diseño, de esta manera se crea propuestas con rapidez y de manera muy sencilla, sin conocimiento alguno en diseño gráfico. Además, se pone en consideración una planificación trimestral que engloba el conocimiento y uso de la plataforma Canva y puede ser utilizada por el docente de aula y estudiante para la construcción de diversos recursos de aprendizaje. Se utilizó para la misma el modelo ERCA que según Rodríguez (2017) nos permitió conocer que es una técnica de interaprendizaje a las teorías cognoscitivas del aprendizaje, que parte de una experiencia concreta para generar nuevas experiencias concretas, favoreciendo los procesos reflexivos, conceptuales y procedimentales en el estudiante. El modelo ERCA que se utilizó para representar la información en imágenes y diseño gráfico, además se emplea la información obtenida junto con videos, mapas, imágenes para orientar a la solución de problemas.

A continuación, se explica cada uno de los pasos del modelo ERCA en esta propuesta.

Experimentación:

Existen múltiples funcionalidades de Canva, como presentaciones, organizadores gráficos, diseños gráficos, mapas conceptuales, utiliza las plantillas prediseñadas accesibles en Canva, de esta forma explora las posibilidades creativas de dicha plataforma que contribuyen al mejoramiento del aprendizaje y al desarrollo de destrezas en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Reflexión:

Se analizó las experiencias al utilizar Canva, e identificó las funcionalidades que le resultaron más útiles a los estudiantes y que aspectos podría mejorar en el proceso de enseñanza del área de Educación Cultural y Artística.

Conceptualización:

La plataforma Canva realizó diseño gráfico y comunicación visual desde el año 2013, que permite a cualquier persona libremente de su conocimiento en diseño gráfico utilizar el material visual de forma fácil y rápida, lo que despertó el interés, la creatividad, las habilidades de los estudiantes de segundo año de bachillerato al momento de realizar actividades artísticas digitales.

Aplicación:

Su aplicación en la elaboración de material didáctico con diseños visualmente atractivos, como materiales para redes sociales, infografías, posters, presentaciones, que favoreció el aprendizaje en Educación Artística. Facilitó la creación de un aula virtual interactiva para el aprendizaje en línea. Se integró con otras plataformas educativas como Google Classroom, Schoology, Moodle, facilitando la interacción de material creado por otras plataformas. Desarrolló la creatividad tanto de docentes como de estudiantes al usar todas las herramientas y plantillas que posee la plataforma Canva.

5.7.1 Selección de recursos en Canva

La amplia gama de medios visuales y herramientas en línea que contiene Canva para la creación de diseños permite obtener un proceso general para seleccionar recursos en dicha plataforma.

1. Acceder a Canva. Ingresar a la plataforma crea una cuenta si no la tienes.
2. Identifica el diseño a realizar. Tarjeta, redes sociales, póster, presentación.
3. Explora las diferentes plantillas. Existe variedad, prediseñadas para múltiples diseños, en la barra de búsqueda encuentras plantillas de acuerdo a tu necesidad.
4. Selecciona una plantilla. Haciendo clic en la plantilla que se ajuste a tu requerimiento.
5. Explora elementos y recursos. Canva contiene íconos, ilustraciones, fotos, formas y videos, utiliza la barra de búsqueda o navega por las categorías.
6. Selecciona y personaliza elementos. Haciendo clic en un elemento lo puedes agregar a tu diseño, lo puedes redimensionar, rotar, cambiar de color. Para fotos y videos puedes usar filtro, recortar y ajustar la opacidad.

7. Utiliza texto. Personaliza tus diseños al seleccionar la herramienta texto eligiendo fuentes, tamaños, colores y estilos.
8. Guarda y descarga. En la esquina superior derecha está la opción “Descargar” en diferentes formatos como PNG, JPG, PDF de acuerdo a tus necesidades.

5.8. Proceso de planificación

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 2023 – 2024

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del docente:	Lic. Wilmer Regalado	Área:	Educación Cultural y Artística	Asignatura:	Educación Cultural y Artística
Unidad didáctica:	2	Grandes ideas:	Ciencia, tecnología y sociedad	Números de semanas:	7
Grado/Curso:	Segundo Año BGU	Paralelos:	A-B-D-E-F-G	Fecha:	Del 27 de noviembre de 2023 al 12 de enero de 2024
				Trimestre:	2 período académico

EJES TRANSVERSALES

- **Socioemocional**
- **Cultura de aprendizaje**
- **Comunicacional y Lingüístico**
- **Razonamiento lógico-matemático**
- **Permanencia escolar**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

OI.5.4. Reflexionar sobre los procesos de transformación social, los modelos económicos, la influencia de la diversidad de pensamiento, los aportes tecnológicos, económicos y científicos de diferentes culturas, y su impacto en el desarrollo de un plan de vida basado en el respeto a la diversidad.

OG.ECA.6. Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.

NO. SEMANA	SEMANAS TEMÁTICAS/FECHAS	DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
------------	--------------------------	------------------------------------	---------------------------	---	-------------------------

Del 04 de diciembre al 08 de diciembre de 2023

2

Ingresa a Canva.com y selecciona registrarme.

En la página de registro, elige usar mi correo.

En la página de registro, elige Usar mi correo.

Elige usar el correo electrónico que quieras usar en Canva y selecciona Continuar.

Ingresa el nombre que prefieras para tu cuenta.

Haz clic en Crear tu cuenta.

Para terminar, ingresa el código que se envió a tu correo.

Después podrás configurar la contraseña, en la configuración de tu cuenta. Descubre como configurar o cambiar tu contraseña.

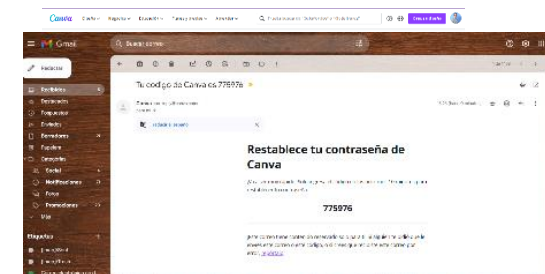
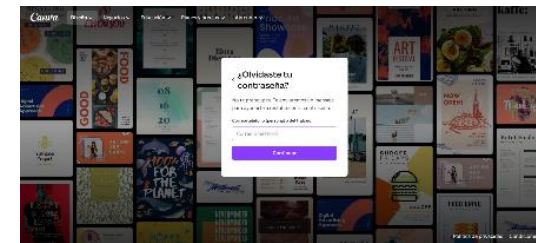
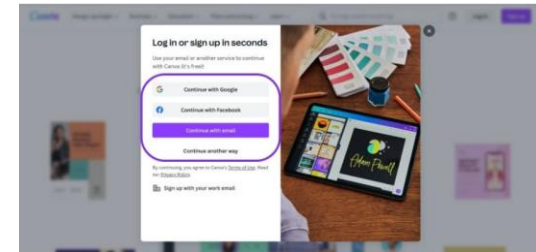
Sigue los pasos en el correo que te enviaremos y verifica tu correo electrónico.

Ingresa el código de confirmación que recibiste por correo.

Conoce las técnicas, recursos y convenciones de los distintos lenguajes artísticos y los utiliza de forma adecuada en sus producciones, buscando soluciones y aplicando estrategias para expresar ideas, sentimientos y emociones.

Considerar sus gustos, intereses, habilidades de cada estudiante.

Presentación individual.



3

Del 11 de diciembre al 15 de diciembre de 2023

Conocer los diferentes elementos y herramientas de creación gráfica

Investigar cómo diferentes artistas han representado o documentado, a través del dibujo o la fotografía, gestos y expresiones que nacen de las emociones personales en momentos específicos y elaborar una serie de dibujos o fotografías relacionados con un momento o tema concreto.

Documentar, con fotografías, dibujos, registros sonoros o audiovisuales, los procesos creativos en Canva.

Explica algunas diferencias que se perciben en la manera de representar ideas, gestos, expresiones, emociones o sentimientos en obras artísticas de distintas épocas y culturas, y expresa situaciones, ideas y emociones propias en la elaboración de producciones artísticas y multimedia. (I.3., I.4.

Explica algunas diferencias que se perciben en la manera de representar ideas, gestos, expresiones, emociones o

Con este criterio se intenta observar el progreso de los estudiantes a la hora de buscar y analizar información de forma autónoma, contrastando los datos obtenidos con conocimientos previos, así como su capacidad para expresar las ideas y emociones que derivan de lo observado a través de la manipulación de Canva en la creación de obras artísticas, producciones audiovisuales y multimedia, etc.

Con este criterio se intenta observar el progreso de los estudiantes a la hora de buscar y analizar información de forma autónoma, contrastando los datos obtenidos con conocimientos previos, así



Observa, conoce y manipula cada elemento y herramienta de Canva.



Dinámica y actividades lúdicas mediante gestos.

5

Del 26 de diciembre al 29 de diciembre de 2023

Diseñar y desarrollar pequeños proyectos artísticos colectivos centrados en un tema de interés individual o social previendo todas las fases del proceso, desde su creación hasta su difusión y presentación en Canva.

sentimientos en obras artísticas de distintas épocas y culturas, y expresa situaciones, ideas y emociones propias en la elaboración de producciones artísticas y multimedia.

Asume el trabajo compartido con responsabilidad, respetando las intervenciones y aportaciones de los demás, y colaborando en la elaboración de un proyecto artístico colectivo, desde la idea inicial hasta su conclusión.

Asume el trabajo compartido con responsabilidad, respetando las intervenciones y aportaciones de los demás, y colaborando en la elaboración de un proyecto artístico colectivo, desde la idea inicial hasta su conclusión. (S.1., S.4.)

como su capacidad para expresar las ideas y emociones que derivan de lo observado a través de exposiciones digitales, producciones audiovisuales y multimedia, etc.

Reconoce una amplia variedad de manifestaciones artísticas y culturales, determinando su época y contexto cultural y geográfico aproximado, así como la generación de ideas y la toma de acción para que conserve y/o transforme algunas de estas producciones.

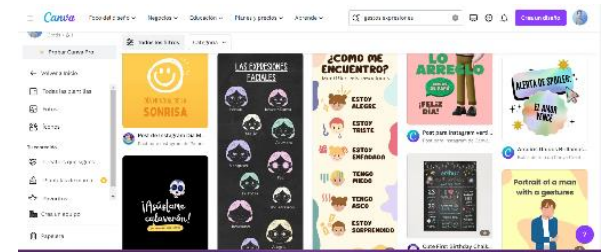
Motivación inicial mediante la exposición de gestos, expresiones y cortos de películas derivadas de los mimos.

Introducción del tema historia del lenguaje corporal mediante la observación de un video.

Con este criterio se pretende evaluar la autonomía del



Expresiones corporales individuales.



6

Del 02 de enero al 05 de enero de 2024

Diseñar y desarrollar pequeños proyectos artísticos colectivos centrados en un tema de interés individual, previendo todas las fases del proceso, desde su creación hasta su difusión y presentación.

Identificar un ámbito o forma de expresión

Conoce las técnicas, recursos

Con este criterio se pretende evaluar la autonomía del

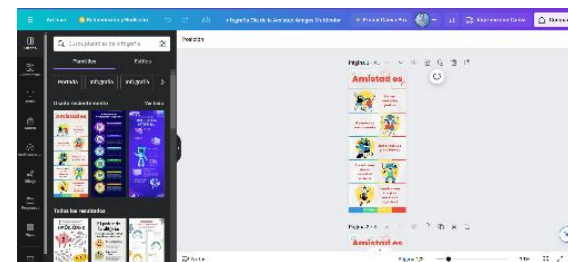



Creación de una infografía acerca de los de los gestos y expresión corporal.

**Del 08 enero al
12 de enero de
2024**

artística de interés mimo, expresión corporal, video arte, etc.), utilizar recursos para el autoaprendizaje videos, aprendizaje entre pares, y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico en Canva y convenciones de los distintos lenguajes artísticos y los utiliza de forma adecuada en sus producciones, buscando soluciones y aplicando estrategias para expresar ideas, sentimientos y emociones.

estudiante para aprender y organizar procesos de creación e interpretación artística en Canva y eventos culturales, siguiendo los pasos acordados y realizando los ajustes necesarios cuando se presentan problemas.



ELABORADO POR DOCENTE	REVISADO POR COMISIÓN PEDAGÓGICA	APROBADO POR VICERRECTOR/A	APROBADO POR RECTOR/A
Nombre: Lic. Wilmer Regalado.	Nombre:	Nombre:	Nombre:
Firmas: 	Firma:	Firma:	Firma:
Fecha: 12-01-2024	Fecha:	Fecha:	Fecha:

5.9. Actividades gamificadas

Actividad 1:

1. Presentar la planificación micro curricular.
2. El maestro proporciona el link de contenido interactivo en la herramienta Canva a sus estudiantes.

https://www.canva.com/design/DAGRx5IP-t8/yojyub6Y7J_F2GAPYa4G3Q/edit?utm_content=DAGRx5IP-t8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3. Ingresa a la herramienta Canva.

Figura 12.

Portada de Canva de Educacion Artistica



Figura 13.
Introducción de Canva de Educación Artística



Figura 14.
Normas en Canva de Educación Artística



Figura 15.
Comencemos Canva de Educación Artística



Figura 16.
Pregunta 1 Canva de Educación Artística



Figura 17.
Respuesta 1 Canva de Educación Artística



Figura 18.
Pregunta 2 Canva de Educación Artística

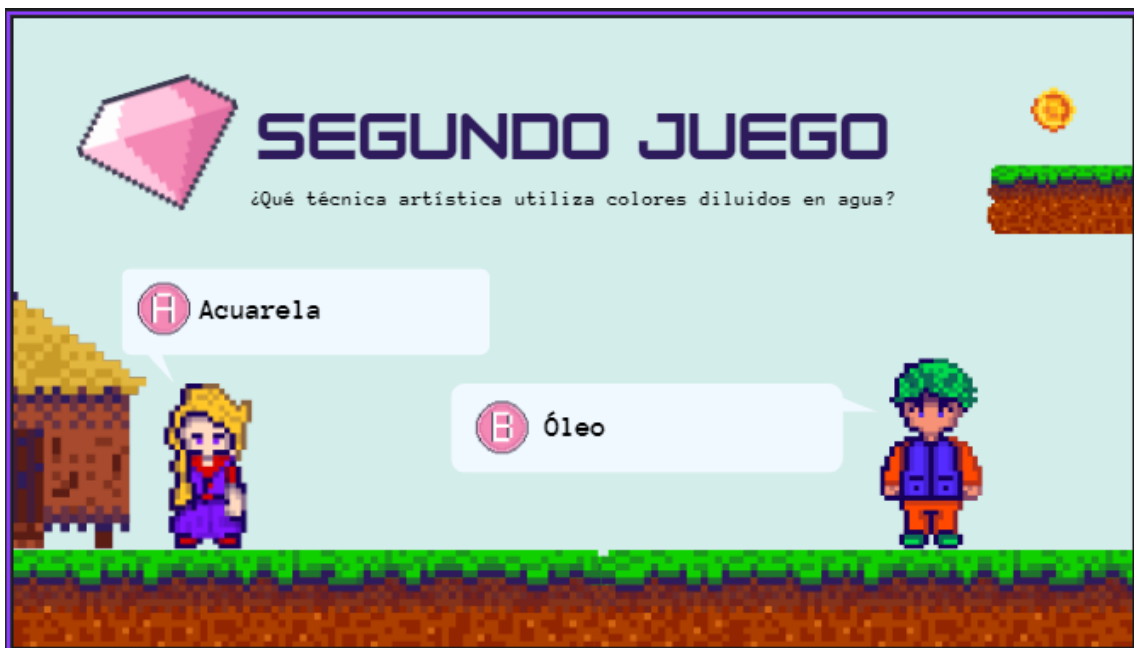


Figura 19.
Respuesta 2 Canva de Educación Artística



Figura 20.
Adivinanza Canva de Educación Artística



Figura 21.
Solución Adivinanza Canva de Educación Artística



Figura 22.
Nuevo nivel de Canva de Educación Artística



Figura 23.
Pregunta 3 Canva de Educación Artística



Figura 24.
Respuesta 3 Canva de Educación Artística



Figura 25.
Ganador Canva de Educación Artística



Figura 26.
Creador en Canva de Educación Artística



Actividad 2:

1. Presentar la planificación micro curricular.
2. El maestro proporciona el link de contenido interactivo en la herramienta Canva a sus estudiantes.

https://www.canva.com/design/DAGRyBITtek/7YGHjlBqnix0f5KWHTSzfA/edit?utm_content=DAGRyBITtek&utm_campaign=designshare&utm_medium=ink2&utm_source=sharebutton

3. Ingresa a la herramienta Canva.

Figura 27.
Juego Arte



Figura 28.
Como se Juega Juego Arte



Figura 29.
Estas listo? Juego Arte



Figura 30.
Pregunta 1 Juego Arte

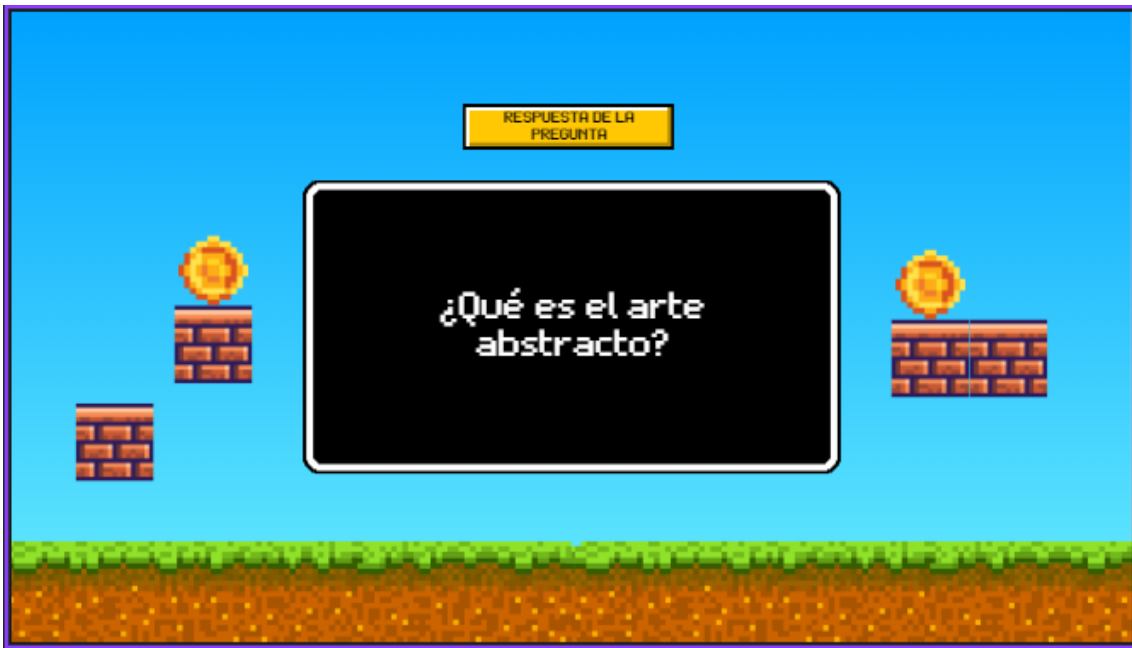


Figura 31.
Respuesta 1 Juego Arte

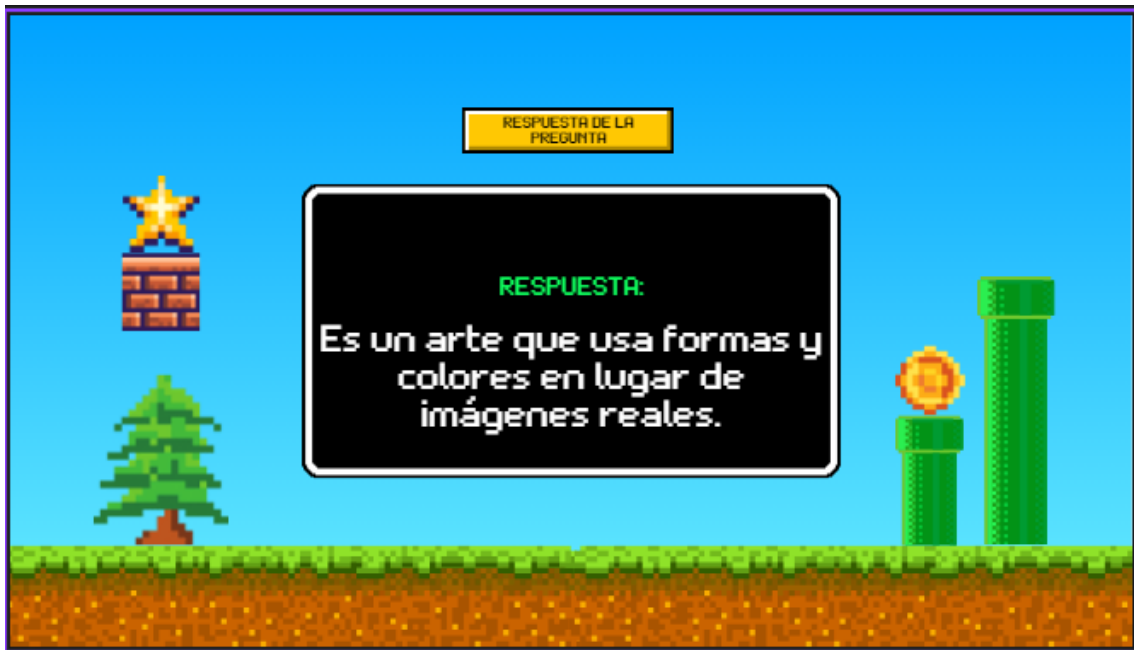


Figura 32.
Pregunta 2 Juego Arte



Figura 33.
Respuesta 2 Juego Arte



Figura 34.
Complete la Palabra Juego Arte

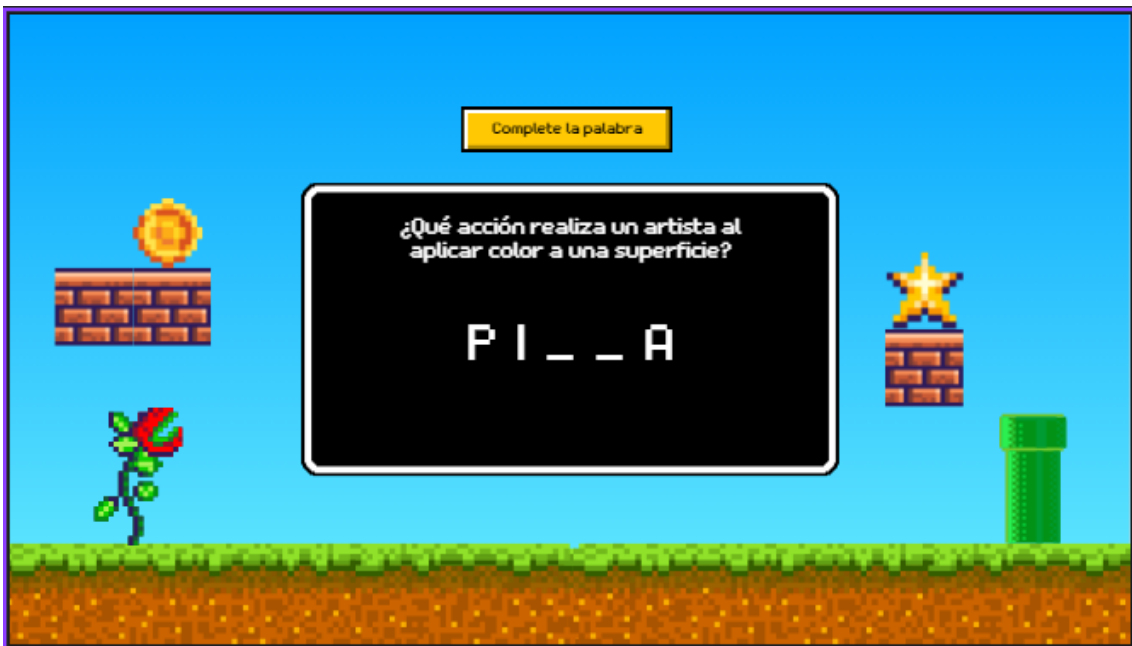


Figura 35.
Palabra Completa Juego Arte



Figura 36.
Gracias por Jugar el Juego Arte



Actividad 2:

1. Presentar la planificación micro curricular.
2. El maestro proporciona el link de contenido interactivo en la herramienta Canva a sus estudiantes.

https://www.canva.com/design/DAGRyCdE4Xk/VkzxMtH8a9W7GSJ_m2SNuA/edit

3. Ingresa a la herramienta Canva.

Figura 37.

Trivia Quizz de Música



Figura 38.

Como Jugar Quizz de Música

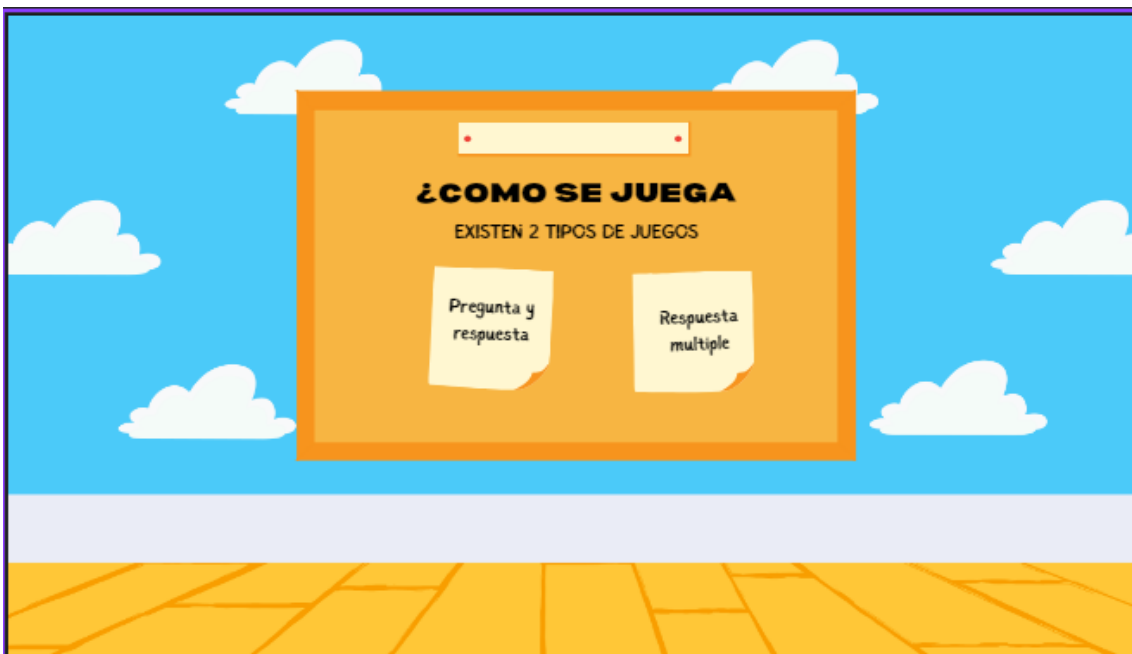


Figura 39.
Estas Listo Quiz de Música



Figura 40.
Pregunta 1 Quiz de Música

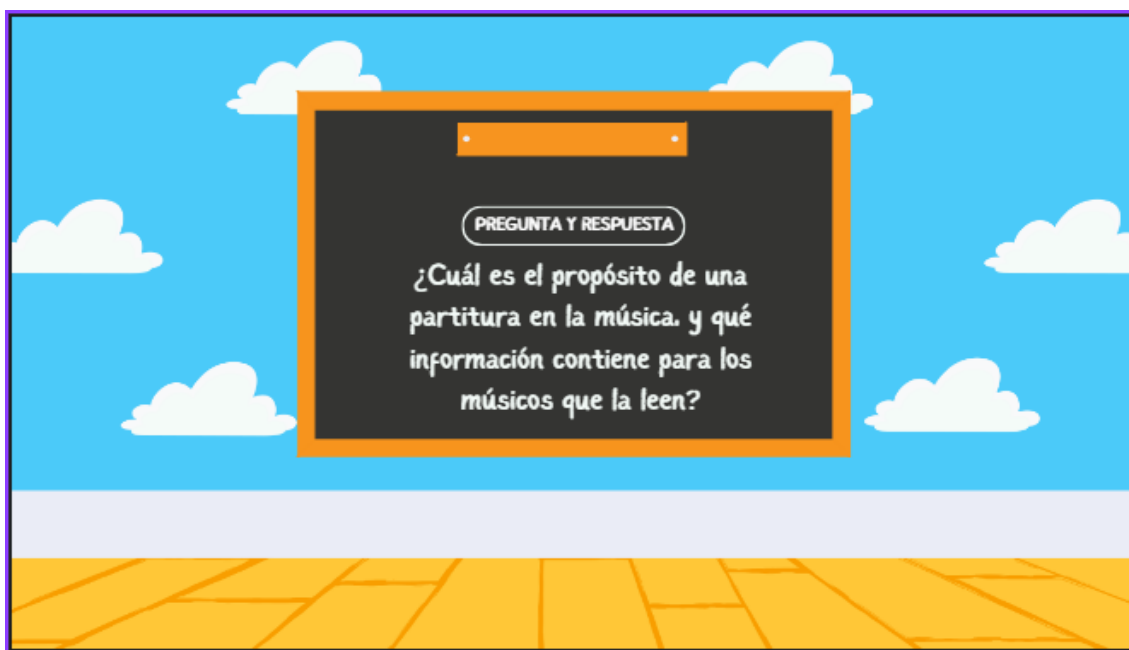


Figura 41.
Respuesta 1 Quizz de Música



Figura 42.
Pregunta 2 Quizz de Música



Figura 43.
Respuesta 2 Quiz de Música



Figura 44.
Preparación Próximo Juego Quiz de Música

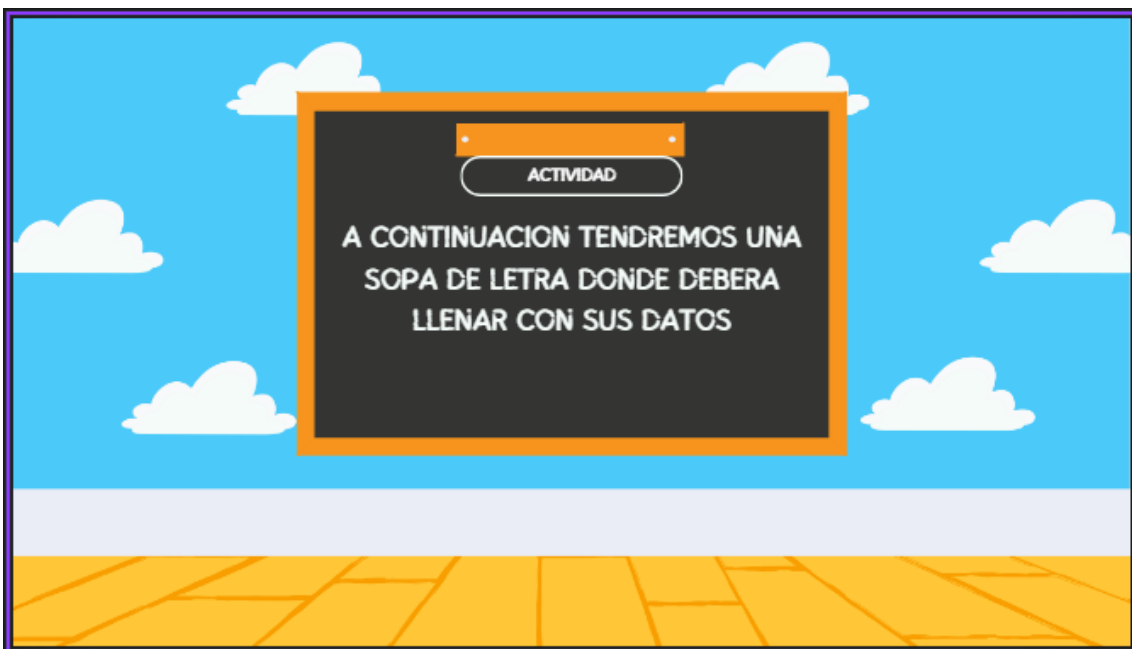


Figura 45.
Sopa de Letras



Figura 46.
Solución Sopa de Letras

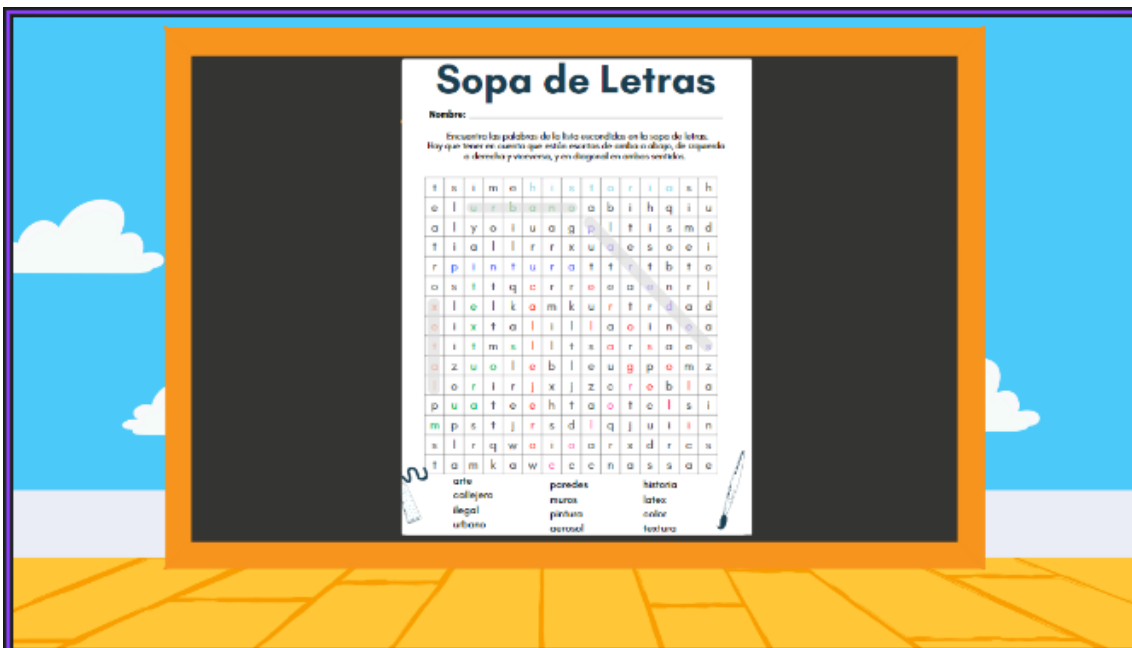


Figura 47.
Gracias por Jugar Quizz de Música



Se utilizó la herramienta Educaplay para evaluar los conocimientos y la atención de los estudiantes mediante un video interactivo que se detenía en momentos específicos para plantear preguntas relacionadas con el contenido visto hasta ese punto. Las preguntas incluían opciones de selección múltiple, verdadero o falso, y respuestas abiertas.

Figura 48.
Actividad con Educaplay

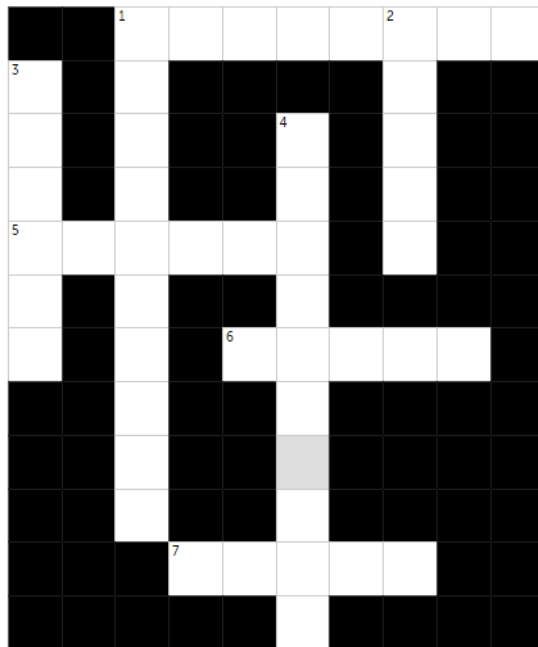
Educaplay

Ingresa dando clic en el link y contesta las preguntas

Actividad desarrollada en Puzzel, que consiste en un crucigrama sobre el tema del cómic, compuesto por 8 palabras: 4 en sentido horizontal y 4 en sentido vertical.

Figura 49.
Actividad en Puzel

 **Reiniciar**  **Imprimir**  **Compartir enlace**



Horizontal	Vertical
1 Nació en el planeta Krypton	1 Personaje de ficción, con poderes sobrehumanos
5 El legendario escritor de cómics Stan Lee 1939	2 Osamu Tezuka dio forma modernista
6 1894 donde nacería un nuevo modo de expresión	3 Caballero oscuro
7 Creador de Mafalda	4 vestido con una camisa típica que antiguamente se usaba para dormir

Figura 50.
Actividad en Puzel

4 vestido con una camisa típica que antiguamente se usaba para dormir

		1	S	U	P	E	R	M	A	2	N
3	B		U								A
	A		P					4	Y		N
	T		E						E		G
5	M	A	R	V	E	L					A
	A		H								
	N		E		6	C	O	M	I	C	
			R						W		
			O								
			E						K		
					7	Q	U	I	N	O	
									D		

Horizontal	Vertical
1 Nació en el planeta Krypton	1 Personaje de ficción, con poderes sobrehumanos
5 El legendario escritor de cómics Stan Lee 1939	2 Osamu Tezuka dio forma modernista
6 1894 donde nacería un nuevo modo de expresión	3 Caballero oscuro
7 Creador de Mafalda	4 vestido con una camisa típica que antiguamente se usaba para dormir

4 vestido con una camisa típica que antiguamente se usaba para dormir

5.10. Rúbrica de evaluación

En este aspecto se evaluará la eficacia del diseño visual, la destreza del diseño, la calidad de la propuesta, conexión del mensaje, originalidad. Para este proceso se utilizará una escala numérica, de esta forma se analiza resultados que ayudarán a identificar áreas de progresos y fortalezas en el uso de Canva.

Prieto *et al.* (2022) expresa que las rúbricas nos ayudan a determinar la viabilidad de la implementación de las TIC porque es necesario evaluar su uso. La evaluación puede ser vista como el motor del aprendizaje, pues se trata de un proceso sistemático, cuyo objetivo es que los estudiantes comprendan las competencias que poseen y se hagan conscientes de su propio progreso. Constituye una actividad compleja, pues en el ámbito educativo el objeto de la evaluación es variado, se pueden evaluar: aprendizajes, el proceso de enseñanza, la acción docente, el contexto educativo, hasta cuestiones institucionales como los programas, reformas, y el currículo. Pero ¿por qué es importante evaluar?

Ésta provee información que accederá conocer los logros, comprender las dificultades que se presentan, lo que permitirá hacer los ajustes y cambios que resulten necesarios para mejorar los procesos y resultados educativos. Se evaluará, ya que resulta necesario para la labor de los docentes, pues mediante ésta se puede analizar la forma en la que se aprende y cómo se enseña, establece lineamientos acerca de cómo, cuándo, por qué y para qué evaluar, sin embargo será necesario establecer previamente cuáles serán los instrumentos y técnicas para evaluar; además permiten conocer cuáles son los obstáculos a los cuales se enfrenta el proceso educativo, cuáles son las causas, y mediante la obtención de los resultados de la evaluación se está en posición de determinar, si hubo aprendizaje o no, la eficacia de la acción docente, a fin de proponer mejoras que ayuden a lograr cambios positivos.

Proceso de evaluación

Bajo los antecedentes mencionados se propone las siguientes rúbricas de evaluación
Tabla 3.

Tabla 4.*Rúbrica de evaluación*

Criterios	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
NIVELES	5	4	3	2	1
Originalidad	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son particulares e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son particulares e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son particulares e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea particular e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales
Fluidez	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
Flexibilidad	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
	El problema ha sido elaborado con imaginación para permitir una solución decisiva y activa.	El problema ha sido elaborado con algo de imaginación para permitir una solución decisiva y activa.	El problema ha sido elaborado completando al menos una idea decisiva y activa.	El problema ha sido elaborado, pero sin ser completado de manera decisiva y activa.	El problema no ha sido elaborado hasta ser completado

5.10. Coevaluación

Indicaciones:

Marca con una (X) la opción que señale cómo realizó las actividades tu compañero de equipo.

Tabla 5.
Rúbrica de coevaluación

Nombre del alumno: _____			
Aspectos	Siempre	Niveles A veces	Se le dificulta
Participa en la toma de acuerdos del equipo. Cumple con las tareas, comisiones asignadas. Participa en todas las actividades realizadas por el equipo. Apoya a los compañeros que lo necesitan. Colabora en la presentación del producto final.			

5.11. Heteroevaluación

Actividad:

instrucciones: Califica del 1 al 5 el desempeño del estudiante antes y durante la clase.

Estudiante evaluado: _____

Docente evaluador: _____

Tabla 6.
Rúbrica de heteroevaluación

Actitudes básicas de orden	1	2	3	4	5
1. Mantiene el entorno ordenado como parte de la seguridad y la higiene de la clase.					
2. Ordena y es cuidadoso con los equipos y materiales.					
Actitudes frente al aprendizaje	1	2	3	4	5
1. Muestra interés a la actividad propuesta.					
2. Plantea sus dudas de manera clara, coherente y respetuosa.					
3. Realiza aportes significativos durante la clase.					

-
4. Escucha con atención y respeto a sus compañeros.
 5. Se evidencia preparación conceptual sobre el tema de clase.
 6. Da buen uso a los equipos empleados en clases.
-

Actitudes de respeto y colaboración

1 2 3 4 5

1. Cumple los acuerdos propuestos para el desarrollo de la actividad.
 2. Respeta y complementa las opiniones de sus compañeros.
 3. Presenta sus opiniones de manera clara y ordenada.
-

5.12. Proceso de difusión

La difusión de las actividades en Canva se la realizará mediante la página web, estar inmerso en el internet es importante y más aún mediante una página web, de esta forma hacerse visible y ser encontrado por estudiantes y docentes donde van a encontrar información relevante sobre los proyectos de diseño y actividades desarrollados en Canva, dicha página es de carácter personal, la misma siempre está disponible. Además, en la página se podrá interactuar con usuarios de otras unidades educativas.

Enlace de la página web

<https://wilmer-regalado12.my.canva.site/educar>

Figura 51.
Imagen de página web



6. Recomendaciones metodológicas

En la asignatura de Educación Artística el uso de Canva puede ser una magnífica herramienta para el desarrollo de actividades visualmente atractivas en el ámbito educativo. Tenemos algunas sugerencias metodológicas para utilizar Canva de manera asertiva en el área académica:

6.1. Introducción y Capacitación

Es importante antes de manipular la plataforma Canva en el aula, facilitar una introducción y capacitación básica sobre su uso. Ejecuta reuniones cortas de preparación para que los estudiantes se acostumbren con las herramientas y funciones básicas de Canva.

6.2. Establecer Objetivos de Aprendizaje

Precisa los objetivos de aprendizaje que quieres lograrán utilizar Canva. ¿Quieres que los estudiantes creen infografías, carteles, presentaciones, o material promocional para proyectos de arte? Ordena los objetivos con los modelos curriculares y las habilidades artísticas que deseas alcanzar.

6.3. Ejemplos y Muestras

Indica muestras de diseños realizados en Canva para inspirar a los estudiantes y obtengan ideas para que pueden manipular la herramienta. Comparte muestras de, tarjetas de presentación posters artísticos, infografías, currículums creativos, entre otros.

6.4. Tareas y Proyectos Creativos

A los estudiantes hacerles realizar tareas y proyectos creativos con Canva. Por ejemplo, podrían crear un cartel que promocióne una exposición artística, una infografía sobre gestos y expresiones, un portafolio digital personal de sus trabajos.

6.5. Investigación y Contenido

Los estudiantes deben explorar y recolectar contenido notable para su proyecto antes de iniciar el diseño. Puede contener indagación sobre teoría del color, movimientos artísticos, técnicas, artistas, entre otros.

6.6. Diseño Colaborativo

Provoca la interacción lo que permite a los estudiantes ocuparse en proyectos de diseño en grupos. Canva permite la colaboración en tiempo real, de esta forma los estudiantes trabajan juntos en un diseño desde diferentes sitios.

6.7. Retroalimentación y Revisión

Una vez que los estudiantes terminen sus diseños en Canva, crea reuniones de revisión y retroalimentación. Los compañeros y el docente pueden emitir comentarios provechosos para perfeccionar los diseños.

6.8. Integración Multidisciplinaria

Canva puede acoplarse a variadas asignaturas, no solo en educación artística. Es así que, los estudiantes de educación física en danza podrían utilizar Canva para crear líneas de tiempo visuales, los de lengua y literatura para hacer posters de personajes notables.

6.9. Ética del uso de imágenes

Que los estudiantes aprenderán sobre la importancia del respeto a los derechos de autor y manejar imágenes de manera ética. Canva contiene una extensa cantidad de imágenes gratuitas y de pago, como también la opción de cargar sus propias imágenes.

6.10. Evaluación

Exponer criterios despejados de evaluación sobre la calidad artística como en la elaboración de los diseños. Valorar la efectividad visual, la creatividad, la originalidad y la exactitud del contenido.

6.11. Recursos Adicionales:

Tutoriales de Canva: Utiliza los tutoriales y recursos disponibles en la plataforma para ilustrarse en nuevas opciones y consejos.

Biblioteca de Elementos: Indaga la extensa biblioteca de funciones y elementos gráficos de Canva, como fotos, ilustraciones, iconos, formas, que ayudaran a sobresalir con los diseños.

Al integrar Canva de manera efectiva en la Educación Artística, los estudiantes desarrollarán habilidades de diseño digital, creatividad visual y comunicación efectiva a través de proyectos significativos e integrales.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los docentes actividades gamificadas digitales incorporaron nuevas tecnologías y métodos de enseñanza innovadoras, los mismos están dispuestos a utilizarlas en la enseñanza de Educación Artística para que sea más dinámica y atractiva. La gamificación se destacó como una estrategia innovadora en la enseñanza, notablemente en la unión de tecnologías de la información, lo cual puede cambiar el proceso educativo en algo más interactivo y motivador para los estudiantes. Además, la aplicación de gamificación en el aula no solo agranda el compromiso y la participación de los estudiantes, sino que también facilita la comprensión y retención de los contenidos. La enseñanza de la Educación Artística puede aprovecharse enormemente de estas metodologías innovadoras, ya que la naturaleza creativa de la disciplina se presta a la integración de tecnologías y métodos gamificados, haciendo el aprendizaje más atractivo y efectivo.
- Las actividades gamificadas elaboradas con la herramienta digital Canva para el aprendizaje; permitieron reunir elementos lúdicos y visuales que proporcionaron la comprensión de los contenidos. Canva es una herramienta didáctica efectiva que facilitó la creación de recursos educativos interactivos y visualmente atractivos, lo cual mejoró la motivación y la responsabilidad de los estudiantes en clases de Educación Artística. La gamificación en el aula utilizó elementos del juego para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia emocionante y aventurera, lo que impulsa a la colaboración activa y el trabajo en equipo.
- La construcción de una propuesta de gamificación con la herramienta digital Canva, ofreció un entorno atractivo y dinámico en las clases de Educación Artística lo que la hace una opción de estrategia para aprendizaje activo de esta asignatura y su entorno académico. La gamificación, agregó elementos lúdicos y visuales, creó una experiencia de aprendizaje apasionante y motivadora que mejoró la participación y el compromiso de los estudiantes, Canva, como herramienta didáctica, permitió diseñar recursos educativos que fomentaron la creatividad y el razonamiento crítico, esenciales en la Educación Artística. Además, las experiencias de aprendizaje gamificadas

diseñadas con Canva generaron un ambiente de colaboración y esfuerzo grupal, se fomentó un aprendizaje más profundo y significativo.

Recomendaciones

- Al identificar las actividades gamificadas se aconseja al docente de Educación Artística hacer uso de la herramienta digital Canva, la misma permitió al estudiante participar activamente en un entorno dinámico y atractivo para la creación de recursos educativos como collages, posters, infografías que rompieron la monotonía de las clases tradicionales. El uso de herramientas tecnológicas como Canva no solo mejoró la experiencia educativa, sino que también permitió evaluar el progreso del estudiante de manera más interactiva y detallada las herramientas tecnológicas contribuyen a evaluar al estudiante y establecer competencias tecnológicas.
- Con este propósito se mejoró y potenció los aprendizajes en la Unidad Educativa Vicente Fierro, se recomienda a los docentes que emplearon la herramienta tecnológica Canva e indagaron otras, permitir participar con el estudiante de forma innovadora y atractiva en su proceso de aprendizaje, de esta manera desarrollaron competencias tecnológicas fundamentales. Las mismas incluyen habilidades en diseño gráfico, manejo de herramientas en línea y presentación de información de forma clara y efectiva.
- Se recomienda a las autoridades institucionales realizar convenios para capacitaciones que permitan actualizar los conocimientos debido al vertiginoso cambio digital que diariamente se viene presentando, de esta forma innovadora la enseñanza y la evaluación será más abierta.

REFERENCIAS

- Álvarez, I., Ayuste, A., Gros, B., Guerra, V., y Romañá, T. (2005). *Construir conocimiento con soporte tecnológico para un aprendizaje colaborativo*.
- Amores Valencia, A. J., y De Casas Moreno, P. (2019). El uso de las tic como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. *HAMUT'AY*, 6(3), 37. <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i3.1845>
- Arturo, C., Álvarez, M., Surcolombiana, U., De, F., Sociales, C., Humanas, Y., De Comunicación Social, P., Periodismo, Y., y Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Aurora M. Palmett Urzola. (2020). *Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica*. www.petroglifosrevistacritica.org.ve
- Bladimir, A. :, Murillo, A., Tutora, I., Shirley, L., Ponce, R., y Mg, M. (2022). *Estrategia didáctica de las artes visuales para la enseñanza de la asignatura educación cultural y artística*.
- Bravo Villares, V., y Fernández Sánchez, M. J. (2022). Percepciones y uso de los medios digitales en educación artística. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 75–90. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12069>
- Cabrera-Calle, D. G., y Ochoa-Encalada, S. C. (2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 265. <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1356>
- Castro Castillo, G. J. C. H. M. M. (2023). *Propuesta metodológica basada en la gamificación como estrategia para el desarrollo del lenguaje de los estudiantes de básica media*.
- Celin Apolo, C. M. (2023). *Competencias para el uso de las TIC en bachillerato técnico de la unidad educativa jorge martínez acosta*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13518>
- Cevallos Salazar, J. E., Lucas Chabla, X., Paredes Santos, J., y Tomalá Bazán, J. L. (2019). *Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes*. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
- Chicaiza. (2021). *Entorno virtual mediante la utilización de herramientas tecnológicas web 2.0*.

- Colás-Bravo, P., Conde-Jiménez, J., y Reyes-de-Cózar, S. (2019). El desarrollo de la competencia digital docente desde un enfoque sociocultural. *Comunicar*, 27(61), 19–30. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-02>
- Cooperberg, A. F. (2002). *Las herramientas que facilitan la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en los entornos de educación a distancia*.
- Daniela González-Zamar, M., Abad-Segura, E., y Gallardo-Pérez, J. (2021). Aprendizaje ubicuo en educación artística y lenguajes visuales: análisis de tendencias. In *Campus Virtuales* (Vol. 10, Issue 1). www.revistacampusvirtuales.es
- Dayana Raquel Pungaña Villalva. (2021). *El uso de la herramienta canva para la planificación microcurricular por proyectos interdisciplinarios de los docentes de la unidad educativa “suizo” de la ciudad de ambato*.
- De Educación, F. (2022). *La Investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/182854>
- Díaz Rosabal, E. M., Díaz Vidal, J. M., Gorgoso Vázquez, A. E., Sánchez Martínez, Y., Riverón Rodríguez, G., y Santiesteban Reyes, D. de la C. (2020). La dimensión didáctica de las tecnologías de la información y las comunicaciones. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información*, 8(15), 8–15. <https://doi.org/10.36825/riti.08.15.002>
- Domínguez-Parrales, L. D., Crespo-Parrales, S. L., González-Vizueté, K. F., & Martínez-Isaac, R. (2024). Innovación educativa con genially: estrategia de gamificación para potenciar la enseñanza de educación artística en un colegio público. *MQRInvestigar*, 8(1), 4747–4774. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.1.2024.4747-4774>
- Gaona, G., Alexandra Director, M., Solís, B., y Andrés, X. (2022). *Gamificación como recurso pedagógico para el logro de las destrezas de aprendizaje de la asignatura de educación cultural y artística*.
- Gargallo, B., Suárez, J., Garfella, P. R., Fernández, A., Paredes, J., Agustín De La, L. /, y Gascón, H. (2011). *Claves para aproximarse a la educación artística en el sistema educativo: educación por las artes y educación para un arte*. www.unav.es/educacion/
- Gladys Marlith Borja -Antrituña, M. D. C.-N. R. L.-F. L. A. A.-P. (2024). *Del aprendizaje utilizando la herramienta digital canva en la asignatura de estudios sociales*.
- González y Abad. (2020). *Innovación educativa con miras a la justicia social. aportes desde la investigación educativa*.

- Gutiérrez-Delgado, J., Gutiérrez-Ríos, C., y Gutiérrez-Ríos, J. (2018). *Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico* (Vol. 45).
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, I. L. N. H. R. M. (2021). *Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios*.
- Jefferson Joao Mendoza Zambrano Ing CPA Gabriela Marina Bolaños Gómez Lic Pilar del Rocio García Erazo, L., Lic Mónica Lisette Córdova Pozo, M., y Lic Mayra Agnabel Moreira Vélez, M. (n.d.). *Herramientas ofimáticas de office*. <http://orcid.org/0000-0002-5686-1796>
- Jiménez, Lucina., Aguirre, Imanol., y Pimentel, L. G. (2009). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Organización dos Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura = Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- José Quincha Sanabria, M., y Beatriz Becerra García, E. (2022). *Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística*.
- Landeta, A. G. A. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*.
- Larraguivel, R. (2020). *La práctica docente universitaria en ambientes de educación a distancia. tensiones y experiencias de cambio*.
- Larrañaga. (2012). *El modelo educativo tracional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje*.
- Legislativo, D. (2021). Constitución de la república del ecuador. In *Registro Oficial* (Vol. 449, Issue 20). www.lexis.com.ec
- Lider Gabriel, R.-L., y Wilson Ignacio, I.-R. (2022a). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga*. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Lider Gabriel, R.-L., & Wilson Ignacio, I.-R. (2022b). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga*. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Lopera Pérez, M., Arias, V., Jiménez, M. M., Ospina Pineda, D. P., y Valderrama Muñoz, Á. M. (2021). Aportes de la revisión de literatura al diseño de una ruta de apropiación

- tic, vinculada con el modelo tecnológico-pedagógico-disciplinar. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 62, 276–307. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n62a11>
- Lorena López López. (2021). Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 10828–10837. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1129
- Males. (2023). *El m-learning como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la materia de educación cultural y artística*.
- Marcia Lizeth Alarcón Angulo. (2023). *Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en básica elemental*.
- Marian, Y., & Cobeña, L. (2022). *Uso de recursos educativos digitales en la asignatura de educación artística*.
- Menjívar. (2017). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje con el uso de herramientas tecnológicas: Una reflexión desde la experiencia docente*.
- Miguel Ysrael Ramírez Sánchez. (2020). Construcción de un modelo educativo a distancia con factores de aprendizaje y plataformas tecnológicas. *CHAKIÑAN, REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES*, 12, 18–31. <https://doi.org/10.37135/chk.002.12.01>
- Ministerio de educación MINEDUC. (2016). *Educación cultural y artística*.
- Moreira. (2019). *El aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes*. 1–12. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i2.2124>
- Morrissey, J. (2008). *El uso de tic en la enseñanza y el aprendizaje. cuestiones y desafíos*.
- Ochoa Mena, E. (2022). La enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva del maestro. *Revista Dialogus*, 9, 115–124. <https://doi.org/10.37594/dialogus.vi9.710>
- Ortega Porras, J. D. R., y Oyanedel Bernal, C. C. (2022). Docentes y las tecnologías de la información y la comunicación: el nuevo rol en tiempos de pandemia por COVID-19. *Revista Educación*, 471–485. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.47614>
- Patiño, J. M. (2021). *Influencia de la educación artística en el proceso de aprendizaje*.
- Piaget, J. (1970). *La teoría de piaget*.
- Pinzón, L. R. P. (2022). Educational Technology in Latin America. Review of definitions and artifacts. In *Eduotec* (Issue 81, pp. 122–136). GTE-Educational Technology Group, University of the Balearic Islands. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539>
- Plan de desarrollo para el nuevo ecuador 2024-2025*. (2024).

- Política Del Ecuador, C. (2021). Constitución de la república de ecuador. In *Registro Oficial* (Vol. 449, Issue 20). www.lexis.com.ec
- Prieto, M. E., Pech, S. J., del Herrera, S. C., y Pech Santa del C Herrera Eds, S. J. (2022). *Avances tecnológicos en la educación y el aprendizaje*.
- Reinoso, B., Eugenia, S., De, A., y Educación, L. A. (2020). *Uso de las tic 's y desempeño docente de una unidad educativa de naranjal, 2020*.
- Reyna Alcántara, A. (2022). Competencias digitales y el desempeño docente en los colegios. *Desafíos*, 13(1), e367. <https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.1.367>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., y Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 64–85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Rojas Hernández, Y. L., Juana, I., y Fernández, R.-A. (2021). *El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones*. <https://orcid.org/0000-0002-5284-1616AdriánGonzálezMéndez> <https://orcid.org/0000-0002-9147-9170> <https://orcid.org/0000-0002-3428-6030SantoÁlvarezYero> <https://orcid.org/0000-0003-0321-7232>
- Romero-Velásquez, I. F., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Podcast como recurso didáctico para desarrollar habilidades comunicativas. *EPISTEME KOINONIA*, 3(1), 355. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1016>
- Ruiz, I. (2022). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga*. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Ruiz-Loor Lider Gabriel, I.-R. W. I. (2022). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal lorenzo luzuriaga*. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Salomé Romero Pérez. (2020). *¿Qué es canva? ¿Por qué canva?*
- Soler Jorge Miguel, R. Y. (2023). *Integración de la reflexión en la docencia para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje*. <https://orcid.org/0000-0001-7948-6901>
- Tapia Cortes, C. (2020). Tipologías de uso educativo de las tecnologías de la información y comunicación: una revisión sistemática de la literatura. *EduTec. Revista*

Electrónica de Tecnología Educativa, 71, 16–34.

<https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1489>

Torres Pellicer, S., y España, C. (2020). *Los enfoques pedagógicos presentes en la educación artística*. <http://ojs.artes.unicen.edu.ar/index.php/trayectoria/>

UNESCO. (2003). *Patrimonio inmaterial*.

Valero Ancco, V. N., Pari Orihuela, M., y Díaz Vilcanqui, Y. D. (2024). *Estrategias de aprendizaje*. Instituto de Investigación y Capacitación Profesional del Pacífico. <https://doi.org/10.53595/eip.016.2024>

ANEXOS

Anexo A. Autorización para realizar la entrevista


Universidad Politécnica Estatal del Carchi
Ley No. 2009-36. Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

Tulcán, 02 de febrero de 2024

Señor Magister
Miguel Caicedo T.
Rector de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Presente.

De mis consideraciones.

Reciba un cordial y atento saludo, a la vez deseándole éxitos en sus actuales funciones en beneficio de la institución.

El motivo del presente es darle a conocer que me encuentro cursando la Maestría en Educación, Tecnología e innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y actualmente estoy realizando el trabajo de titulación con el tema: "Canva para el aprendizaje de Educación Artística" para la enseñanza de la asignatura de "Educación Cultural y Artística"

Por lo expuesto anteriormente, solicito muy comedidamente me autorice a realizar la aplicación de una entrevista a los docentes del área de Educación Cultural Y Artística, como también una encuesta a los estudiantes de la misma especialidad para su respectivo análisis de información.

Por la favorable atención y contar con su aprobación anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente,


Lcdo. Wilmer Regalado Erazo
C.I.: 0400800488
Maestrante de Educación, Tecnología e Innovación
Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Autorizado


02-02-2024

Anexo B. Consentimiento informado



Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Ley No. 2006-36. Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

Soy Wilmer Edmundo Regalado Erazo, estudiante de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi. Actualmente estoy realizando un trabajo de investigación / como parte de la Maestría en Educación, Tecnología e innovación, bajo la supervisión del Tutor Magister Jairo Ricardo Chávez Rosero. La investigación tiene como finalidad de utilizar la plataforma "Canva para el aprendizaje de Educación Artística"

Considerando sus características sociodemográficas, usted ha sido seleccionado como posible participante en este proceso de investigación. Si usted accede a participar se le solicitará DETALLAR PROCEDIMIENTO (NÚMERO DE SESIONES, DURACIÓN, APLICACIÓN DE PRUEBAS, ENTREVISTAS, ETC, RIESGOS POSIBLES). Además, se compromete a proporcionar toda la información solicitada de forma honesta. Si usted tiene dudas podrá hacer preguntas en cualquier momento de este proceso de investigación. Igualmente, si siente alguna incomodidad durante su participación, puede informarlo al investigador para recibir orientación o retirarse, sin que ello lo perjudique de ninguna forma.

La información recolectada durante esta investigación será INDICAR SI ES ANÓNIMA O CONFIDENCIAL Y EXPLICAR EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN y se usará solo con fines académicos (INDICAR EXCEPCIONES SI ESE FUERA EL CASO).

Para cualquier información adicional o incomodidad relacionada con su participación en la investigación, puede comunicarse con el investigador responsable al correo electrónico centrodepostgrado@upec.edu.ec [0987827039](tel:0987827039)

Yo, _____, luego de haber leído y entendido el contenido de este documento, acepto de manera voluntaria participar en la investigación.

Lima, ____ de _____ del 20XX

Firma del participante

Firma del investigador responsable

Anexo C. Modelo de Encuesta

Objetivo: El recolectar información actualizada de la presente encuesta es con el fin de proponer una propuesta de gamificación con la herramienta digital Canva como estrategia de aprendizaje de Educación Artística en segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las interrogantes y responda una sola vez.
- Ingrese al enlace una sola vez.
- La presente encuesta es anónima.
- Tome en cuenta que una vez que respondió la pregunta no se puede retroceder.
- Si deja en blanco las preguntas no se puede pasar a la siguiente.
- Marque la respuesta que corresponda.

Se manejan las siguientes equivalencias: **1: NADA, 2: CASI NADA, 3: A VECES, 4: CASI SIEMPRE, 5: SIEMPRE**

1. ¿Qué tan confiado te sentiste respecto al material de la sesión después de haber visto el video de la plataforma Canva?

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

2. Al día de hoy considera que se siente confiado al resolver un problema con eficiencia y aprovechando los recursos tecnológicos como Canva.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

3. Se siente más motivado a participar en clase usando el modelo de aprendizaje tecnológico Canva.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

4. Considera que con eficiencia y el aprovechamiento de recursos tecnológicos le ofrece más oportunidad de conocer y colaborar con sus compañeros que el modelo típico.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

5. Cuál es el nivel de motivación en el curso y en casa al realizar las actividades con eficiencia y aprovechando los recursos tecnológicos como Canva.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

6. Considera que el modelo de aprendizaje tecnológico favorece más la comunicación entre el profesor y los alumnos que el modelo típico.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

7. Con el modelo de aprendizaje tecnológico le es más fácil externar sus dudas y opiniones en el aula.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

8. Puede decir que el modelo de aprendizaje tecnológico le ayuda a desarrollar habilidades que serán de valor en su desarrollo profesional.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre
- 5) Siempre

9. En el futuro le gustaría cursar materias bajo el modelo de aprendizaje tecnológico.

- 1) Nada
- 2) Casi nada
- 3) A veces
- 4) Casi siempre

5) Siempre

10. Le agradaría trabajar durante el curso con la plataforma de aprendizaje Canva.

1) Nada

2) Casi nada

3) A veces

4) Casi siempre

5) Siempre

Anexo D. Modelo de Entrevista

**Universidad Politécnica Estatal del Carchi
Maestría de Educación, Innovación y Tecnología.**

**Entrevista aplicada a docentes de la Unidad Educativa “Vicente Fierro” del
Área de Educación Cultural y Artística**

Tema: Canva para el aprendizaje de Educación Artística

Nombre entrevistado:

Fecha:

Objetivo: Identificar las competencias digitales que manipulan los docentes del Área de Educación Cultural y Artística aplicando una entrevista para medir su grado de satisfacción en la implementación de la herramienta digital Canva.

Consentimiento informado

¿Está usted de acuerdo en suministrar la información para ser utilizada solamente con fines de investigación?

.....

Sección 1 – Experiencia en enseñanza Educación Cultural y Artística.

1.- Compañero Docente:

¿Qué tiempo trabaja como docente en la asignatura de Educación Artística

.....

2.- Compañero Docente:

En su opinión, ¿Cómo está el equipamiento tecnológico para la enseñanza de la asignatura de Educación Artística?

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

3.- Compañero Docente:

¿Qué alternativas o estrategias se podrían aplicar para reforzar el aprendizaje de los estudiantes que reciben clases de Educación Artística, en los diferentes niveles de educación?

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

Sección 2 – Competencias digitales y tecnológicas.

4.- Compañero Docente:

¿Qué equipos tecnológicos con conexión a internet utiliza para desarrollar sus actividades docentes?

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

5.- Compañero Docente:

¿Cuáles competencias tecnológicas para el manejo de herramientas multimedia posee usted?

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

6.- Compañero Docente:

¿Cuáles plataformas ha manejado usted en espacios virtuales de aprendizaje?

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

Sección 3 – Uso de entornos y plataformas tecnológicas.

7.- Compañero Docente:

¿Cómo ha sido su experiencia en el uso de espacios virtuales de aprendizaje y plataformas tecnológicas?

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

8.- Compañero Docente:

¿Cuáles serían los beneficios de los estudiantes si se implementara una herramienta tecnológica Canva en un espacio virtual con actividades y recursos en la enseñanza de Educación Artística?

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

Nombre del Maestrante

Wilmer Regalado E.

.....

CC:

Nombre y Firma del Entrevistado.

Anexo E. Entrevista a docentes de Educación Artística



Anexo F. Encuesta a estudiantes de segundo año de bachillerato

