

**CAPACITACIÓN DOCENTE SOBRE EL USO DE CANVA PARA EL MEJORAMIENTO
DEL PROCESO DE ENSEÑANZA EN BACHILLERATO
TEACHER TRAINING ON THE USE OF CANVA TO IMPROVE THE TEACHING
PROCESS IN HIGH SCHOOL**

Autores: ¹Miguel Antonio Japón Contento, ²Ingrid Jessenia Moreira Chávez, ³Ángel León Coloma Carrasco y ⁴Peggy Danny Ricaurte Ulloa.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0008-5889-9385>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-8315-754X>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9625-5950>

⁴ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>

¹E-mail de contacto: majaponc@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: ijmoreirac@ube.edu.ec

³E-mail de contacto: alcolomac@ube.edu.ec

⁴E-mail de contacto: pdricaurteu@ube.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*4*}Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 11 de Agosto del 2025

Artículo revisado: 15 del Agosto del 2025

Artículo aprobado: 1 de Septiembre del 2025

¹Profesor de Educación Primaria Nivel Técnico Superior, Instituto Tecnológico Superior Saraguro, (Ecuador). Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Estudios Interculturales, Universidad Estatal de Bolívar, (Ecuador). Abogado de la Universidad Técnica Particular de Loja, (Ecuador). Maestrante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, Universidad Bolivariana de Educación, (Ecuador).

²Licenciada en Idiomas Mención Inglés, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, (Ecuador). Maestrante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales graduada en la Universidad Bolivariana de Educación, (Ecuador).

³Licenciado en Sistemas de Información, Universidad de Guayaquil, (Ecuador). Máster en Ciencias de la Educación Superior mención Docencia Universitaria e Investigación Educativa de la Universidad de Matanzas, (Argentina).

⁴Licenciado en Ciencias Sociales y Políticas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, (Ecuador).

Resumen

Canva es una aplicación de diseño gráfico que presenta una interfaz amigable e intuitiva, cuyo funcionamiento es de suma relevancia para el proceder del docente, por cuanto, permite diseñar presentaciones visuales atractivas que propicien un escenario de aprendizaje dinámico y enriquecedor. El objetivo se centró en diseñar un plan de capacitación docente sobre el uso de la herramienta Canva mediante sesiones de aprendizaje prácticas que contribuyan en el mejoramiento del proceso de enseñanza de los contenidos abordados en la asignatura de Historia con los estudiantes de tercer año de bachillerato. La metodología corresponde a una investigación descriptiva, bibliográfica documental, de campo y no experimental, abordada bajo un enfoque mixto con la participación de 13 docentes que laboran con el tercer año de BGU y 7 directivos a quienes se les aplicó una encuesta y una entrevista respectivamente. La mayor parte de

docentes desconocen las funciones que conlleva el manejo de la herramienta Canva, una situación que ha influido para que su uso sea limitado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Historia; además, hay un apoyo limitado por parte del Distrito Educativo. El plan de capacitación propuesto se sustenta en una serie de principios que favorecen la consecución de un modelo de enseñanza más interactivo y personalizado, acorde con los intereses de los educandos y los objetivos pretendidos en un área de estudio.

Palabras claves: Canva, Plan de capacitación, TIC, Herramientas digitales, Docente.

Abstract

Canva is a graphic design application with a user-friendly and intuitive interface. Its operation is extremely important for teachers, as it allows them to design attractive visual presentations that foster a dynamic and enriching learning environment. The objective

was to design a teacher training plan on the use of the Canva tool through practical learning sessions that contribute to improving the teaching process of the contents covered in the History subject with third-year high school students. The methodology corresponds to descriptive, bibliographical, documentary, field, and non-experimental research, approached using a mixed approach with the participation of 13 teachers working with third-year students at BGU and 7 principals who were surveyed and interviewed, respectively. Most teachers are unfamiliar with the functions involved in managing the Canva tool, a situation that has influenced its limited use within the History teaching-learning process; furthermore, there is limited support from the Educational District. The proposed training plan is based on a series of principles that promote a more interactive and personalized teaching model, aligned with the students' interests and the intended objectives in a given area of study.

Keywords: Canva, Training plan, ICT, Digital tools, Teacher.

Sumário

O Canva é um aplicativo de design gráfico com interface amigável e intuitiva. Sua operação é de extrema importância para os professores, pois permite a criação de apresentações visuais atraentes que promovam um ambiente de aprendizagem dinâmico e enriquecedor. O objetivo foi elaborar um plano de formação de professores sobre o uso da ferramenta Canva, por meio de sessões práticas de aprendizagem que contribuam para o aprimoramento do processo de ensino dos conteúdos abordados na disciplina de História com alunos do terceiro ano do Ensino Médio. A metodologia corresponde a uma pesquisa descritiva, bibliográfica, documental, de campo e não experimental, conduzida por meio de uma abordagem mista, com a participação de 13 professores que trabalham com alunos do terceiro ano da BGU e 7 diretores, que foram pesquisados e entrevistados, respectivamente. A maioria dos professores desconhece as funções envolvidas no gerenciamento da ferramenta Canva, situação que tem influenciado seu uso limitado no processo de

ensino-aprendizagem de História; além disso, há um apoio limitado do Distrito Educacional. O plano de formação proposto baseia-se em uma série de princípios que promovem um modelo de ensino mais interativo e personalizado, alinhado aos interesses dos alunos e aos objetivos pretendidos em uma determinada área de estudo.

Palavras-chave: Canva, Plano de Formação, TIC, Ferramentas Digitais, Professor.

Introducción

Los continuos cambios a nivel social, económico, político e incluso sanitario, infieren en la dinámica de la sociedad y plantean nuevas exigencias para los sistemas educativos, teniendo como finalidad formar ciudadanos libres, competentes y críticos, con las habilidades necesarias que contribuyan al progreso del país. En este sentido, los profesores tienen la responsabilidad de buscar permanentemente nuevas estrategias y/o mecanismos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje y faciliten la consecución de los objetivos establecidos en cualquier asignatura contemplada en el currículo educativo de un país (Velásquez y Guerra, 2024). Entre las alternativas que se puede considerar denota precisamente las herramientas online, referidas por Moro (2024), como aquellas aplicaciones informáticas que se ejecutan desde cualquier dispositivo móvil conectado al servicio de internet, sin importar el momento y el lugar en el que se encuentre el usuario. Estos programas se utilizan para realizar búsquedas de información, organizar y editar diferentes tipos de contenidos, crear presentaciones multimedia y otras funcionalidades que favorecen la interacción y coadyuvan en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.

A nivel mundial varios estudios abogan por la implementación de las herramientas online en el ámbito educativo, por cuanto, como lo refiere Heredia (2023), representa una alternativa

metodológica que fortalece el nivel de concentración y autonomía del estudiante, facilita la comprensión de los contenidos abordados y mejora su rendimiento académico. En la actualidad, aproximadamente el 87% de instituciones educativas de todo el mundo, han logrado mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje gracias al uso de dichos recursos tecnológicos; sin embargo, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020), el acceso a estas alternativas metodológicas está seriamente condicionado por la brecha digital existente en cada país, por cuanto, alrededor de dos tercios de la población en etapa escolar, no cuentan con internet en sus hogares, una situación que dificulta la utilización de estas aplicaciones informáticas.

En América Latina, el uso de estas herramientas tecnológicas se encuentra enmarcado en la Agenda de Educación para el 2030 y el Objetivo del Desarrollo Sostenible número 4, por lo que varios países de la región han decidido promover una serie de políticas integrales, las cuales se enfocan precisamente en garantizar el acceso masivo y equitativo a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), la capacitación del recurso humano encargado de promover su implementación en el ámbito educativo y la dotación de equipos en las instituciones educativas (Moreira y Villao, 2023). Adicionalmente, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2023), aproximadamente el 85% de las instituciones educativas de América Latina implementaron políticas enfocadas en conseguir una mejor conectividad de las instituciones educativas y el 38% de estas naciones disponen de normativas enfocadas en garantizar el acceso universal al servicio de internet. En este sentido, la implementación de las herramientas digitales en los sistemas educativos de la región, es una innovación tecnológica viable de concretar, revolucionaria y de suma importancia al momento de propiciar

un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, que facilite el acceso a un vasto contenido de información y favorezca la formación de individuos competentes, críticos, reflexivos y conscientes de la realidad que los rodea (Quilia et al. 2023).

A nivel nacional, el Currículo Priorizado vigente en el Sistema Educativo del Ecuador, pone énfasis en el desarrollo de las habilidades lingüísticas - comunicativas, la comprensión lectora y el pensamiento crítico reflexivo, con la finalidad de alcanzar el perfil de salida establecido para cada nivel educativo y formar ciudadanos que aporten al desarrollo del país. En este sentido, según Quiñonez et al. (2023), resulta fundamental recurrir a las herramientas digitales online, por cuanto, permiten optimizar los procesos de comunicación, fomentan la investigación, la autonomía, la creatividad y la capacidad de análisis, procesos clave al momento de garantizar una educación de calidad, integradora e incluyente. De igual manera, según la publicación de Herrera (2023), las herramientas digitales online han generado cambios significativos en el abordaje del proceso de enseñanza aprendizaje, a tal punto de que no se requiere la presencialidad del docente y el estudiante en un mismo espacio y tiempo, la participación del educando es cooperativa y colaborativa, el profesor se convierte en un mediador y facilitador de la información disponible en la web, la cual servirá de base para desarrollar los nuevos esquemas cognitivos, destrezas y habilidades pretendidas en cada área de estudio reconocida por el Currículo Nacional.

Hoy en día, la implementación de las herramientas digitales en el ámbito educativo se encuentra en permanente apogeo, siendo una opción válida para solventar la diversidad de los educandos y garantizar la continuidad normal del proceso educativo, sobre todo en situaciones de emergencia o desastres naturales que

requieran aislamiento social, tal como sucedió con la pandemia del Covid o la crisis carcelaria que afrontó el Ecuador (Merchán, 2021). Una de las herramientas online que mejora notoriamente la experiencia de los estudiantes al momento de abordar el proceso de enseñanza aprendizaje, es Canva, una aplicación de diseño gráfico que presenta una interfaz amigable e intuitiva, cuyo funcionamiento consiste en seleccionar, arrastrar, soltar y editar diferentes presentaciones. Este programa es de suma relevancia para el proceder del docente, por cuanto, permite plantear actividades que fomenten la capacidad de análisis y la creatividad del educando, convirtiéndose en creadores de sus propios contenidos desde una perspectiva diferente y novedosa (Moran et al. 2021).

A pesar de las implicaciones favorables que conlleva la implementación de estas herramientas digitales online, su uso se ha visto seriamente condicionado por factores como la brecha digital existente en algunos contextos socioeducativos, sobre todo en las zonas rurales del Ecuador, la carencia de equipos, el limitado acceso a internet y la falta de capacitación del personal docente. Estos aspectos han influido para que el abordaje del proceso de enseñanza aprendizaje tenga lugar en un escenario donde el estudiante participa de forma pasiva y prevalece la memorización de los contenidos plasmados en los textos dotados por el Ministerio de Educación (Tapia, 2021). Considerando estas aseveraciones, el problema científico consistió en “¿Cómo contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la UECIB ABC, en el área de Historia”? El objeto de investigación contempla el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje; de igual manera, el objetivo es diseñar un plan de capacitación docente sobre el uso de la herramienta Canva mediante sesiones de aprendizaje prácticas que contribuyan en el

mejoramiento del proceso de enseñanza de los contenidos abordados en la asignatura de Historia con los estudiantes de tercer año de bachillerato.

Materiales y Método

La presente investigación es descriptiva, por cuanto, se describió las cualidades del personal docente y los directivos de la institución, en relación al nivel de conocimiento, frecuencia de uso y la importancia que conlleva la implementación de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es de tipo no experimental, porque la validación de la propuesta no requirió la realización de ningún experimento donde se pudieran haber manipulado los datos, al contrario, esto se llevó a cabo mediante una consulta a especialistas. Es bibliográfica documental, porque su desarrollo contempló el análisis exhaustivo de diferentes fundamentos teóricos que se extrajeron de fuentes de información científica debidamente referidas. También es de campo, porque la recolección de información se realizó de manera directa, es decir, aplicando los instrumentos empíricos en el contexto donde se puso de manifiesto la problemática, la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe (UECIB) ABC.”

El presente estudio fue abordado bajo un enfoque mixto, porque se requirió analizar una serie de datos cuantificables y no cuantificables, mismos que se obtuvieron tras haber aplicado los instrumentos de recolección respectivos. En el desarrollo del presente estudio, se consideró una población conformada por los 13 docentes que laboran con el tercer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe (UECIB) ABC, quienes cuentan con nombramiento definitivo. En cuanto a los directivos que participaron en la investigación, se consideraron 7 profesionales que se desempeñan en los siguientes cargos: rector,

vicerector, primer vocal del consejo ejecutivo y los cuatro jefes de comisiones técnicas pedagógicas del tercer año de bachillerato general unificado. Considerando la naturaleza de la investigación, la muestra de la presente investigación, fue la totalidad de la población antes mencionada. El tipo de muestreo fue probabilístico aleatorio, lo que implica que todos los estudiantes tuvieron la misma posibilidad de participar en el estudio.

En el desarrollo de la presente investigación, se utilizó las siguientes técnicas de carácter empírico: el análisis documental, la encuesta, la entrevista y la consulta a especialistas. El instrumento utilizado en el análisis documental, la cual consistió en una matriz que permitió recolectar la información de mayor relevancia que corrobore la implementación de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje y la necesidad de un plan de capacitación docente sobre el uso de la herramienta Canva. El instrumento utilizado en la encuesta, fue un cuestionario compuesto por 10 preguntas cerradas, las cuales permitieron determinar el nivel de conocimiento de los docentes sobre la herramienta Canva y la frecuencia con la que se implementa dicha plataforma educativa online. El instrumento utilizado en la observación, consistió en una entrevista estructurada con 5 preguntas abiertas, las cuales fueron aplicadas al rector, vicerector, primer vocal del consejo ejecutivo y los cuatro jefes de comisiones técnicas pedagógicas del tercer año de bachillerato general unificado.

Resultados y Discusión

Ley Orgánica de Educación Intercultural

En primera instancia, uno de los principios reconocidos por la LOEI, reconoce que la educación es un derecho fundamental e ineludible de todos los seres humanos; y el Estado Ecuatoriano tiene la obligación inexcusable de promover las acciones y normativas que sean necesarias, para garantizar

que todos los ciudadanos que se encuentran dentro del territorio nacional sin discriminación alguna, puedan acceder a una formación académica de calidad, integradora e incluyente. El artículo 27 establece que la educación contempla un proceso de formación continua que debe responder a los intereses de públicos y no aquellos de carácter individual o corporativo. De igual manera, entre las atribuciones que le corresponde a la Autoridad Nacional de Educación del Ecuador, según lo establecido en el literal kk, el personal docente que labora en instituciones exudativas fiscales, fiscomisionales o particulares, deben ser partícipes de una capacitación profesional permanente, con la finalidad de afianzar o desarrollar las destrezas o habilidades necesarias para garantizar una experiencia de aprendizaje significativa de los estudiantes de cualquier nivel educativo, atendiendo sus necesidades y los permanentes avances de la tecnología.

El artículo 6, literal ll, refiere que el Estado tienen la obligación de promover los espacios necesarios para garantizar la correcta implementación de las herramientas tecnológicas que motiven el desenvolverse de los educandos y faciliten la consecución de los objetivos pretendidos a corto o largo plazo. Los principios de interaprendizaje y multiaprendizaje reconocidos por la LOEI, refieren que los docentes y las autoridades educativas pertinentes, tienen la responsabilidad de potenciar el uso de las herramientas digitales que faciliten el acceso a vastos contenidos de información, con la finalidad de mejorar la experiencia de los educandos al momento de afrontar el proceso de enseñanza aprendizaje y conseguir una efectiva formación integral.

Currículo Priorizado de Historia

El diseño curricular para el abordaje de Historia en el tercer año de bachillerato, contempla un

proceso de enseñanza aprendizaje que va de lo simple a lo complejo, de lo complejo a lo abstracto, atendiendo el nivel cognitivo que presenten los estudiantes, sus posibles necesidades y las características del contexto donde se lleve a cabo su formación académica. En este sentido, resulta fundamental que el docente promueva acciones que despierten el interés del educando, haciendo uso de recursos atractivos que faciliten el abordaje de los conceptos abstractos y mejoren su predisposición para participar activamente. Este ambiente es propicio para que el estudiante pueda analizar, contrastar, interpretar, generalizar, aprobar o refutar las ideas analizadas dentro o fuera del salón de clases.

Bajo esta premisa, el Currículo Priorizado del Sistema Educativo del Ecuador plantea la necesidad de que los docentes implementen en su planificación diaria, las estrategias y los recursos que permitan establecer un ambiente de aprendizaje motivador para los educandos, en correspondencia con sus necesidades individuales o colectivas, los objetivos que se pretenden alcanzar y las experiencias previas que haya logrado desarrollar. Ante esta realidad, las herramientas digitales online ofrecen un sin número de recursos que favorecen el protagonismo del estudiante, lo cual sumado a una guía acertada por parte del docente, le permite analizar, interpretar y comprender hechos abstractos, explicar causas y consecuencias, reconocer puntos de vista y respetar las opiniones de los demás, valorar el desempeño personal y colectivo, fortalecer su autonomía, concentración y creatividad, entre otros procesos mentales que potencian su rendimiento escolar. Estas aseveraciones dejan entrever la imperiosa necesidad de capacitar al personal docente de cualquier institución educativa, con la finalidad de afianzar las competencias digitales necesarias para que puedan propiciar escenarios de aprendizaje donde los estudiantes se sientan cómodos y

motivados. Además, dicha formación debe darse de manera permanente, por cuanto, es un elemento que facilita el acceso a un vasto contenido de información disponible en la web, cuyo análisis fomenta la interacción social, la creatividad, el trabajo colaborativo, la capacidad de investigación y otros aspectos que favorecen el mejoramiento del proceso educativo.

Documentos de la institución educativa

Una de las necesidades identificadas en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), es la falta de conocimiento sobre el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, ante lo cual, se plantea la meta de gestionar la realización de talleres de capacitación dentro del establecimiento, con la finalidad de que los docentes logren dominar ciertos recursos digitales que mejoren su desenvolverse profesional y potencien el aprendizaje de los estudiantes. Según el Manual de Convivencia, se debe fomentar el uso de las herramientas digitales dentro de la formación académica de los estudiantes; por ello, se autoriza el uso de dispositivos móviles dentro de la instrucción siempre y cuando sea con fines pedagógicos, un acompañamiento permanente del docente y la aprobación del representante. En cuanto a las bitácoras del personal docente que labora con el tercer año de bachillerato general unificado de la UECIB ABC, se pudo determinar que el uso de las herramientas tecnológicas es poco frecuente en el abordaje del área de Historia; además, prevalecen actividades tradicionales, donde el educando se centra mayormente en memorizar y repetir información relacionada con los contenidos plasmados en el texto dotado por el Ministerio de Educación del Ecuador.

Resultados de la encuesta aplicada al personal docente

En la pregunta 1: ¿Cuáles son las principales dificultades que evidencian los estudiantes al

momento de afrontar el proceso de enseñanza aprendizaje?; la mayor parte de directivos entrevistados, concuerdan que la principal dificultad de los estudiantes, es precisamente la falta de interés o motivación para participar de las actividades propuestas por el docente. De igual manera, mencionaron que muchos educandos perciben su formación académica como un proceso cansado, tedioso y complicado, un hecho que limita su rendimiento escolar y condiciona la consecución de los objetivos pretendidos en un área de estudio determinada. En la pregunta 2: ¿Cuáles son las principales dificultades que evidencian los docentes en su diario desenvolver?; los entrevistados mencionaron que gran parte de los profesores reflejan sobrecarga laboral y escasa autonomía, lo que dificulta su desempeño dentro de la institución. De igual manera, hay profesionales que presentan cierta renuencia al cambio y sobre estiman la importancia que conlleva la implementación de recursos digitales, siendo evidente una metodología tradicionalista donde prevalece la memorización y repetición de información; así mismo, tienen problemas para mantener la atención y la disciplina de los estudiantes.

En la pregunta 3: ¿Qué se necesita para motivar la participación de los estudiantes dentro y fuera del salón de clases?; el personal entrevistado refiere que los docentes tienen que utilizar recursos que despierten el interés de los estudiantes, lo cual debe estar complementado con actividades prácticas que fomenten la capacidad de análisis y creatividad. Adicionalmente, recomiendan brindar un acompañamiento personalizado, proporcionar una continua retroalimentación, promover el aprendizaje colaborativo y relacionar los nuevos contenidos con las experiencias previa del educando; todo ello se debe ejecutar dentro y fuera del salón de clases. En la pregunta 4: ¿En los últimos dos años se han realizado talleres de capacitación sobre el manejo de

herramientas online, por qué?; los directivos mencionaron que no se ha realizado ningún taller de capacitación, por cuanto, no se ha contado con el apoyo del Distrito Educativo, las exigencias laborales han sido significativas y hay cierta resistencia al cambio.

Tabla 1. Conocimiento y frecuencia de uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza aprendizaje

	Alternativas	#	%
¿Conoce la herramienta online denominada Canva?	a) Si, la conozco bien	2	15%
	b) Si, pero tengo un conocimiento básico	3	23%
	c) He escuchado de la herramienta, pero no la he utilizado	6	46%
	d) No la conozco	2	15%
	Total	13	100%
¿Qué puede diseñar con la herramienta Canva?	a) Diapositivas	1	8%
	b) Infografías	3	23%
	c) Carteles	4	31%
	d) Videos	3	23%
	e) Desconoce	2	15%
	Total	13	100%
¿Frecuencia con la que utiliza la herramienta Canva en su diario desenvolver?	a) Siempre	1	8%
	b) A veces	3	23%
	c) Nunca	6	46%
	d) Cuando se lo piden	3	23%
	Total	13	100%
¿Canva es una herramienta que favorece la comprensión de los contenidos abordados?	a) Muy de acuerdo	7	54%
	b) De acuerdo	3	23%
	c) En desacuerdo	2	15%
	d) Muy en desacuerdo	1	8%
	Total	13	100%
¿Cuánto conoce las funciones que conlleva el manejo de la herramienta Canva?	a) Mucho	3	23%
	b) Poco	4	31%
	c) Nada	6	46%
	Total	13	100%
¿Canva es importante para motivar la participación de los estudiantes?	a) Si	8	62%
	b) No	2	15%
	c) Desconoce	3	23%
	Total	13	100%
¿Qué aspectos mejora el uso de Canva en los estudiantes?	a) Creatividad	4	31%
	b) Pensamiento crítico	2	15%
	c) Interacción	1	8%
	d) Comprensión de contenidos abstractos	3	23%
	e) Desconoce a ciencia cierta	3	23%
	Total	13	100%
¿Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de la herramienta Canva?	a) Si	3	23%
	b) No	10	77%
	Total	13	100%
¿Cuán importante le resulta la idea de recibir una capacitación sobre el manejo de la herramienta Canva?	a) Mucho	10	77%
	b) Poco	2	15%
	c) Nada	1	8%
	Total	13	100%
¿Le interesa participar en una capacitación de la herramienta Canva?	a) Si	11	85%
	b) No	0	0%
	c) No estoy seguro	2	15%
	Total	13	100%

Fuente: elaboración propia

En la pregunta 5: ¿Cree importante que los docentes utilicen Canva en su desenvolver, por qué?; todos los entrevistados mencionaron que el uso de la herramienta Canva es sumamente importante en el desenvolver del personal docente, por cuanto, le permite personalizar el

proceso de enseñanza aprendizaje acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes, favorece la comprensión de contenidos abstractos o complejos, fomenta la interacción, la creatividad y el trabajo práctico, en otras palabras, propicia un escenario más dinámico e intuitivo que mejora la experiencia de los estudiantes. En la pregunta 6: ¿La institución cuenta con las condiciones necesarias para capacitar al personal docente sobre el manejo de Canva?; todos los entrevistados mencionaron que efectivamente la institución educativa si cuenta con las condiciones necesarias para ejecutar un plan de capacitación sobre el manejo de dicha herramienta online, lo cual mejoraría de manera notoria el proceso de enseñanza aprendizaje.

Triangulación de resultados

Luego de analizar y contrastar los resultados obtenidos, se logró identificar las siguientes debilidades fundamentales en torno al conocimiento de la herramienta Canva por parte del personal docente y sus implicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje: Los docentes mantienen actividades de carácter tradicionalista, donde prevalece la memorización y la repetición mecánica de los contenidos plasmados en los textos dotados por el Ministerio de Educación. Los docentes evidencian una significativa sobrecarga laboral, un hecho que condiciona su desenvolverse profesional e influye en la renuencia hacia el uso de los recursos digitales. Si bien se ha gestionado el desarrollo de talleres de capacitación docente y la institución cuenta con las condiciones necesarias para realizarlo, hay un apoyo limitado del Distrito Educativo. La mayor parte de docentes desconocen las funciones que conlleva el manejo de la herramienta Canva, una situación que ha influido para que su uso sea limitado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Historia. Hay cierta confusión de los docentes, sobre la importancia y utilidades de la herramienta

Canva al momento de afrontar un proceso de enseñanza aprendizaje.

Propuesta metodológica

Plan de capacitación docente sobre el uso de Canva para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Historia con los estudiantes de tercer año de bachillerato en la UECIB ABC.

Fundamentación – Presentación

La formación del personal docente es un proceso de socialización enfocado en que los profesores logren adquirir los conocimientos pedagógicos que permitan establecer un ambiente de aprendizaje dinámico y enriquecedor, acorde con las continuas demandas de la sociedad en general y las diversas necesidades que pueden evidenciar los educandos de un contexto sociocultural determinado (Mena et al., 2024). En esta formación pueden participar todos los docentes que forman parte del sistema educativo de un país, indistintamente si la institución donde labore sea de sostenimiento fiscal, fiscomisional o particular. Este accionar le permite desarrollar o afianzar un sin número de destrezas y/o habilidades que son necesarias para garantizar que los estudiantes participen de una formación académica de calidad y logren desarrollar aprendizajes realmente significativos (Izquierdo et al., 2020).

De acuerdo con González (2022), un plan de capacitación docente es una herramienta donde se establece las diferentes acciones y recursos que permitan sobrellevar de manera adecuada la formación y actualización de saberes de los profesores, con la finalidad de mejorar su desempeño y garantizar que los estudiantes concreten los objetivos pretendidos en un área de conocimiento determinado. En este plan se establecen las prioridades que deben ser tratadas con los profesores para que puedan ampliar sus conocimientos pedagógicos,

competencias comunicativas, habilidades de liderazgo y otras aptitudes que resultan necesarias para garantizar un efectivo desempeño profesional que coadyuve en el fortalecimiento de las instituciones educativas. Los docentes que forman parte del Sistema Educativo del Ecuador, afrontan una serie de desafíos marcados por la situación económica y la diversidad cultural del territorio ecuatoriano. En este sentido, un plan de capacitación es una herramienta necesaria de implementar de forma permanente en cualquier institución educativa, por cuanto, permite que los profesores amplíen sus conocimientos, habilidades y valores necesarios para ejercer su rol de administrador, educador, investigador y líder del proceso de enseñanza aprendizaje (Blanco et al., 2024).

En definitiva, un plan de capacitación contempla las actividades y recursos que deben ser previstos de manera planificada, para que los docentes logren desarrollar o fortalecer los conocimientos y habilidades que les permitan garantizar un efectivo desempeño profesional, en correspondencia con las necesidades de los educandos y los objetivos pretendidos por el sistema educativo de un país. En lo que concierne al aplicativo Canva, es un programa utilizado para la creación de materiales visuales donde se integren elementos como texto, imágenes, símbolos, audio y videos. Esta herramienta presenta una interfaz intuitiva para el usuario, lo que facilita su navegación y le permite diseñar un sin número de proyectos gráficos interactivos, convirtiéndose en una herramienta fundamental para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje y establecer un escenario donde el estudiante se convierta en el propio constructor de sus nuevos conocimientos (Moro, 2024).

Esta aplicación es ideal para fomentar la autonomía, el interés y la capacidad crítica reflexiva del estudiante, lo que propicia una experiencia de aprendizaje significativa y

favorece la comprensión de los contenidos abordados en un área de conocimiento, sobre todo aquellos que denotan por ser complejos o abstractos; además, esta plataforma permite fortalecer el trabajo colaborativo en línea, afianzando valores como el respeto, la cooperación, la responsabilidad, la honestidad y la prudencia personal (Arcentales et al., 2020). Según Rodríguez et al. (2024), Canva es sumamente accesible y de uso sencillo, es decir, el usuario no requiere tener amplios conocimientos en el manejo de la tecnología o el diseño gráfico para crear contenido visual atractivo y de calidad, que resulte impactante y capte la atención de los posibles receptores. De igual manera, los proyectos abordados con esta herramienta, fomenta la creatividad, la concentración y la memoria del estudiante, lo que favorece la retención de información y propicia una participación activa dentro o fuera del salón de clases. Canva también permite la colaboración en tiempo real, es decir, varios usuarios pueden trabajar en un mismo proyecto al mismo tiempo, sin importar la ubicación geográfica en la que se encuentre. Esta opción resulta ideal para el desarrollo de actividades colaborativas o trabajos grupales, desde un enfoque donde prevalezca la participación activa del estudiante (Basantes et al., 2023).

Etapas contempladas en la propuesta

En la etapa de diagnóstico, el objetivo principal fue identificar los aspectos de mayor relevancia que sustenten el diseño del plan de capacitación docente sobre el manejo de la herramienta Canva. Para ello, los investigadores tomaron como unidades de observación a los docentes del tercer año de Bachillerato General Unificado (BGU), apoyándose en documentos normativos y de gestión institucional como la LOEI, el Currículo Priorizado, el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el Manual de Convivencia y las Bitácoras Docentes, en un proceso que se desarrolló durante un mes. Los resultados de esta fase evidenciaron que, tras la

aplicación de guías de observación documentada, encuestas y entrevistas, se obtuvo información clave. En primer lugar, el análisis de los documentos institucionales permitió reconocer la importancia del uso de Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que justifica el diseño de un plan de capacitación. En segundo lugar, las encuestas aplicadas al personal docente del tercer año de BGU mostraron que, aunque la mayoría conocía la herramienta y su utilidad, el 46% nunca la utiliza, el 77% no ha recibido capacitación formal en su manejo y el 85% manifestó interés en participar en un proceso formativo. Finalmente, las entrevistas a directivos y jefes de comisiones técnico-pedagógicas reflejaron que Canva es fundamental para personalizar el aprendizaje, despertar el interés de los estudiantes y favorecer la comprensión de los contenidos; sin embargo, se evidenció también la falta de apoyo por parte del Distrito para el desarrollo de capacitaciones, aspecto que debe ser considerado a nivel institucional.

En la fase de planeación, se buscó prever las actividades y recursos necesarios para capacitar al personal docente del tercer año de BGU. Bajo la coordinación de los investigadores, y tomando como base la participación de los docentes, se identificó la necesidad de contar con recursos como computadoras, internet, aplicaciones digitales, pizarra, marcadores e insumos de oficina, durante un periodo estimado de un mes. Las principales acciones consistieron en organizar una reunión inicial con los docentes para exponer los resultados del diagnóstico y recoger sus inquietudes, plantear actividades en función de sus necesidades, prever los recursos requeridos, organizar el laboratorio de computación asegurando la conexión a internet, definir los proyectos que se desarrollarán con Canva, establecer los instrumentos de evaluación y coordinar con los directivos las fechas más pertinentes para ejecutar el plan de capacitación. La etapa de

ejecución se centró en poner en marcha las actividades planificadas con el propósito de que los docentes dominen las funcionalidades de Canva y las apliquen en su labor profesional. Esta fase, también desarrollada en un mes, involucró la participación activa de los docentes del tercer año de BGU, quienes trabajaron con recursos tecnológicos, internet y materiales de apoyo. Entre las acciones desarrolladas se incluyó la ejecución ordenada y secuencial de las actividades, la resolución de dudas, el desarrollo de proyectos visuales individuales y colectivos, así como la reflexión sobre la importancia del uso de Canva en el proceso educativo. La metodología aplicada contempló actividades iniciales de reflexión para despertar el interés y activar conocimientos previos, el establecimiento de normas de respeto y diálogo, el uso de materiales en diversos formatos (infografías, textos, diapositivas, videos, organizadores gráficos), la generación de un ambiente de confianza para la expresión de inquietudes y la realización de tareas prácticas orientadas a la creatividad y el análisis crítico. Todo ello permitió que los participantes pudieran analizar, interpretar, comprender y generalizar la nueva información a partir de sus experiencias previas.

Finalmente, en la fase de evaluación, el objetivo fue valorar el nivel de cumplimiento de las actividades ejecutadas y plantear acciones correctivas para solventar posibles dificultades en el desarrollo del plan de capacitación. Los investigadores, en conjunto con los docentes de tercer año de BGU, implementaron estrategias de evaluación al finalizar cada sesión de trabajo, utilizando recursos tecnológicos y pedagógicos como computadoras, internet, aplicaciones y pizarra. Las principales acciones contemplaron la aplicación de fichas de seguimiento a los participantes, la valoración del nivel de satisfacción de los docentes involucrados y la validación del diseño del plan de capacitación mediante la consulta a especialistas en el área.

Esquema del plan de capacitación – propuesta

Tabla 6. Plan de capacitación docente

PLAN DE CAPACITACIÓN DOCENTE		
Sesión de aprendizaje 1: Introducción al manejo de la herramienta Canva.		
Objetivo de sesión: Familiar al personal docente con la interfaz de la herramienta Canva y descubrir las principales funciones que ofrece al usuario.		
Tiempo: 1 semana - 4 periodos de 45 minutos	Método a considerar: Observación Fases de método: - Observar - Describir - Comparar - Generalizar	Recursos: - Computador - Internet - Pizarra - Marcadores - USB
Actividades	Esquemas cognitivos previos - Presentar video “Las TIC en la Educación” https://www.youtube.com/watch?v=uKnzs6hoTnk - Analizar la importancia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje - Dialogar sobre experiencias personales donde se ponga de manifiesto las ventajas y desventajas de estas herramientas - Ejemplificar las herramientas digitales que dominen y apliquen su diario desenvolverse. - Reflexionar del por qué su uso o el no uso - Indagar sobre los inconvenientes e inquietudes que presenten los docentes sobre el uso de las herramientas digitales Ejecución de clase - Dar a conocer el tema de la sesión de aprendizaje y el objetivo que se pretende concretar. ANTICIPACIÓN <u>Fase de observación</u> - Presentar imágenes de distintos proyectos visuales (infografías, trípticos, flyers, tarjetas, videos y organizadores gráficos) - Analizar que tienen en común las imágenes - Reflexionar sobre el uso que le podemos dar a esos recursos didácticos - Preguntar: ✓ En estos recursos ¿Qué cree que es lo difícil hacer? ✓ ¿Qué entiende por diseño gráfico? ✓ ¿Cree estar en la capacidad de realizar los diseños visuales observados? ¿por qué? ✓ ¿Qué herramientas utiliza para realizar estos diseños? ✓ ¿Cuáles son los inconvenientes que presenta? ✓ ¿Ha escuchado sobre la herramienta Canva? Cuéntenos su experiencia - Realizar una lluvia de ideas con las respuestas obtenidas - Sintetizar información en un organizador gráfico haciendo uso de la pizarra. - Contestar posibles dudas o inquietudes de forma individual. - Dar espacio para posibles interacciones entre los participantes CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO - Presentar video sobre la herramienta Canva https://www.youtube.com/watch?v=9_CyiVVKwmw - Analizar términos desconocidos - Recocer la importancia de la herramienta en su proceder metodológico <u>Fase de descripción</u> - Entregar laminas con la interfaz de Canva - Diferenciar el icono de Canva - Explicar el proceso que conlleva descargar e instalar la aplicación - Reconocer la funcionalidad de la aplicación en la web - Solicitar que encienda las computadoras - Descargar e instalar Canva - Ingresar a la herramienta Canva - Ingresar al link compartido https://www.aulafacil.com/cursos/diseño-gráfico-cad/canva/interfaz-de-canva-ii-139402 - Analizar las principales funciones que ofrece la interfaz de Canva <u>Fase de la interpretación</u> - Entregar una tarjeta personal de ejemplo - Analizar las características de la presentación - Analizar posibles inquietudes sobre el diseño de la tarjeta - Indagar posibles dificultades que pudieran surgir <u>Fase de la comparación</u> - Solicitar que busquen diseños de otras tarjetas de presentación en el internet - Comparar similitudes y diferencias - Comparar lo abordado en la plataforma con el contenido del sitio web compartido - Debatir sobre los aspectos que debe contener una tarjeta en general y los pasos que se debe seguir para realizar un diseño propio en Canva APLICACIÓN <u>Fase de la generalización</u> - Generalizar la temática tratada mediante una serie de preguntas - Crear una cuenta en Canva - Configurar el idioma a español - Compartir archivos en carpetas personalizadas - Realizar un organizador gráfico con CmapTools sobre las principales opciones de la interfaz de Canva - Comprobar las respuestas obtenidas al inicio de la sesión - Diseñar una tarjeta de presentación personal - Guardar la tarjeta en formato PDF y JPG - Compartir tarjetas en redes sociales	
Indicadores de evaluación	- El docente demostró interés y predisposición para participar de las actividades previstas - El docente descarga el aplicativo Canva - El docente instala el aplicativo - El docente emite sus dudas e inquietudes de forma libre y espontánea - El docente identifica las barras de la interfaz de Canva - El docente comprende las funciones de cada opción de la interfaz de Canva - El docente diseña tarjetas de presentación - El docente comparte sus presentaciones en redes sociales - El docente fomenta su creatividad al realizar diseños propios - El docente organiza información de forma jerárquica	
Instrumentos para la evaluación	- Desarrollo de proyectos en Canva - Participación en la sesión de aprendizaje - Aplicación de la ficha de seguimiento 1	

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Plan de capacitación docente (continuación)

Sesión de aprendizaje 2: Diseño de trípticos y flyers.		
Objetivo de sesión: Diseñar trípticos y flyers de diferentes temáticas que formen parte del currículo priorizado para el área de Historia en el tercer año de BGU.		
Tiempo: 2 semanas - 8 periodos de 45 minutos	Método a considerar: Observación Fases de método: - Observar - Describir - Comparar - Generalizar	Recursos: - Computador - Internet - Pizarra - Marcadores - USB
Actividades	Esquemas cognitivos previos - Dialogar sobre las experiencias que desarrollo al realizar las tarjetas personales - Conversar sobre los inconvenientes o inquietudes que presentó - Auscular dichas dudas de forma grupal Ejecución de clase - Dar a conocer el tema de la sesión de aprendizaje y el objetivo que se pretende concretar. ANTICIPACIÓN <u>Fase de observación</u> - Entregar ejemplos de trípticos y flyers informativos - Analizar contenidos y objetivos de estos diseños - Determinar aspectos en común - Reflexionar sobre el uso que le podemos dar a esos recursos didácticos - Preguntar: ✓ ¿Ha diseñado trípticos o flyers informativos? ✓ ¿Qué herramienta ha utilizado? ✓ ¿Cuáles son las dificultades que ha presentado? - Realizar una lluvia de ideas con las respuestas obtenidas - Sintetizar información en un organizador gráfico haciendo uso de la pizarra. - Contestar posibles dudas o inquietudes de forma individual. - Dar espacio para posibles interacciones entre los participantes CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO - Presentar video sobre los trípticos y flyers informativos https://www.youtube.com/watch?v=UnS5MK-DWwo&pp=ygUSUXVlIGVzIHVvIHRyaXB0aWNvhttps://acortar.link/Ylxy0V - Analizar términos desconocidos - Recocer la importancia de la herramienta en su proceder metodológico - Realizar una presentación en Padlet sobre las características de los trípticos - Realizar un mapa conceptual de los Flyers en Bubbl <u>Fase de descripción</u> - Presentar proyectos realizados en Padlet y Bubbl - Diferenciar opciones para diseñar trípticos y flyers en Canva - Explicar el proceso que conlleva el diseño de un tríptico y flyers - Reconocer la funcionalidad de cada opción - Realizar una práctica general del uso de Canva - Diseñar el tríptico y flyers entregado en Canva - Analizar el proceso que conlleva almacenar, compartir e imprimir un diseño <u>Fase de la interpretación</u> - Formar parejas - Analizar el diseño curricular de historia - Seleccionar 4 contenidos de tercer año de BGU - Diseñar trípticos de dos temáticas - Diseñar flyers para las otras dos temáticas <u>Fase de la comparación</u> - Buscar ejemplos de diseños en la web - Encontrar similitudes con los diseños propios - Realizar las mejoras que estimen conveniente para producir un material llamativo que favorezca la comprensión de los contenidos expuestos APLICACIÓN <u>Fase de la generalización</u> - Generalizar la temática tratada mediante una serie de preguntas - Comprobar las respuestas obtenidas al inicio de la sesión - Diseñar los trípticos en Canva - Diseñar los Flyers en Canva - Descargar las presentaciones en formato PDF y JPG - Imprimir las presentaciones y compartir con los estudiantes - Compartir presentaciones en redes sociales	
Indicadores de evaluación	- El docente demostró interés y predisposición para participar de las actividades previstas - El docente emite sus dudas e inquietudes de forma libre y espontánea - El docente identifica las barras de la interfaz de Canva - El docente comprende las funciones de cada opción de la interfaz de Canva - El docente diseña trípticos claros y precisos - El docente diseña flyers informativos claros y comprensibles - El docente comparte sus presentaciones en redes sociales - El docente fomenta su creatividad al realizar diseños propios - El docente organiza información de forma jerárquica	
Instrumentos para la evaluación	- Desarrollo de proyectos en Canva - Desarrollo de proyectos en Padlet y Bubbl - Participación en la sesión de aprendizaje - Aplicación de la ficha de seguimiento 2	

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Plan de capacitación docente (continuación)

Sesión de aprendizaje 3: Diseño de proyectos audiovisuales y creación de actividades evaluativas.	
Objetivo de sesión: Diseñar proyectos audiovisuales y actividades evaluativas de diferentes temáticas que formen parte del currículo priorizado para el área de Historia en el tercer año de BGU.	
Tiempo: 2 semanas – 8 periodos de 45 minutos	Método a considerar: Observación Fases de método: ▪ Observar ▪ Describir ▪ Comparar ▪ Generalizar Recursos: ▪ Computador ▪ Internet ▪ Pizarra ▪ Marcadores ▪ USB
Actividades	Esquemas cognitivos previos ▪ Dialogar sobre las experiencias que desarrollo al realizar los trípticos y los flyers ▪ Conversar sobre los inconvenientes o inquietudes que presentó ▪ Auscultar dichas dudas de forma grupal Ejecución de clase • Dar a conocer el tema de la sesión de aprendizaje y el objetivo que se pretende concretar. ANTICIPACIÓN <u>Fase de observación</u> • Preguntar: ✓ ¿Ha diseñado videos educativos? ✓ ¿Qué herramienta ha utilizado? ✓ ¿Cuáles son las dificultades que ha presentado? ✓ ¿Ha utilizado Canva para realizar presentaciones de audio video? ✓ ¿Qué es un elemento multimedia? ✓ ¿Cómo evalua los aprendizajes de los estudiantes? ✓ ¿Cree que se puede utilizar Canva para evaluar? • Realizar una lluvia de ideas con las respuestas obtenidas • Sintetizar información en un organizador gráfico haciendo uso de la pizarra. • Contestar posibles dudas o inquietudes de forma individual. • Dar espacio para posibles interacciones entre los participantes CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO • Encender computadores • Realizar un proyecto audiovisual de manera secuencial, individual yt colaborativa • Explicar el proceso, paso a paso • Auscultar posibles dudas o inquietudes <u>Fase de descripción</u> • Describir las actividades que se considera para evaluar los aprendizajes de los estudiantes • Detallar características y requerimientos • Describir las opciones que cuenta Canva para crear estas actividades <u>Fase de la interpretación</u> • Formar parejas • Analizar el diseño curricular de historia • Seleccionar 4 contenidos de tercer año de BGU • Diseñar proyectos audiovisuales para dichas temáticas en papel • Diseñar actividades evaluativas en papel <u>Fase de la comparación</u> • Buscar ejemplos de diseños en la web • Encontrar similitudes con los diseños propios • Realizar las mejoras que estimen conveniente para producir un material llamativo que favorezca la comprensión de los contenidos expuestos APLICACIÓN <u>Fase de la generalización</u> • Generalizar la temática tratada mediante una serie de preguntas • Comprobar las respuestas obtenidas al inicio de la sesión • Diseñar los proyectos audiovisuales en Canva, insertando explicaciones personales (Audio) • Diseñar actividades evaluativas en Canva • Descargar las actividades evaluativas en formato PDF y JPG • Descargar los proyectos audiovisuales en formato MP4 • Compartir presentaciones audiovisuales en YouTube
Indicadores de evaluación	▪ El docente demostró interés y predisposición para participar de las actividades previstas ▪ El docente emite sus dudas e inquietudes de forma libre y espontánea ▪ El docente identifica las barras de la interfaz de Canva ▪ El docente comprende las funciones de cada opción de la interfaz de Canva ▪ El docente diseña proyectos audiovisuales entendibles y llamativos ▪ El docente inserta descripciones orales – explicaciones ▪ El docente comparte sus presentaciones audiovisuales en redes sociales ▪ El docente fomenta su creatividad al realizar diseños propios ▪ El docente organiza información de forma jerárquica
Instrumentos para la evaluación	▪ Desarrollo de proyectos en Canva ▪ Participación en la sesión de aprendizaje ▪ Anlicación de la ficha de seguimiento 3

Fuente: elaboración propia

Validación de la propuesta

El plan de capacitación docente diseñado en el presente estudio, se sometió a una consulta de especialistas con la finalidad de conocer su perspectiva y posibles recomendaciones que permitirán perfeccionarla antes de implementarla en el contexto donde se abordó la investigación y pueda ser adaptada en otras instituciones educativas. Esta validación se realizó a través de una consulta a especialistas, para lo cual se seleccionó 10 profesionales de la

UECIB ABC, quienes presentaron los siguientes perfiles profesionales:

Tabla 7. Perfiles de los especialistas que validaron la propuesta

Grado académico de master		Licenciados		Formación universitaria		Más de 5 años de experiencia		Con investigaciones sobre el tema	
Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
3	7	7	3	10	0	8	2	2	8

Fuente: elaboración propia

Los profesionales antes descritos, tuvieron acceso al plan de capacitación docente y toda la documentación que permitió sustentar su desarrollo en el contexto educativo donde se planteó la temática abordada. De manera conjunta se adjuntó una rúbrica de evaluación donde debían señalar cuan adecuado era cada aspecto planteado en el plan de capacitación docente (MA: Muy adecuado - A: Adecuado - PA: Poco adecuado - NA: No adecuado).

Tabla 8. Resultados de la validación realizada por los especialistas

	MA	A	PA	I
<i>Rigor científico:</i> fundamentos teóricos en los que se sustenta el plan de capacitación.	8	2	0	0
<i>Actualidad</i> del tema de investigación.	10	0	0	0
<i>Importancia</i> del tema seleccionado para la investigación.	10	0	0	0
<i>Claridad de la propuesta:</i> Las pautas, la descripción y recomendaciones son claras para su aplicación.	8	2	0	0
<i>Factibilidad</i> de su aplicación en el contexto investigativo determinado.	10	0	0	0
<i>Pertinencia</i> del resultado científico.	10	0	0	0
<i>Viabilidad:</i> La propuesta se ajusta a las condiciones concretas del contexto de investigación.	8	2	0	0
<i>Coherencia:</i> El orden en que se presenta el resultado científico es adecuado y facilita su aplicación.	9	1	0	0
El <i>tiempo</i> considerado para la ejecución del resultado científico es el adecuado	6	4	0	0

Fuente: elaboración propia

En lo que concierne al rigor científico del plan de capacitación docente: el 80% de profesionales refieren que la propuesta es muy adecuada y el 20% la califican como adecuada; es decir, cuenta con fundamentos teóricos obtenidos de diferentes fuentes de información científica actualizadas y debidamente validadas, las cuales sustentaron la temática planteada de manera acertada. En lo que se refiere a la actualidad de la temática de la investigación: el 100% de profesionales refieren que el plan de capacitación es muy adecuado, por cuanto, se abordan actividades prácticas enfocadas en fortalecer el dominio de la herramienta Canva, una aplicación que dinamiza el proceso de

enseñanza aprendizaje y fortalece la motivación de los estudiantes. De igual manera, en lo referente a la importancia del tema seleccionado: el 100% de docentes afirman que el plan de capacitación es sumamente importante, por cuanto, permitiría ampliar los conocimientos y habilidades de los profesores del tercer año de BGU, lo cual podrá poner en práctica con sus estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje. En lo que se refiere a la claridad de la propuesta diseñada: el 80% de docentes refiere que es muy adecuada y el 20% la califican como adecuada, es decir, las actividades e indicaciones planteadas en el plan de capacitación, son claras y concisas, evitando posibles confusiones de los participantes.

En cuanto a la factibilidad de la aplicación: el 100% de docentes concuerdan que el plan de capacitación es factible de ejecutar en el contexto donde se abordó la presente investigación. En lo que concierne a la pertinencia del resultado científico: el 100% de docentes concuerdan que el plan de capacitación docente es muy adecuado, por cuanto, las actividades propuestas permiten concretar el objetivo establecido y sobrellevar las dificultades evidenciadas por los profesores de tercer año de BGU. En el aspecto de la viabilidad: el 80% de docentes refieren que el plan de capacitación es muy adecuado y el 20% la califican como adecuada; es decir, su implementación en la institución educativa donde se presentó la problemática, es viable de concretar. En la coherencia: el 90% de profesionales refieren que plan de capacitación es muy adecuado y el 10% la califican como adecuada; es decir, el orden en que se presenta el resultado científico es adecuado y facilita su aplicación. Por último, en lo que concierne al tiempo considerado para la ejecución del resultado científico, el 60% de docentes mencionan que el plan de capacitación es muy adecuado y el 40% lo califican como adecuado; es decir, las actividades planteadas guardan

relación con el tiempo estimado para cada sesión de aprendizaje.

Las actividades que forman parte del plan de capacitación, se sustentan en varios principios como aprender a aprender, el aprendizaje significativo, relación de lo teórico y lo práctico, la conciencia docente, el material didáctico y la contextualización. Estos fundamentos permitieron plantar actividades viables de concretar, acorde con las necesidades del personal docente que participó de la investigación, el contexto sociocultural de la institución y los objetivos que se pretende concretar como parte del currículo priorizado de Historia para el tercer año de BGU. Bajo esta premisa, la ejecución del plan de capacitación promueve la integración de las TIC en el proceso educativo formal, fomentando la autonomía y la capacidad crítica reflexiva del personal docente, procesos mentales claves para garantizar que sus estudiantes desarrollen esquemas cognitivos realmente significativos, en un escenario donde asuman un rol protagónico y sean los responsables de gestionar su aprendizaje. Esta aseveración es corroborada por Cabero (2020), quien refiere que la herramienta Canva es ideal para propiciar un ambiente de aprendizaje más interactivo, por cuanto, los educandos puedan acceder a una variedad de recursos multimedia (texto, imágenes, audio y video), hay mayor oportunidad de interactuar con el profesor, el proceso de enseñanza puede ser personalizado acorde con las necesidades de los estudiantes y sobre todo facilita el entendimiento de los contenidos tratados dentro o fuera del salón de clases.

Por otro lado, según el estudio abordado por Delgado y Castillo (2024), Canva también fomenta la creatividad del usuario y le brinda la oportunidad de diseñar actividades que pueden ser implementadas en el proceso de enseñanza para valorar el rendimiento académico de los

estudiantes y el nivel de consecución de los objetivos que se hubieran planteado en un periodo de tiempo determinado. Esto se puso de manifiesto en la presente propuesta, porque las actividades contemplan el diseño de proyectos visuales atractivos, donde los docentes podrán poner de manifiesto su creatividad personal. De igual manera, las sesiones de aprendizaje están enfocadas en que los profesores dominen las diferentes funciones de Canva y logren plantear actividades llamativas que puedan ser implementados en cualquier etapa del proceso de enseñanza, tal es el caso de la evaluación. Esto como lo refiere Castro y Alanya (2024), propicia una retroalimentación inmediata en línea, pudiendo ser desarrollada en cualquier momento y lugar, lo que representa una alternativa fiable para identificar posibles mejoras y garantizar una formación académica de calidad.

Las actividades planteadas en el presente plan de capacitación, buscan que los participantes amplíen sus conocimientos y habilidades de manera progresiva y autónoma, es decir, asumen un rol protagónico y aprenden a través de la puesta en práctica, debiendo contar con la permanente guía del capacitador. De igual manera, el plan de capacitación fue expuesto a un proceso de validación realizado por medio de una consulta a especialistas. Este método empírico consistió en seleccionar 10 docentes con distintos perfiles profesionales, a quienes se les aplicó una rúbrica de valoración que permitió determinar que el producto científico es coherente y viable de implementar en la UECIB ABC. Paralelo a lo referido, el plan de capacitación es de suma importancia para mejorar el desenvolverse de los docentes que laboran con el tercer año de BGU, sin embargo, algunos de dichos profesionales muestran cierta renuencia hacia la integración de las herramientas digitales en su diario desenvolverse, por considerar que representa una exigencia extra en su planificación diaria.

Esta realidad es corroborada por la publicación de Gros y García (2021), quienes refieren que la implementación de las herramientas tecnológicas, representan un reto para gran parte de los profesores que forman parte del sistema educativo de un país, sobre todo, aquellos docentes que cuenten con menor experiencia práctica en el manejo de dichos recursos digitales. Otro detalle que se deberá considerar, es precisamente la brecha digital que evidencian algunos docentes, lo cual puede condicionar la consecución de las actividades planteadas en el plan de capacitación y dificultar el dominio de la herramienta Canva. Esto como lo señala Sánchez (2021), representa un impedimento para que puedan participar de manera acertada en las asignaciones propuestas dentro y fuera del salón de clases. Por otro lado, las actividades del plan de capacitación fomentan el trabajo grupal y la autonomía de los participantes, lo que mejora su capacidad de adaptación e interacción social. Esto es corroborado por García y Martínez (2021), quienes refieren que Canva es una aplicación que promueve el desarrollo de la capacidad crítica reflexiva de los usuarios y favorece las relaciones interpersonales en un escenario donde prevalece el dialogo, la atención y la escucha activa.

Conclusiones

La integración de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, es una alternativa metodológica fiable que permite dinamizar el proceso de enseñanza y mejorar la experiencia de los estudiantes hacia la consecución de aprendizajes significativos, sobre todo cuando el personal docente recibe una capacitación profesional adecuada que amplíe sus conocimientos pedagógicos. Canva es una plataforma de diseño gráfico accesible y sumamente intuitiva, con una interfaz fácil de navegar y que ofrece una serie de funciones que facilitan la organización de información y el diseño de presentaciones visuales llamativas,

que despierten el interés de los educandos y mejoren su predisposición para participar dentro o fuera del salón de clases, potenciando un aprendizaje activo y un efectivo proceso de evaluación. El plan de capacitación docente se diseñó considerando las necesidades o dificultades que presentaron los profesores que laboran con el tercer año de BGU. Las acciones propuestas se desarrollarán de forma ordenada y secuencial, con la finalidad de que los participantes puedan aprovechar al máximo las diferentes funcionalidades que ofrece Canva y propiciar un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor, donde se pueda valorar el rendimiento del educando en tiempo real y haya la facilidad de retroalimentar. Es propicio concienciar al personal docente de la UECIB ABC, sobre la importancia que conlleva el uso de la herramienta Canva en su diario ejercicio profesional; de igual manera, se debe realizar las gestiones pertinentes para que se continúen ejecutando talleres de esta índole dentro de la institución. El plan de capacitación propuesto se sustenta en una serie de principios que favorecen la consecución de un modelo de enseñanza más interactivo y personalizado, acorde con los intereses de los educandos y los objetivos pretendidos en un área de estudio.

Referencias bibliográficas

- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de lengua y literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Basantes, V., Esteves, Z., & Garcés, N. (2023). Las herramientas interactivas vinculantes con la competencia docente como espacio de aprendizaje, Guayaquil, Ecuador. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 16(12), 184-197. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2558>

- Blanco, J., Rocha, J., Rocha, E., Rocha, M., & Criollo, L. (2024). La necesidad de capacitación docente para una implementación efectiva de la tecnología educativa en el aula. *Revista Ciencia Latina*, 8(2), 2347-2367. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10676
- Cabero, J. (2020). *Tecnologías de la información y la comunicación en la educación*. Editorial Académica Española.
- Castro, L., & Alanya, E. (2024). Herramientas digitales en el desempeño de los docentes: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 288-299. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.723>
- Chipana, F. (2022). Dinámica del proceso enseñanza-aprendizaje en educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 4706-4729. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1827
- Delgado, N., & Castillo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Revista Polo del Conocimiento*, 9(7), 360-379. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i7.7506>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2020, diciembre 1). Dos tercios de los niños en edad escolar del mundo no tienen acceso a Internet en el hogar. *Comunicado de prensa*. <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/dos-tercios-ninos-edad-escolar-mundo-no-tienen-acceso-internet-en-hogar>
- Fuentes, J., Villavicencio, G., & Zamora, B. (2023). La educación escolar y su incidencia en el aprendizaje cooperativo. *Revista Cognosis*, 8(21), 159-172. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5460>
- García, L., & Martínez, M. (2021). Impacto de las plataformas digitales en la educación: Un análisis de su uso en la enseñanza básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 58(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/rie.v58i1.7890>
- Gonzales, J., & Oseda, D. (2021). Influencia de herramientas virtuales en el desarrollo de competencias digitales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 6073-6097. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.759
- Gros, B., & García, I. (2021). *Educación y tecnología: Nuevos desafíos y nuevas prácticas*. Editorial Graó.
- Guerrero, M., Paliz, P., & Rumbaut, D. (2024). Canvas como herramienta pedagógica en la enseñanza y aprendizaje de emprendimiento y gestión. *Revista Dominio de las Ciencias*, 10(3), 156-179. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3922>
- Heredia, A. (2023). TIC y la gestión por resultados en la educación virtual del nivel básico regular. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 16(2), 164-171. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.391>
- Herrera, M. (2023). Aplicación de nuevas tecnologías en la enseñanza de lengua y literatura. *Revista Polo del Conocimiento*, 8(3), 2328-2342. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i3>
- Izquierdo, R., García, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). Capacitación continua y desempeño docente: Una realidad invisibilizada. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 403-435. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1018>
- Jaramillo, D., & Tene, J. (2022). Explorando el uso de la tecnología educativa en la educación básica. *Revista Podium*, 8(41), 91-104. <https://doi.org/10.31095/podium.2022.41.6>
- Lema, S., Guamán, N., Villa, M., & Chamorro, A. (2023). Herramientas digitales de enseñanza interactiva y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. *Revista Dominio de las*

Ciencias, 9(2), 2320-2344.
<https://doi.org/10.23857/dc.v9i2.3412>

Ministerio de Educación del Ecuador [MEE]. (2021, diciembre). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Cu-rriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Superior.pdf

Mella, Í. (2022). La educación como catalizador de desarrollo social. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8(24), 1-12.
<https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e1r.4732>

Mena, E., Villacís, P., & Mora, C. (2024). La importancia de la formación docente en la educación básica en Ecuador. *Revista Ciencia Latina*, 8(2), 163-174.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10390



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Miguel Antonio Japón Contento Ingrid Jessenia Moreira Chávez Ángel León Coloma Carrasco y Peggy Danny Ricaurte Ulloa.