

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

[DOI 10.35381/cm.v6i3.393](https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393)

Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura

Canva as a didactic strategy in the teaching of Language and Literature

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo
mirian.arcentales.90@est.ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cañar
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-0730-582X>

Darwin Gabriel García-Herrera
dggarciah@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6813-8100>

Nancy Marcela Cárdenas-Cordero
ncarenasc@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-6250-6504>

Juan Carlos Erazo-Álvarez
jcerazo@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Cuenca
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0001-6480-2270>

Recibido: 20 de agosto de 2020
Aprobado: 15 de noviembre de 2020

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

RESUMEN

Esta investigación partió de un análisis de las herramientas tecnológicas, específicamente de la herramienta Canva, con el objetivo de establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura, de los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Agronómico Salesiano". Se abordó desde una metodología mixta, cualitativo y cuantitativo, no experimental los cuales incluyen encuestas a estudiantes del tercer año y entrevistas a un grupo focal pertenecientes al área de estudio; se aplicó en un solo cohorte de tiempo, por lo que es de tipo transversal. Se demostró que los estudiantes usan las herramientas tecnológicas de manera creativa para el desarrollo de destrezas, en especial de lectoescritura, sin embargo, un reducido número de estudiantes ha empleado Canva para generar textos escritos frente a las múltiples bondades que ofrece la herramienta. Se brindan además directrices para su uso basadas en la etapa de RCEO.

Descriptores: Innovación educacional; experimento educacional; investigación pedagógica. (Palabras tomadas del Tesoro UNESCO).

ABSTRACT

This research started from an analysis of the technological tools, specifically the Canva tool, with the aim of establishing the incidence in the teaching-learning processes, in the subject of Language and Literature, of the high school students of the Educational Unit "Agronomic Salesian". It was approached from a mixed, qualitative and quantitative methodology, not experimental, which includes surveys of third-year students and interviews with a focus group belonging to the study area; it was applied in a single time cohort, so it is cross-sectional. It was shown that students use technological tools in a creative way for the development of skills, especially literacy, however, a small number of students have used Canva to generate written texts in the face of the multiple benefits that the tool offers. Guidelines for their use based on the RCEO stage are also provided.

Descriptors: Educational innovations; educational experiments; educational research. (Words taken from the UNESCO Thesaurus).

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

INTRODUCCIÓN

Durante estos últimos años, los adelantos científicos y tecnológicos han trascendido e influido en todos los campos de la sociedad actual, especialmente en el ámbito educativo que ha facilitado la comunicación y la información por medio de la red. Las metodologías activas y con ellas los distintos recursos informáticos que ofrecen las plataformas educativas, hacen pensar que la educación tradicional vive sus últimos días; claro está, si los docentes aprovechan las facilidades y bondades tecnológicas que ofrece la web.

A esta problemática, se suma también, la crisis sanitaria que enfrenta la sociedad de hoy y que exige a los actores educativos, a adaptarse al cambio de la modalidad presencial, a la virtualidad y a la educación en línea. Obliga, entonces, a los docentes a repensar en la búsqueda de mecanismos y nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje para desarrollar destrezas y competencias en los educandos. Por un lado, surge la necesidad imperiosa del uso de los recursos y herramientas gratuitas y de fácil acceso que ofrece la web 2.0 y 3.0 en el ámbito tecnológico y, por otro, el distanciamiento social exige reforzar el trabajo colaborativo, con el empleo de la tecnología.

Así lo ratifica el (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016), en el Currículo del área de Lengua y Literatura en el que se enfatiza que para el desarrollo de destrezas comunicativas, la comprensión lectora y la escritura se requiere recurrir a las Tecnologías de la Información y la Comunicación [TIC], que optimizan los procesos de comunicación y motivan a la investigación de los estudiantes. Se añade a ello, la necesidad imperiosa de mejorar la calidad de educación, que según el (Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2017) [UNESCO], más de 617 millones de niños y adolescentes no alcanzan los niveles mínimos de competencia matemática y en lectura. Con respecto a esta última, en América Latina y el Caribe, el 36% de la tasa total de niños y adolescentes no lee suficientemente, pero la dificultad mayor radica en los adolescentes, puesto que el 53%, no alcanza los niveles mínimos de competencia lectora.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

A nivel nacional el informe del (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2019) con su Programa para la Evaluación Internacional de las Competencias de los Adultos [PIAAC], los resultados de los adultos de nuestro país son inferiores en comprensión lectora, matemática y uso de la Tecnología, la Información y Comunicación en relación a la media de otros países involucrados en este proceso de evaluación, supervisión y análisis sobre la distribución de competencias.

Por otro lado, frente a la concepción de que los estudiantes son “nativos digitales”, se puede manifestar que son muy buenos en el empleo de las redes sociales, sin embargo a la hora de emprender tareas académicas individuales o grupales, sus habilidades tecnológicas resultan limitadas debido al escaso acceso a recursos tecnológicos; de ahí que en la mayoría de casos se necesita de un guía para la adquisición de habilidades básicas, (Pinzón & Guerrero, 2018).

A partir de lo dicho surge la necesidad de adquirir competencias digitales y la opción por el trabajo en equipo, que conlleven a una experiencia novedosa, enriquecedora y con buenos resultados. Más aún con el empleo de la herramienta colaborativa, gratuita, práctica, interactiva y versátil Canva que permite a los actores educativos de cualquier edad, la adquisición del conocimiento e incentiva el pensamiento creativo. Su fácil configuración y la obtención de una cuenta gratuita mediante el registro permiten crear plantillas y elementos en el editor para el diseño de historietas, anuncios, memes y una gran variedad de textos e imágenes que se emplean como recursos de aprendizaje en el área.

Aunque no existen investigaciones, en torno a esta herramienta, sin embargo, las ventajas, aquí, presentadas facilitan la creación de textos narrativos y descriptivos, literarios o no literarios, de poca o gran extensión e incentivan a los estudiantes a desarrollar y fortalecer destrezas sobre todo en lectoescritura, en el área de Lengua y Literatura. Además, mediante el trabajo colaborativo y personal se logra la adquisición de habilidades y competencias en el manejo de Canva.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

A partir de lo dicho anteriormente, el objetivo de este estudio es establecer la incidencia de Canva en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del bachillerato. Al mismo tiempo se parte de las siguientes interrogantes ¿Qué recursos de Canva favorecen y motivan su uso eficiente en los procesos de enseñanza aprendizaje? ¿En qué destrezas se evidencian niveles más altos de logro luego de aplicar el recurso Canva? y ¿De qué manera contribuye Canva en los procesos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura? Además, la hipótesis planteada es: De qué manera los recursos didácticos tecnológicos como Canva, influyen en el desarrollo de destrezas en el área de Lengua y Literatura.

Referencial teórico

Las múltiples investigaciones surgidas a partir de la aparición de las herramientas tecnológicas 1.0, 2.0 y 3.0 han sido la base de otros estudios y han favorecido a la implementación de proyectos y artículos educativos, que brindan orientaciones y recomendaciones múltiples que han coadyuvado a la obtención de buenos resultados. Para ratificar lo expuesto, este estudio presenta los resultados obtenidos, a partir de los análisis e investigaciones que se han dado desde el año 2015 hasta el 2020.

En relación con el mejoramiento de la lectoescritura en los niños de tercero de básica en Colombia, mediante las TIC y los Recursos Educativos Abiertos [REA] realizado por (Suárez, Pérez, Vergara, & Alférez, 2015), determinaron que su incorporación favorece al desarrollo de habilidades de lectoescritura. Así, mediante la proyección de videos se incentivó a los niños para que expresaran de manera libre sus pensamientos y opiniones. Se evidenció un alto nivel de motivación e interés, que incitó a la lectura comprensiva e influyó en los diversos contextos de aprendizaje y comunicación, que garantizan mejores oportunidades laborales, por lo que recomienda innovar los ambientes de aprendizaje.

Por otro lado, en Chile, se dio a conocer la manera en que los docentes en formación del área de Lengua y Literatura integran las TIC con el desarrollo de habilidades literarias.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

(González, 2019), basada en la metodología de la investigación-acción, demostró que los futuros profesionales alcanzaron un aprendizaje significativo mediante la aplicación de la taxonomía, en la que se analizan tres formas didácticas, con las cuales es posible formar a los lectores con el empleo de TIC para la información, la socialización y la creación.

Para la ejecución de la propuesta, se aplicó la metodología basada en proyectos, que conllevó al diseño del producto final, por parte de los docentes en formación. Quedó, demostrada la efectividad, porque al mismo tiempo que adquirían competencias digitales evidenciadas con el empleo de las TIC como booktrailer, blog, wiki, glogster y elaboración de videos, también, desarrollaban, actividades secuenciales encaminadas al aprendizaje literario, a la aplicación de técnicas y estrategias de comprensión lectora a través de la obra *Las aventuras de Tom Sawyer*. Finalmente, se obtuvieron excelentes resultados.

En España, se analiza el potencial que tienen las TIC al desarrollar estrategias de aprendizaje relevantes. Al respecto, (García & Tejedor, 2017) constataron que las TIC mejoran el desempeño y los resultados académicos, en estudiantes con un alto rendimiento porque mejoran la calidad y la organización de las tareas, el trabajo colaborativo y ayudan a encontrar diversidad de recursos de manera inmediata. En contraste a lo dicho, se evidenció que los procesos de análisis, reflexión y de pensamiento crítico no se encuentran ligados con el uso de las TIC. Como se comprueba, estas herramientas contribuyen de manera eficiente si se emplean oportunamente en las diversas áreas del conocimiento.

Luego del análisis en torno a los beneficios de las TIC, se plantean a continuación los trabajos relacionados con entornos virtuales y la investigación orientada a resaltar el uso de herramienta Canva. Al igual que los educandos, los Padres de familia se instruyeron también en el uso de las TIC. En Colombia, (Pacheco H. , 2018) implementó un proyecto innovador, en el que se promovieron ambientes para la formación de los padres en el manejo de las TIC, con el fin de proteger y encaminar a sus hijos, debido a problemas

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

sociales como el *cyberbullying*, el phishing, *grooming*, *sexting*. Se involucró a quienes poseían un nivel de estudio profesional, bajo la modalidad presencial y virtual, acompañada de una planificación estructurada. Se respetó el ritmo de trabajo de cada padre de familia y se permitió avanzar según el tiempo disponible y la adquisición de destrezas en el uso de herramientas.

Se añade a ello, la virtualidad que permitió conocer la realidad vivencial de cada familia, por medio de opiniones, reflexiones y la búsqueda de soluciones a las diversas situaciones que enfrentan, enriquecida claro, por medio de las herramientas tecnológicas y entornos virtuales como los videos; Google Classroom donde se abrió un foro; para dar a conocer criterios y puntos de vista se empleó Padlet y para abordar la temática de la comunicación se recurrieron a la elaboración de collages e imágenes diseñadas en Canva. El estudio recomienda que en las instituciones educativas capaciten a los padres para enfrentar las dificultades o nuevos desafíos que pueden generar el mal uso de las TIC.

En base a estos aportes, se comprueba la efectividad del buen manejo de las TIC como recursos actualizados que apoyan, no solo a estudiantes de educación regular y a distancia sino también a padres de familia. Merece resaltar, también, el apoyo permanente de los líderes educativos y del profesorado, para establecer estrategias de cambio e innovación en los centros educativos.

Beneficios de las herramientas tecnológicas

Las innovaciones y planes de mejora educativos van de la mano con el progreso de la tecnología. Para conceptualizar las TIC se recurre a múltiples perspectivas. (De Benito, 2008), asegura que estas tecnologías han cambiado la concepción tradicional de enseñar y viabilizan acciones innovadoras; incluyen entornos de aprendizaje que propician novedosas estrategias de enseñanza, de evaluar y de comunicar. Se caracterizan por su flexibilidad en tiempo y espacio; ofrecen diversidad de herramientas;

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

son adaptables a las necesidades de los usuarios; facilitan la interactividad entre individuos y contenidos de aprendizaje; generan varias formas de comunicación y adquisición del conocimiento, entre otras.

Las TIC resultan novedosas porque facilitan la creación de entornos y amplían la capacidad humana en la transmisión, representación y procesamiento de información. Desde un enfoque teórico, (Coll, Onrubia, & Mauri, 2007) consideran a las TIC como instrumentos psicológicos, porque son mediadores de los procesos intra y intermentales del aprendizaje desde una perspectiva Vygotskiana. Mediadores porque generan vínculos entre los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, por un lado, y porque conllevan a la interacción e intercambio comunicativos entre los involucrados, por otro. En relación a los dos casos mencionados, en primer lugar, el uso adecuado de las TIC que van de la mano con la organización de actividades, por parte del docente para orientar el proceso de las tareas, y en segundo, el empleo de herramientas generadoras del trabajo colaborativo e instrumentos cognitivos, posibilitarán la consecución de los objetivos de aprendizaje.

La sociedad actual exige nuevas formas de interrelación e interacción. A lo largo de estas dos décadas, se han generado medios tecnológicos abiertos y flexibles, cuyos protagonistas, docentes y estudiantes, pueden trabajar independientemente del tiempo y lugar en el que se encuentren. Por ello conviene en este acápite, resaltar el tema de los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje [EVEA]. Estos han sido incorporados a los procesos educativos y son concebidos por (Vidal, LLanusa, Diego, & Vialart, 2008), como recursos y medios que ayudan a los procesos educativos a través de actividades desarrolladas en la red en diversos espacios y tiempos.

Para (Ardura & Zamora, 2014), estos entornos resultan herramientas muy útiles porque refuerzan los aprendizajes y promueven la participación activa de los estudiantes, en especial, en contextos semipresenciales. Recursos como gráficos, calendarización,

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

módulos organizados facilitan estos procesos. Los usuarios pueden subir y descargar archivos, tareas, comentarios, etc., creando interactividad entre el docente y estudiante. Entre estos EVEA se encuentran las plataformas como Canva, wikis, redes sociales, blogs, entre otros, que aportan a la práctica pedagógica una visión pedagógica diferente, pues es el docente quien busca las mejores opciones y recursos que ofrecen estos entornos virtuales.

A lo dicho anteriormente se incluye, que las TIC abren un abanico de posibilidades tanto en la modalidad de educación a distancia, como en la presencial, a través de nuevos entornos y enfoques para su diseño e implementación. Conviene, sin embargo, advertir que resulta de suma importancia los cambios en el factor humano: por un lado, el cambio en los procesos didácticos, con docentes cualificados y en constante formación, capaces de crear y compartir recursos y experiencias en equipo; que guíen el uso de herramientas y recursos de manera eficiente; por otro lado, se acentúa la responsabilidad e implicación del alumno por asumir nuevos cambios y la flexibilidad en el campo laboral que exige formarse constantemente.

El trabajo Colaborativo

Ahora bien, los procesos de construcción del conocimiento, mediante las TIC y el aprendizaje colaborativo resultan enriquecedores. El trabajo colaborativo y cooperativo conducen al intercambio de información y la complementariedad entre las habilidades de los miembros, ya que los sujetos que aprenden de los demás comprueban que el nivel de conocimiento mejora sustancialmente sin que se recurra a múltiples ensayos. (Triglia, 2020). De ahí que se consideran útiles, las tareas grupales porque brindan la opción de organizarse y comunicarse interactivamente y propician un mejor desarrollo de destrezas. Los métodos activos cobran fuerza con el constructivismo, ya que ayudan a los estudiantes a mantenerse en continua participación y a generar sus propios aprendizajes. De acuerdo con (Matute, y otros, 1999), resultan medios de gran valor porque estimulan

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

la tarea y actividad de los estudiantes, conduciéndoles a ejercitarse de manera espontánea, a descubrir sus potencialidades, a elaborar por sí mismo el conocimiento, por medio del planteamiento de interrogantes, la búsqueda de investigaciones, el análisis, la reflexión, la discusión, etc.

Además, los estudios realizados en estas dos últimas décadas, demuestran las ventajas del trabajo cooperativo y como tal del aprendizaje colaborativo. Al respecto (Johnson, Johnson, & Holubec, 1999) manifiestan que existen mejores resultados y mayor productividad; las relaciones son más positivas; se da una mejor adaptación al entorno social; se evidencian las aptitudes de cada miembro. Es decir, existe una mejor respuesta que en las situaciones competitivas o individuales. Los autores ponen énfasis en la tarea primordial del docente, quien puede establecer los logros o dificultades de los integrantes del grupo en búsqueda de soluciones inmediatas, para la consecución de los objetivos de enseñanza aprendizaje.

Recursos didácticos

Los recursos didácticos digitales empleados en la práctica educativa inciden en los procesos de enseñanza aprendizajes y se han convertido en elementos que propician la creatividad, generan atención y concentración. (Bilová, 2018) , basado en su experiencia sobre el manejo de Google Docs. y Quizlet afirma que resultan útiles y eficientes para estudiantes y profesores al momento de aprender idiomas; facilitan el trabajo colaborativo e individual. Aconseja que los docentes examinen cuidadosamente los beneficios, planifiquen los contextos en los que serán empleados y sobre todo se tome en consideración el factor tiempo de modo que sea suficiente para conocer el manejo y satisfagan los requerimientos de los estudiantes.

Frente a los nuevos desafíos de la educación en línea, surge la necesidad imperiosa del uso continuo de diferentes recursos tecnológicos, que motiven al aprendizaje y a la interactividad. Al respecto (Martínez-Cerdá, Torrent-Sellens, & González-González,

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

2018), al referirse a la mejora del aprendizaje en línea, proclaman que los métodos socio-técnicos educativos en conjunto con las TIC han mostrado resultados favorables en pro del aprendizaje colaborativo con la ayuda de la tecnología.

De lo dicho anteriormente, se determina que, si las TIC median el aprendizaje, entonces la adquisición de habilidades en el manejo de la aplicación Canva, cuya interfaz es llamativa, conllevará a fortalecer paulatinamente destrezas tales como escuchar, hablar, leer y escribir a través de la creatividad individual o grupal. Según (Lucas, 2017) para un manejo eficiente solo dependerá de tres o cuatro diseños o creaciones por parte de los usuarios, puesto que no requiere de conocimientos especializados en el manejo.

De ahí que, con el uso eficiente de la herramienta interactiva Canva se logrará introducir y crear contenido de diversa índole como la elaboración de post, de historietas, logotipos, anuncios, carteles, collage, tarjetas, memes, folletos y más posibilidades de adaptación y contextualización de acuerdo a la creatividad y necesidades del usuario. Se acrecentarán de esta manera, los procesos cognitivos y la creatividad de los estudiantes, dentro del área de Lengua y Literatura, con el manejo eficiente de las TIC como instrumentos mediadores del aprendizaje colaborativo.

METODOLOGÍA

El estudio se planteó desde la metodología mixta de alcance descriptivo exploratorio. (Pacheco & Blanco, 2015), con respecto a esta metodología manifiestan que usa herramientas reconocidas con las perspectivas cuantitativa y cualitativa. Desde el enfoque cualitativo se conocieron las apreciaciones y experiencias que tienen los entrevistados en torno a las herramientas tecnológicas y desde el enfoque cuantitativo, se obtuvieron datos sobre la frecuencia del uso de estas herramientas.

Los estudios descriptivo exploratorio resultan útiles porque según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2004) permiten al investigador familiarizarse con el objeto de

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

estudio y pueden lograr que otros demuestren nuevas perspectivas por una nueva temática o problemática. Los informantes de esta propuesta fueron 22 estudiantes del tercero de bachillerato de la especialidad técnica agropecuaria y 39 del bachillerato en ciencias, pertenecientes a la educación ordinaria, comprendidos entre los 16 a 18 años de edad. Por su parte el grupo focal de docentes en un número de 4, 3 mujeres y un varón pertenecían al área. Para el registro de la información de las encuestas se obtuvo en línea y para los resultados de las entrevistas se procedió a anotar en un formato estructurado.

La investigación se constituyó en etapas. En la primera, se diseñó un cuestionario de forma estructurada y cerrada para la aplicación de encuestas a una muestra de 61 estudiantes del Tercero de Bachillerato. Constan 17 preguntas de la escala de tipo Likert, que fueron estructuradas en dos categorías, el uso de las TIC y las preferencias de aprendizaje: individual o grupal; en relación a la fiabilidad de la escala es a de Alpha de Cronbach igual a 0, 753 mediante Microsoft Forms; el 60% fue varones y el 40% fue mujeres; de edades comprendidas entre los 17 y 18 años de edad.

El análisis de datos obtenidos mediante el programa SPSS 22.0, realizado corresponde al de frecuencias y de corte transversal. Se ha analizado con el 95% de coeficiente de confianza y en base a la prueba de normalidad de Kolmogorov debido a que se trabajó con 61 encuestados, se evidencian todas las variables de tipo paramétrica.

RESULTADOS

Para la recolección de datos se procedió a encuestar a 61 estudiantes del Tercero de bachillerato y cuatro docentes que conforman el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano de la ciudad de Paute. Para las encuestas se realizó un cuestionario de acuerdo a la escala de Likert y para la entrevista se plantearon diez preguntas al grupo focal de docentes que demostraron mucha participación y cooperación al momento de la grabación.

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

Análisis de resultados cuantitativos

A partir de las variables investigadas se analizó cinco, que se encuentran en coherencia con el objetivo de investigación. En un primer apartado se plantea un análisis por frecuencias luego una prueba de chi cuadrado.

Tabla 1.

Desarrollo materiales donde utilizo las TIC de manera creativa, apoyando la construcción de mi conocimiento.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	15	24,6	24,6
	Casi siempre	19	31,1	55,7
	A veces	21	34,4	90,2
	Casi nunca	2	3,3	93,4
	Nunca	4	6,6	100,0
Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Se determina que el 90,2% de los estudiantes utilizan siempre, casi siempre y a veces, las tecnologías de manera creativa para apoyar la construcción del conocimiento. Ello significa que una gran mayoría conoce y emplea las TIC para la realización de las tareas académicas sobre todo las de creación propia.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 2.
 Empleo las TIC para desarrollar habilidades de lectura y escritura.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	9	14,8	14,8
	Casi siempre	21	34,4	49,2
	A veces	20	32,8	82,0
	Casi nunca	10	16,4	98,4
	Nunca	1	1,6	100,0
Total	61	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia.

Se establece que el 82% de estudiantes, emplea las TIC siempre, casi siempre y a veces para desarrollar habilidades de lectoescritura. Lo que indica que la gran mayoría maneja herramientas para desarrollar destrezas de comprensión y redacción, en el área de estudio y en las demás. En relación al conocimiento de Canva:

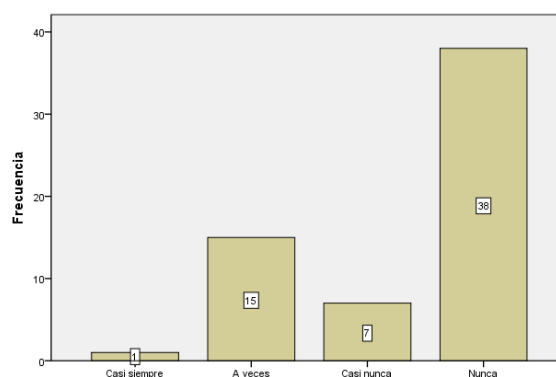


Figura 1. Conozco los recursos que posee la herramienta tecnológica Canva.

Fuente: Elaboración propia.

Se visualiza que 45 de los 61 encuestados, casi nunca y nunca han empleado la herramienta Canva para el desarrollo de destrezas en la asignatura de Lengua y Literatura. Lo que representa un 73% de estudiantes, por lo que se vuelve necesario aprovechar de los diferentes diseños y recursos para crear, resumir, destacar, entre otros, las destrezas comunicativas.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

Tabla 3

Tabla de relación entre si empleo las TIC para desarrollar habilidades de lectura y escritura y si he utilizado o utilizo la aplicación Canva para la realización de textos, tarjetas, anuncios y más textos escritos.

		He utilizado o utilizo la aplicación Canva para la realización de textos, tarjetas, anuncios y más textos escritos.					Total
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
Empleo las TIC para desarrollar habilidades de lectura y escritura.	Nunca	1	0	0	0	0	1
	Casi nunca	8	1	0	0	1	10
	A veces	9	3	8	0	0	20
	Casi siempre	12	5	3	1	0	21
	Siempre	2	1	3	2	1	9
Total		32	10	14	3	2	61

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,651 ^a	16	0,123
Razón de verosimilitudes	24,253	16	0,084
Asociación lineal por lineal	4,690	1	0,030
N de casos válidos	61		

a. 22 casillas (88,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,03.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 3, según la prueba de chi cuadrado, cuyo valor es 0,123 mayor a 0,05, se demuestra que la hipótesis es nula, porque no existe una relación entre el empleo de la tecnología para desarrollar destrezas de lectoescritura y el uso de la herramienta Canva. De ahí que para incrementar estas habilidades se puede emplear Canva como un gran recurso que oriente a la creatividad y a la elaboración de textos con diferentes diseños, de acuerdo a las necesidades.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

Análisis de resultados cualitativos

Tabla 4

Unidad de análisis	Categoría	Segmento
La comprensión lectora en la construcción del aprendizaje	Influencia	-Es de gran relevancia el desarrollo de esta destreza. Es imposible desarrollarse de forma óptima en las demás áreas y campos de estudio.
Desarrollo de habilidades de lectura y escritura en el desempeño laboral	Importancia	-En los diversos campos laborales el ser humano diariamente emplea y produce textos. Aún no estamos preparados para asimilar textos literarios y no literarios en una primera lectura. Nos falta interpretar diversas fuentes para evitar discrepancias a la hora de entender e interpretar. -Favorece mucho y se debería leer continuamente una obra porque es notorio el nivel de un lector. -La persona que lee, escribe bien, las dos van de la mano.
Integración de las TIC favorece la planificación de escritos	Necesidad	-Debido a la emergencia sanitaria se ha llegado a descubrir una gran cantidad de herramientas de las que se usan pocas, con las que los estudiantes se sienten atraídos y motivados, al familiarizarse con los elementos que poseen como imágenes, animaciones gráficas, voces, sonidos, etc. Resultan beneficiosas. -No se pueden ignorarlas en la educación en línea y más aún si se volviese al estudio presencial. Su utilización hace que sientan motivación por los aprendizajes.
	Riesgo	-Son herramientas que despiertan la creatividad, sin embargo, no se pueden desmerecer las tareas realizadas antaño porque la creatividad es lo primordial. Podría correrse el riesgo de mal uso de las tecnologías y dar cabida al plagio. -Anteriormente se notaba más las creaciones originales, por ello lo más importante, primero es el papel y el lápiz, para despertar la creatividad.
	Desigualdad	-Depende del nivel académico y el estrato social de procedencia. Un grupo de padres sale de casa a realizar sus labores; otros no tienen acceso a estas herramientas y es imposible que les orienten; otro grupo de padres jóvenes manejan las herramientas y ayudan a los hijos. En otros contextos los estudiantes manejan con facilidad y brindan ayuda incluso a los docentes. -Se piensa que solamente es la labor del docente, por lo que los padres se resisten a inmiscuirse en este tema. -Los padres deben concebir el manejo de las TIC como una necesidad actual de aprender su manejo y puedan colaborar con sus hijos. -La mayoría de jóvenes maneja bien la tecnología aún si algo desconocen, ellos lo descubren solos.

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
 Juan Carlos Erazo-Álvarez

	Motivación al usar las TIC	-La novedad es lo que les llama la atención. La sensación de demostrar la enorme capacidad frente a los adultos. El reto se encuentra en buscar mecanismos de cómo hacerle atractivo.
Canva	Conocimiento	-Se ha realizado como una actividad más, en un curso de capacitación. -Recuerda que realizó afiches, presentaciones.
	Utilización	No han utilizado.
	Predicciones	-Ha visto las actividades académicas de sus hijos. Se han generado trabajos buenos. Al conocer sus potencialidades que pueden ser bien aprovechadas.

Fuente: Elaboración propia.

Los datos obtenidos en la tabla 1, se relacionan con la hipótesis planteada en la que se constatan que los recursos didácticos influyen en el desarrollo de destrezas de los estudiantes ya que motivan a la atención, propician la lectura y apoyan la buena presentación de la escritura de textos. Además, los encuestados recalcan que, para evitar el plagio, se deben emplear estrategias que propicien la creatividad a la hora de generar textos. Si bien, los miembros del área no han utilizado Canva, todavía, como recurso, sin embargo, en base a la experiencia obtenida en una capacitación consideran que los elementos facilitarían el desarrollo de las destrezas en el área.

A partir de los resultados cuantitativos, se evidencia que los estudiantes al ser competentes en el manejo de las herramientas tecnológicas, también podrían manejar con facilidad los recursos de Canva y fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo a la hora de generar textos escritos. Al respecto (Coll, et al., 2007) aseguran que son herramientas mediadoras porque propician vínculos entre el grupo y la temática de estudio y generan interactividad entre sus miembros.

En contraste con los resultados de la entrevista al grupo focal, se determina que los docentes emplean de manera limitada los recursos que ofrece la web a causa del desconocimiento, por lo que unánimemente consideran necesario, incluir Canva como recurso didáctico para compartirlo y editarlo según las necesidades curriculares o extracurriculares.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

PROPUESTA

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes se encuentran con varios factores que son vitales al momento de fijar en el estudiante aprendizajes a largo plazo, en donde se evidencie desarrollo de destrezas especialmente en lo relacionado con escuchar, hablar, leer y escribir.

Cada una de ellas requerirá un proceso de transición que lo lleve desde el nivel básico o memoria a corto plazo, a una más elaborada que pide recursos o acciones para generar el almacenamiento del conocimiento. En este caso se realizará desde el uso de CANVA que se considera un recurso didáctico que ofrece posibilidades bajo estas etapas: repetición, centralización, organización y elaboración, que en conjunto permitirán aprendizajes duraderos en cada uno de los estudiantes.

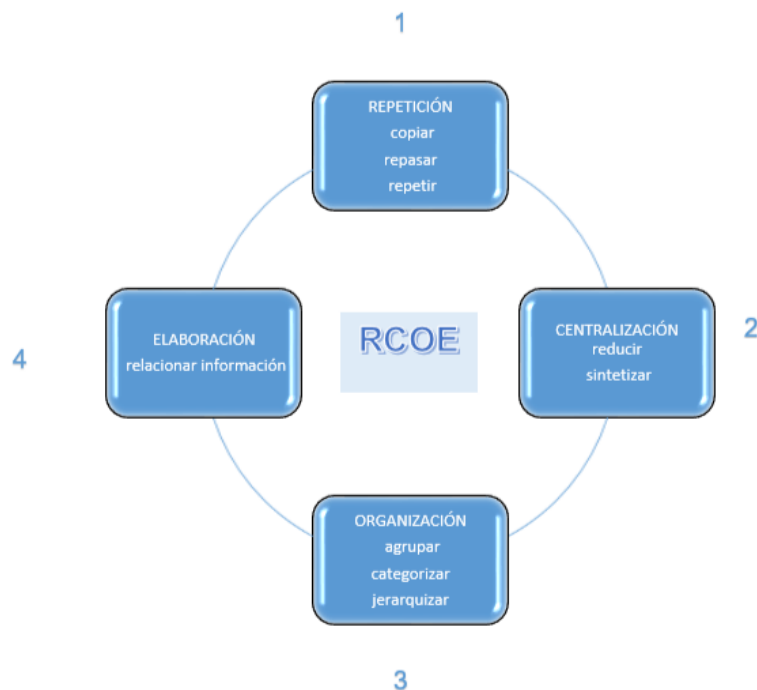


Figura 2. Etapas de la propuesta.

Fuente: Elaboración propia.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

Repetición: Por las facilidades que presta en el momento de copiar, repasar, repetir cada tema o actividad programada durante la clase o como trabajo de refuerzo. Las opciones que presenta CANVA ayudan desde sus matrices a generar recursos en donde el estudiante sin necesidad de conocer el funcionamiento cerebral realizará todo un proceso que lo llevará a fijar aprendizajes.

Centralización: Si bien es cierto que la herramienta permite copiar textos de extensiones medianas, sin embargo, la utilidad y la aplicación piden resumir ideas, sintetizar información, parafrasear textos; se convierte de esta manera en un segundo factor que ayudará en la fijación de conocimientos.

Organización: La asignatura de Lengua y Literatura no se queda solo en resúmenes, relatos o redacciones; dentro del trabajo curricular se pide como parte del trabajo diario agrupar, categorizar, ubicar en orden jerárquico ideas, propuestas, temas en donde se puede recurrir nuevamente a las múltiples posibilidades que para estas actividades presenta la plataforma propuesta.

Elaboración: El enganche de un aprendizaje anterior con un nuevo tema, permitirá relacionar información almacenada con otra que tendrá que seguir un proceso de integración y fijación para que sea considerado un aprendizaje guardado. En este caso se utilizarán las múltiples posibilidades de CANVA. Queda completado así, lo recomendado para fijar conocimientos y lograr aprendizajes de largo plazo.

Cada actividad propuesta se respalda en la gran variedad de actividades, posibilidades y temas de una plataforma que deja volar la imaginación con: diseños colores, formas, propuestas, videos, audio, animaciones capaces de incentivar al estudiante. Quien se aleja de lo monótono, ingresa en un mundo de posibilidades que pide innovación, investigación y nuevas propuestas que lleven a conseguir aprendizajes individuales y colectivos con tan solo ingresar y buscar temas que concuerden con la actividad solicitada.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

La propuesta favorece el trabajo creativo individual pero también una de las características que no es muy común en otros recursos de la web y de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) es que propicia e incentiva el trabajo colaborativo y la interactividad, en tiempo sincrónico o asincrónico de acuerdo a las circunstancias o actividad propuesta.

Cabe mencionar que la herramienta posee una gran variedad de plantillas que contienen múltiples diseños como por ejemplo historietas, collage, posters, flayers, videos, propuestas, tarjetas, carteles, memes y una gran variedad de plantillas para redes sociales. A la hora de desarrollar destrezas se pueden realizar narraciones, descripciones, generar textos con el empleo de figuras literarias, versos sencillos, canciones, inferencias, parafraseo, artículos de opinión, argumentos que defiendan una tesis, entre otros, más aún si se aprovecha de la gama diversa de plantillas, fotos, íconos a gusto y elección del usuario.

Para aprovechar de las ventajas de esta herramienta tecnológica se recomienda:

1. Socializar Canva, el docente mediante un ejemplo diseñado personalmente indica el camino a seguir. Para ello, en un primer momento explica que se debe ingresar a Canva.com, luego se registra con su correo electrónico o de Facebook, incluye una contraseña e inicia sesión.
2. Iniciar en Canva, muestra cómo se encuentra configurada.
3. Descubrir de la gama de opciones para diseñar.
4. Escoger la opción que mejor responda a los intereses y necesidades individuales.
5. Crear textos escritos originales, breves o explicativos, con imágenes propias de la herramienta o agregarlas desde otra fuente, se pueden incluir animaciones, música y video.
6. Invitar a los demás a que observen o editen.

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

7. Descargar la creación, compartir enlace o códigos de inserción o presentar desde Canva.

Finalmente, lo expuesto tiene su importancia desde distintos puntos de vista, ya que engloba la innovación educativa al buscar una herramienta que contiene todos los elementos para lograr aprendizajes significativos, por ende, se vale de actividades que encajan con las nuevas propuestas educativas, pero también conlleva la creatividad, el manejo informático y la adquisición de competencias digitales, junta así, la pedagogía del presente con temas y acciones que serán de utilidad en el futuro en esta y otras asignaturas.

CONCLUSIONES

En base a las encuestas se determina que los estudiantes emplean las herramientas tecnológicas para realizar actividades de aprendizaje en las diferentes disciplinas y para el desarrollo destrezas de lectura y escritura, sin embargo, una gran mayoría desconoce el manejo y las propiedades que posee el recurso Canva.

El grupo focal del área de Lengua y Literatura menciona que, en su práctica docente, emplea un limitado número de recursos didácticos tecnológicos. Los docentes aseguran que conocieron, mediante una capacitación las propiedades que posee Canva y que con el empleo de estrategias adecuadas y actividades guiadas se podrían aprovechar de sus ventajas para desarrollar destrezas sobre todo de lectura y escritura.

Esta investigación pretende motivar a estudiantes y docentes en la búsqueda de nuevas opciones en la asignatura de Lengua y Literatura y en cualquier área de estudio; pero sobre todo busca que se generen recursos de forma gratuita donde se evidencie la creatividad, la originalidad y el trabajo colaborativo.

La propuesta diseñada se podría aplicar en los diferentes niveles de educación básica y bachillerato, contiene etapas sencillas y las recomendaciones de acceso se pueden seguir paso a paso. Al ser una herramienta accesible, se propende a la creatividad

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

individual o al trabajo colaborativo, de acuerdo a los intereses de los estudiantes y docentes.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Ardura, D., & Zamora, A. (2014). ¿Son útiles entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias secundaria? Evaluación de una experiencia en la enseñanza y el aprendizaje de la relatividad. [Are virtual learning environments useful in secondary science education? Assessment]. *Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 11(1), 83-93.
- Bilová, S. (2018). Collaborative and Individual Vocabulary Building Using ICT. [Construcción de vocabulario colaborativo e individual utilizando las TIC]. *Studies in Logic, Grammar, and Rhetoric*, 53(1), 31-48. doi:<https://doi.org/10.2478/slgr-2018-0002>
- Coll, C., Onrubia, J., & Mauri, T. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. [Technology and pedagogical practices: ICTs as mediation tools]. *Anuario de Psicología*, 377-400. Retrieved from <https://n9.cl/iyuf4>
- De Benito, B. (2008). Cambios metodológicos. Estrategias metodológicas para el aprendizaje en red. [Methodological changes. Methodological strategies for online learning]. In J. Salinas, *Innovación educativa y uso de las TIC* (p. 149). Andalucía: Universidad Internacional de Andalucía. Retrieved from <https://n9.cl/dxcp>
- García, A., & Tejedor, F. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. [STUDENT PERCEPTION OF THE VALUE OF ICT'S IN THEIR LEARNING STRATEGIES AND THEIR RELATION TO PERFORMANCE]. *Educación XX1*, 20(2), 137-159. doi:[10.5944/educXX1.19035](https://doi.org/10.5944/educXX1.19035)
- González, C. (2019). Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente. [Educational integration of ICTs for literary education in initial teacher]. *Espacios*, 40(17), 1-11. Retrieved from <https://n9.cl/g2qnd>

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación científica. [Cientific investigation methodology]*. México: McGraw-Hill Interamericana. Retrieved from <https://n9.cl/0h27g>

Instituto de Estadística de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). Retrieved from UNESCO. [United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization]: <https://n9.cl/o9wr>

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2019, Noviembre). Retrieved from INEVAL. [National Institute of Educational Evaluation]: <https://n9.cl/d2dm>

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo. [Cooperatiae Learning in the Classroom]*. Buenos Aires: Paidós.

Lucas, P. (2017). *Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa. [What is Canva design and how you can use it for your business]*. Retrieved from <https://n9.cl/sj55x>

Martínez-Cerdá, J.-F., Torrent-Sellens, J., & González-González, I. (2018). Promoting collaborative skills in online university: comparing effects of games, mixed reality, social media, and other tools for ICT-supported pedagogical practices. [Promoción de habilidades colaborativas en la universidad en línea: comparación de ...]. *Behaviour & Information Technology*, 37(10.11), 1055–1071. doi:<https://doi.org/10.1080/0144929x.2018.1476919>

Matute, J., Abril, O., Guamán, M., González, F., López, N., Orellana, S., . . . Castro, M. (1999). *Metodologías. [Methodologies]*. Cuenca: CEDMI.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *MINEDUC [Curriculum]*.

Pacheco, E., & Blanco, M. (2015). Metodología mixta: su aplicación en México en el campo de la demografía. [Mixed Methodology: its Application in Mexico in the Field of Demography]. *Estudios demográficos y urbanos*, 30(3), 725-770. Retrieved from <https://n9.cl/lnzi>

Pacheco, H. (2018). *Pacheco, H. (2018). Programa de formación en competencia comunicativa para padres de familia que promueva el uso apropiado de las TIC en el hogar.* Barranquilla. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10584/8687>

Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda (UNEFM). Santa Ana de Coro. Venezuela

Mirian Carmita Arcentales-Fajardo; Darwin Gabriel García-Herrera; Nancy Marcela Cárdenas-Cordero;
Juan Carlos Erazo-Álvarez

- Pinzón, S., & Guerrero, C. (2018, july/december). Living the Teaching Practicum Within Dichotomies : The Story From Within When Implementing ICTs in the English Language Classroom. [Viviendo la práctica docente desde las dicotomías: la historia desde adentro cuando se implementan TIC en el salón de ...]. *HOW*, 25(2), 69-89. doi:<https://doi.org/10.19183/how.25.2.459>
- Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M., & Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. [Development of the lecto-writing by means of TICs]. *apertura*, 7(1), 1-7. Retrieved from <https://n9.cl/tv1ay>
- Triglia, A. (2020, 10 20). *La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura [Albert Bandura's Theory of Social Learning]*. Retrieved from <https://n9.cl/6kmak>
- Vidal, M., LLanusa, S., Diego, F., & Vialart, N. (2008). Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje [Teaching-learning virtual settings]. *SciELO*, 1-9. Retrieved from <https://n9.cl/qlwi9>

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)