



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**“LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE
LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTISTICA EN
EDUCACION GENERAL BASICA”**

**Trabajo de investigación previo la obtención del Título de Magister en Tecnología
e Innovación Educativa**

AUTOR: Armas Díaz Marlon Alejandro

DIRECTOR: MSc. Marcelo Vicente Cervantes Buitrón

IBARRA-ECUADOR

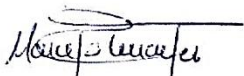
2023

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación con el tema: “LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” de autoría de Armas Díaz Marlon Alejandro, para obtener el Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 07 días del mes agosto de 2023

Lo certifico



MSc. Marcelo Cervantes Buitrón

C.C.1001701141

DIRECTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD	0401687215		
APELLIDOS Y NOMBRES	ARMAS DÍAZ MARLON ALEJANDRO		
DIRECCIÓN	BOLÍVAR-CARCHI- CALLE JULIO ANDRADE Y MARTÍN PUNTAL		
EMAIL	marlon.ale87@gmail.com		
TELÉFONO FIJO	2287210	TELÉFONO MÓVIL:	0960758896

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTISTICA EN EDUCACION GENERAL BASICA”
AUTOR (ES):	ARMAS DÍAZ MARLON ALEJANDRO
FECHA:	07/08/2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA DE POSGRADO	MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
TÍTULO POR EL QUE OPTA	MAGISTER EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA
TUTOR	MSC. MARCELO CERVANTES BUITRÓN

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 07 días del mes de agosto del año 2023

EL AUTOR:



Armas Díaz Marlon Alejandro

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO

Guía: POSGRADO – UTN

Fecha: Ibarra, 07 de agosto de 2023

Armas Díaz Marlon Alejandro: “LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”, / TRABAJO DE GRADO DE Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.

DIRECTOR: MSc. Marcelo Cervantes Buitrón el principal objetivo de la investigación fue elaborar una propuesta de Implementar estrategias didácticas en el proceso enseñanza aprendizaje a través de la herramienta tecnológica Canva, promoviendo el aprendizaje significativo en la asignatura de ECA en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”. Los objetivos específicos fueron:

Identificar las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.

Evaluar la estrategia didáctica de la herramienta tecnológica Canva partiendo de una línea base del nivel de conocimiento de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”. en el nivel de conocimiento de la educación cultural y artística como indicador de verificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

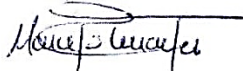
Diseñar una guía didáctica con la herramienta tecnológica Canva de aprendizaje soportado en la plataforma virtual de Google meet , en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística para estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.

Fecha: Ibarra, 07 de agosto de 2023



Armas Díaz Marlon Alejandro

Autor



MSc. Marcelo Cervantes Buitrón

Director

DEDICATORIA

Este proyecto educativo va dedicado a toda mi familia, compañeros y amigos por creer en mí. A mis padres ya que sin ellos no hubiese sido posible estar en este nivel de estudios ya que me dieron el mejor ejemplo de vida el cual es la educación para valerme por sí mismo y poder servir a la sociedad.

Armas Díaz Marlon Alejandro

AGRADECIMIENTO

A Dios por haberme guiado en toda la carrera educativa, a la prestigiosa Universidad Técnica del Norte, por facilitarme la oportunidad de crecer como profesional, a mis padres por haberme formado con valores de responsabilidad y esfuerzo a mi hermana por ser mi compañera y apoyo, a mi hijo por ser la inspiración de seguir adelante y ser mejor cada día, a mi esposa por creer en mí y darme ánimo de culminar mi objetivo, a mis compañeros por haber compartido ideas y conocimientos, a mis maestros por haber impartido sus conocimientos y a mi tutor MSc. Marcelo Cervantes Buitrón y como asesora a la Msc. Mónica Gallegos Varela por su interés y predisposición para poder culminar este proyecto educativo.

Armas Díaz Marlon Alejandro

ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN	xiv
SUMMARY	xv
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Problema de investigación	2
1.2. Objetivos de la investigación	4
1.2.1. Objetivo general.....	4
1.2.2. Objetivos específicos	4
1.3. Preguntas de investigación.....	4
1.4. Justificación.....	5
CAPÍTULO II.....	7
MARCO REFERENCIAL.....	7
2.1.1. Herramientas virtuales TIC.....	7
2.1.2. Plataforma Canva, definición	8
2.1.3. ¿Cómo funciona el Canva?.....	9
2.1.4. Aplicaciones del Canva en la educación en aula	12
2.1.5. Canva para la educación	12
2.1.6. Funciones de la herramienta Canva	13
2.1.7. Requerimiento para acceder a la herramienta Canva.....	14
2.1.8. Ventajas del uso de las TIC con Canva en la educación	15
2.1.9. Desventajas de las TIC en Canva en la educación.....	16
2.1.10. Estrategia Didáctica	16
2.1.11. Beneficios de las herramientas tecnológicas	17
2.1.12. Marco legal	17
CAPÍTULO III.....	26
MARCO METODOLÓGICO.....	26
3.1. Materiales y métodos	26
3.1.2. Materiales.....	26
3.1.3. Descripción del área de estudio	27
3.2. Metodología	27
3.2.1. Muestra	28

3.2.2. Enfoque y tipo de investigación.....	28
3.2.3. Técnicas de recolección de datos.....	29
3.2.4. Descripción de las técnicas.....	29
3.2.5. Descripción de los instrumentos.....	30
3.2.6. Consideraciones bioéticas.....	30
CAPÍTULO IV.....	31
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	31
4.1. Identificación de las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística.....	31
4.1.1. Discusión.....	43
4.2 Evaluación de la aplicación de herramienta tecnología Canva en la asignatura de educación cultural y artística.....	44
4.2.1. Discusión.....	45
CAPÍTULO V.....	47
PROPUESTA.....	47
5. Introducción.....	47
5.1. Tipo de propuesta.....	47
5.2. Partes de la propuesta.....	47
5.3. Título de la propuesta.....	48
5.4. Objetivos de la propuesta.....	48
5.6.1. La expresión cultural artística.....	48
5.6.2. El aprendizaje a través de las artes y la cultura.....	49
5.6.3. El currículo de Educación Cultural y Artística.....	49
5.6.4. Plataforma virtual Google Meet.....	49
5.6.5. ¿Qué es la herramienta tecnológica Canva?.....	50
5.7. Metodológica.....	51
5.7.1. Estructura de las estrategias metodológica para la asignatura de educación cultural y artística, noveno año de educación básica.....	51
5.7.2. Aplicación de la herramienta tecnológica Canva en la asignatura de educación cultural y artística.....	56
5.7.3. Objetivo de la guía didáctica para el uso de la herramienta Canva.....	59
5.7.4. Instalación de la herramienta tecnológica Canva.....	59
5.7.5. Actividades previas al usar la herramienta tecnología Canva.....	60
5.7.6. Aspectos considerados para el uso de la herramienta tecnológica Canvas.....	63

5.8. Conclusiones	64
5.9. Evaluación y seguimiento del uso de la herramienta tecnología Canva.....	64
CAPÍTULO VI	65
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
6.1. Conclusiones	65
6.2. Recomendaciones	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Requerimientos para el empleo de la herramienta Canva	14
Tabla 2 Lista de Materiales, insumos recurso humano equipos utilizados en la investigación .	26
Tabla 3 Frecuencia de respuesta pregunta 1, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	32
Tabla 4 Frecuencia de respuesta pregunta 2, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	33
Tabla 5 Frecuencia de respuesta pregunta 3, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	34
Tabla 6 Frecuencia de respuesta pregunta 4, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome	35
Tabla 7 Frecuencia de respuesta pregunta 5, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	37
Tabla 8 Frecuencia de respuesta pregunta 6, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome	38
Tabla 9 Frecuencia de respuesta pregunta 7, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	39
Tabla 10 Frecuencia de respuesta pregunta 8, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	40
Tabla 11 Frecuencia de respuesta pregunta 9, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	41
Tabla 12 Frecuencia de respuesta pregunta 10, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	42
Tabla 13 Comparación de promedios obtenidos del uso de la herramienta tecnología Canva aplicada a los alumnos del noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	45
Tabla 14 Estrategias metodológicas para aplicar con la herramienta tecnológica Canva en la asignatura educación cultura y artística	52
Tabla 15 Pasos para la aplicación de la estrategia metodológica con herramienta tecnológica Canva	59
Tabla 16 Matriz guía del plan de clase para el uso de la herramienta Canva.	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.....	27
Figura 2 Representación gráfica pregunta 1 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	32
Figura 3 Representación gráfica pregunta 2, del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	34
Figura 4 Representación gráfica pregunta 3 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	35
Figura 5 Representación gráfica pregunta 4 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	36
Figura 6 Representación gráfica pregunta 5 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	37
Figura 7 Representación gráfica pregunta 6 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	39
Figura 8 Representación gráfica pregunta 7 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	40
Figura 9 Representación gráfica pregunta 8 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	41
Figura 10 Representación gráfica pregunta 9 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	42
Figura 11 Representación gráfica pregunta 10 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.	43
Figura 12 Estrategias metodológicas para la asignatura de educación cultural y artística con el empleo de la herramienta tecnológica Canva.....	52
Figura 13 Creación de enlace para la invitación a la reunión o clase virtual mediante plataforma Google meet.....	60

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Formato de validación del instrumento de investigación	77
Anexo 2 Fotografías de realización de encuestas a estudiantes de novena año de educación básica de la unidad educativa Inocencio Jácome	89
Anexo 3 Fotografías del uso de la herramienta Canva docentes de la unidad educativa Inocencio Jácome.	90
Anexo 4 Resultado de prueba de fiabilidad mediante evaluación en software estadístico SPSS de encuestas realizadas a estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome	91
Anexo 5 Fórmula de validación de instrumento	92
Anexo 6 Modelo de test de encuesta realizada a estudiantes en formulario por medio virtual .	92

RESUMEN

“LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”.

El estudio realizado sobre el empleo de la herramienta didáctica CANVA aplicada en el sistema educativo de la asignatura, Educación Cultural y Artística en la educación básica, siendo los objetivos de su empleabilidad el desarrollo de la creatividad, aprendizaje mediante el uso de ayudas gráficas con los alumnos de educación básica de noveno año, siendo considerada como una estrategia para el complemento de las actividades de aula. El método de investigación aplicado en este estudio fue de carácter cualitativo y paradigma interpretativo el análisis de la muestra de estudio fue obtenida de la información de 18 estudiantes del Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome, quienes fueron los actores seleccionados para la aplicación del test de encuesta sobre el uso de la herramientas CANVA la información con sus respectivos análisis permitieron obtener resultados positivos sobre el aprendizaje del alumno con la interacción del aplicabilidad con la asignatura investigada y su funcionalidad con otras asignaturas logrando la motivación de los estudiantes de investigar y generar sus propios diseños según las diversas plantillas que la herramienta CANVA, además permite la retroalimentación de temas que no fueron comprendidos, como estrategia didáctica el docente puede utilizar este recurso con técnicas propias según la asignatura motivando a los estudiantes a que sean actores principales en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la creación e innovación siendo aún más creativo y competitivo

Autor: Armas Díaz Marlon Alejandro

Correo: marlon.ale87@gmail.com

Palabras clave: Herramienta Canva – motivación – competitivo - creación

SUMMARY

“THE CANVA TECHNOLOGICAL TOOL FOR THE TEACHING OF THE SUBJECT OF CULTURAL AND ARTISTIC EDUCATION IN BASIC GENERAL EDUCATION”.

The study carried out on the use of the CANVA didactic tool applied in the educational system of the subject, Cultural and Artistic Education in basic education, the objectives of its employability being the development of creativity, learning through the use of graphic aids with the ninth-year basic education students, being considered as a strategy to complement classroom activities. The research method applied in this study was of a qualitative nature and an interpretative paradigm. The analysis of the study sample was obtained from the information of 18 students of the Inocencio Jácome Fiscomisional Educational Unit, who were the actors selected for the application of the survey test on The use of the CANVA tools, the information with their respective analyzes, allowed to obtain positive results on the student's learning with the interaction of the applicability with the investigated subject and its functionality with other subjects, achieving the motivation of the students to investigate and generate their own designs according to the various templates that the CANVA tool also allows feedback on issues that were not understood, as a didactic strategy the teacher can use this resource with their own techniques according to the subject, motivating students to be main actors in the teaching and learning process through creation and innovation being even more creative and competitive

Author: Armas Diaz Marlon Alejandro

Mail: marlon.ale87@gmail.com

Keywords: Canva tool - motivation - competitive - creation

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se sustenta en fuentes de información primaria en estudios o investigaciones realizadas sobre el uso de la herramienta tecnológica Canva que emplean las TIC para procesos de enseñanza aprendizaje. Con el empleo de plataformas Google meet a través del uso de internet.

Según Ocampo (2017), en su investigación realizado con el tema; “Las Tecnologías de Información comunicación (TIC) y la función tutorial en la etapa de Educación Infantil, investigación empírica de carácter no experimental”, plantea una pregunta sobre el uso de las TIC por parte de los docentes y en qué medida pueden mejorar su efectividad en la docencia. Concluyó que las TIC favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje cuando tiene una orientación correcta, sobre todo al aplicar en alumnos con edades de 8 a 12 años además resalta la experiencia que se genera en los docentes en el uso de esta herramienta.

Por su parte Boluda (2011), en su tesis doctoral. Realiza un estudio de caso sobre el proceso de aprendizaje de carácter cualitativo en donde se expone la implantación de las TIC en la sociedad y en la escuela provocando cambios positivos en las relaciones sociales, de comunicación y métodos de enseñanza. De igual manera se resalta al educador como agente protagonista en el proceso de implementación de las TIC en las instituciones educativas, concluyendo que son necesarias para lograr cambios que mejoren la enseñanza de procesos introduciendo estrategias para aprender y enseñar. El aprendizaje con medios TIC es un reto para la actividad docente, porque deben capacitarse constantemente en su uso, según los avances y actualizaciones tecnológicas.

Sepúlveda (2007), en su investigación “Las TIC y los procesos de enseñanza aprendizaje”. Manifiesta que los centros educativos están transformando los sistemas escolares, haciendo énfasis en conocer las innovaciones educativas, especialmente se ha visto enriquecido con la introducción de las TIC en el aula, el uso del ordenador ha permitido conseguir una metodología más activa, favoreciendo el trabajo en pares, uno

de los puntos más relevantes en esta investigación es atender la diversidad a través de las TIC, atendiendo los diferentes ritmos e intereses, concluyendo que los docentes deben evolucionar y que las TIC son herramientas de trabajo que ayuda a adecuar la intervención profesional a las necesidades de sus estudiantes.

Carrasco (2016), en su tesis Análisis del componente “Educación Artística” en el currículo de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) del Ministerio de Educación del Ecuador” tuvo como resultado el aprendizaje de varias destrezas como el trabajo en grupo, liderazgo, rescate del patrimonio cultural, involucramiento de todos los actores cercanos a la comunidad educativa, entre los más importantes el uso pedagógico de la educación cultural, a través de cuentos y leyendas locales, elaboración de recursos didácticos propios, construcción de infografías con diferentes temáticas, aplicación juego en aulas virtuales Canvas, como herramienta de aprendizaje con una serie de ejercicios alternativos.

Asencios (2020), indica en en su tesis de maestría titulada “Percepción del uso de la Plataforma Canva y aprendizaje por competencias de los estudiantes de Arquitectura, Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este”, donde encuentra un alto nivel de recursos virtuales en la plataforma Canva frente a un buen nivel de aprendizaje de las competencias.

Se tiene pocos referente sobre el tema de investigación realizado no existen antecedentes específicos en el uso de la aplicación Canva para la enseñanza aprendizaje de la educación cultural y artística, lo que motivó a diseñar e implementar estrategias para la enseñanza con apoyo en esta herramienta digital en la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome” con los/as estudiantes noveno año de educación general básica.

1.1. Problema de investigación

El sistema educativo a nivel nacional e internacional, sigue generando contenidos académicos en los cerebros de los estudiantes, con el paradigma de enseñar con la perspectiva de que algún día tener una profesión y conseguir trabajo, dándose esta idea tradicional. Los modelos educativos de las instituciones del mundo fueron creados en el

pasado, los cuales con el paso del tiempo se han tornado cada vez más limitados (Pérez et al., 2018).

El sistema de educación no hace la diferencia en su doble función que tiene, en base a los dos requerimientos importantes: el conocimiento y la competitividad, es decir más educación significa, mayor competitividad y mayor integración social. Poco se hace conocer y experimentar de las expresiones artísticas culturales, puede ser por las siguientes causas:

- Poco interés y curiosidad de los estudiantes por la cultura y el arte.
- Escasa disponibilidad de equipos tecnológicos para la aplicación en la educación, cultura y arte
- Desconocimiento del manejo y uso de sistemas tecnológicos que ayuden al proceso educativo de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación cultural y artística.

Determinando los posibles efectos en los estudiantes:

- Baja motivación por el aprendizaje del estudiante, mediante el uso tecnológico.
- Poca experiencia y uso de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje.
- Insuficiente adaptación de los procesos de enseñanza de la Educación cultural y artística.
- Desinterés de los estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”, periodo 2021-2022, por la asignatura de Educación cultural y artística.

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

- Implementar una estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje a través de la utilización herramienta tecnológica Canva, promoviendo el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación Cultural Artística, en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”. haciendo uso de los recursos disponibles sobre internet para interactuar en forma sincrónica y asincrónica sobre la plataforma Google meet.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.
- Evaluar la estrategia didáctica de la herramienta tecnológica Canva partiendo de una línea base del nivel de conocimiento de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”. en el nivel de conocimiento de la educación cultural y artística como indicador de verificación del proceso de enseñanza aprendizaje
- Diseñar una guía didáctica con la herramienta tecnológica Canva de aprendizaje soportado en la plataforma virtual de Google meet , en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística para estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.

1.3. Preguntas de investigación

¿Cuáles son las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad

Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”, sobre el interés de la asignatura de educación cultural y artística?

¿La aplicación de la herramienta tecnológica Canva, permite mejorar el nivel de conocimiento de la educación cultural y artística como en los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”?

¿Cuáles son las estrategias didácticas que permiten utilizar herramientas tecnológicas virtual Canva, para lograr su proceso de enseñanza aprendizaje con estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”?

1.4. Justificación

La investigación realizada evidencia la problemática sobre el déficit de atención y desmotivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura educación cultural y artística sistematizando como principal causa la necesidad de estrategias de aprendizaje, presuntamente por parte de los docentes responsables de dictar dicha asignatura, conllevando a resultados de poca motivación, creatividad, habilidades motoras finas, razonamiento, generando un pensamiento de que la asignatura no tiene importancia es algo invalido y poco interesante para aprender, el diagnóstico de la situación indica que los estudiantes presente desinterés no presentan las tareas asignadas, si las hacen las tareas no tiene calidad. Para lo cual se diseñó una propuesta para resolver esta problemática con el uso de un entorno virtual dinámico estructurado en base a las estrategias tecno – pedagógicas con la aplicación de los recursos TIC a través de la herramienta tecnológica Canva, en la plataforma Google meet, de fácil aplicación fortaleciendo el conocimiento cognitivo en los estudiantes. La estructura de esta herramienta es adaptable y flexible, en donde los alumnos aportan con una formación multisensorial que es muy importante para su motivación, de igual manera la interactividad se constituye en un sistema de apoyo en menor tiempo de respuesta, con mayor calidad (Hernández y Eugenia, 2018).

Según Martínez (2016), se justifica el uso de herramientas tecnológicas virtuales en el proceso de aprendizaje porque permite la posibilidad de encontrar nuevas alternativas para motivar las actividades de investigación y exploración artística de igual manera puede ser conocedores de conceptos y herramientas capaces de plasmar estas creaciones, creando nuevos espacios que están siendo desaprovechados por el desconocimiento de las TIC.

La propuesta realizada en la investigación define didácticamente los pasos a seguir para el manejo de la herramienta virtual Canva, la incursión en los temas artísticos culturales, permite la interactividad aprovechando las múltiples opciones de edición y consulta que ofrece esta herramienta (Ruiz , 2010).

Los estudiantes al utilizar al aplicar las diferentes opciones que tiene la herramienta Canva le permite crear y crear y experimentar en el arte digital, y a su vez; enseñarles a volver visibles estos trabajos enseñándoles a compartirlos públicamente en la red abriéndose nuevas oportunidades y volviéndose capaces de afrontar los nuevos campos y retos digitales que ofrece la modernidad. Además de convertirse en eje transversal al permitirles trabajar e interactuar en grupo en línea, mejorar la calidad de sus trabajos e influyendo su aplicación para otras asignaturas mediante la aplicación de infografías, collages, trípticos, portadas, gifs, acuarelas, presentaciones y videos (Martínez, 2016).

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

La generación actual de estudiantes se han acostumbrado dentro de su proceso educativo de enseñanza y aprendizaje al uso de herramientas TIC, redes sociales, uso de marketing digital, tiendas online, transformación digital que hace unos 15 años atrás se veía su uso muy limitado con la llegada del internet y su instalación en todo el territorio, ha incrementado el uso de las tecnologías de información comunicacional revolucionado su uso en todo nivel especialmente en el educativo, de igual manera se presenta una diversidad de herramientas para motivar al aprendizaje siendo una de ellas la herramienta tecnología Canva, que permite la comunicación, transmisión, procesamiento de datos investigados y almacenamiento de forma digital de la información según los temas investigado de interés.

2.1.1. Herramientas virtuales TIC.

Según Suárez (2019). Los desafíos actuales de la sociedad del conocimiento exigen competencias académicas y digitales. Los niveles educativos de educación básica y superior se encuentran en proceso de cambio e incorporación de las TIC. Creando espacios de adquisición y transferencia de conocimientos que trascienden, se requiere de la infraestructura con aulas que estén diseñadas con equipos, para la aplicación de herramientas digitales de igual manera la adaptación curricular, diseño y aplicación de actividades motivadoras, que favorezcan los procesos de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, se desvanecen las limitaciones de tiempo y permiten a través de las plataformas realizar clases invertidas e incluir a los estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, proporcionándoles oportunidades de crear conocimientos para compartirlos en entornos colaborativos. El uso de plataformas virtuales tiene la finalidad de mejorar el rendimiento académico.

Ruiz y Intriago (2022), en su estudio realizado sobre el uso de herramientas TIC manifiesta que estas se convierten en un aliado en la enseñanza diaria de los contenidos académicos de igual manera expresan que luego de la pandemia, los docentes ha

adquirido experticia en el manejo de las herramientas tecnológicas virtuales como también los directivos institucionales ha gestionado la adquisición de equipos e infraestructura, logrando establecer aulas interactivas para que estudiantes se involucren al proceso de enseñanza aprendizaje, vinculándose al gigante mundo de la tecnología por lo que es importante seleccionar la herramienta TIC, según la asignatura a enseñar se plantea estrategias que concluye en la mejora del proceso de aprendizaje de los estudiantes como también en la mejora del rendimiento académico con una metodología mixta de educación.

Romero et al. (2019), explica que dentro de las herramientas TIC, se aplica el modelo Flipped learning (aprendizaje invertido), que permite la interacción del estudiante - docente logrando potenciar el desarrollo cognoscitivo del estudiante manteniendo la atención, motivación extrínseca, mejorando las capacidades pedagógicas en base al uso de la herramienta tecnológica Canva.

Sánchez (2022), por su parte manifiesta en su investigación que el uso de herramientas TIC Canva, mejorar la creatividad en los alumnos que la utilizan como ejemplo lo realizó con la asignatura de informática en donde se empleo un enfoque de investigación cualitativo cuyo paradigma interpretativo fue en alumnos con un rango de de edad de 10 a 11 años como también con docentes de educación de la asignatura de computación. El resultado permitió determinar que la herramienta Canva desarrolla estrategias de retroalimentación en los procesos educativos, al mismo tiempo hace que los estudiantes sean creadores e innovadores.

2.1.2. Plataforma Canva, definición

Huertas et al.(2022). Define a la plataforma Canva, como una herramienta que se desarrolla en el ámbito virtual garantizado el funcionamiento y una actualización constante. La plataforma permite configurar espacios virtuales para realizar el diseño de cursos por parte de los docentes, a los cuales pueden acceder sus estudiantes. Se puede establecerse en diversos idiomas mediante la navegación de distintos medios de comunicación informáticos.

Se puede entender que Canva es una plataforma asentada en la web y en la nube ofreciendo un panel de control para mejorar los resultados de aprendizaje. En la elaboración de portafolios electrónicos y material de comunicación en un tiempo real., brinda a estudiantes un fácil acceso aprendizaje personalizado, los docentes pueden proporcionar datos en tiempo real, con varios modelos de evaluación como, por ejemplo; mediante rúbricas de calificación simples a complejas (Ramírez, 2022).

Para Chavez (2020). Canva es una herramienta que dispone de más 8000 plantillas en forma gratis, para poder hacer diseños con diversos fines. De igual manera se puede usar plantillas prediseñadas, añadir nuevas imágenes, desarrollar textos, entre otros compendios. Se usa con interfaz donde solamente se mueve el mouse y los elementos del menú de su composición. Se puede ser creativo en el diseño de logos, tarjetas, posters, flyers, programas, horarios, calendarios, portadas, folletos, encabezados, invitaciones, publicaciones para uso en redes sociales.

La plataforma es fácil de manejar es flexible, permite realizar actividades sencillas desde la impresión, es una herramienta que está constituida por imágenes. Si no se desea utilizar las de archivo se debe editar las fotos de interés, empleando en otra aplicación y para posteriormente subirlas (Chavez, 2020).

La herramienta Canva surge con el auge y el empleo de las tecnologías en los procesos educativos virtuales, los cuales han modificado sus maneras de tener acceso a la información o conocimiento, así como su interacción, sin dejar de lado la forma de aprender en forma constante. Estos cambios proponen la necesidad de adaptación por parte del docente y la comunicación del estudiante, resultando beneficioso para ambos. De tal manera, que los alumnos demandan nuevos escenarios que involucren la utilización de novedosos soportes de tipo tecnológico, motivando al docente a mejorar y adaptar sus destrezas didácticas (Carvajal, 2018).

2.1.3. ¿Cómo funciona el Canva?

Como se puede apreciar la función de la herramienta Canva no es únicamente en el desarrollo de recursos, sino que, además, permite fomentar la imaginación de sus

usuarios, siendo importante incluirla con contenidos de cada una de las asignaturas que pueden ser la informática, estudios sociales, lengua y literatura, entre otras. El proceso de enseñanza aprendizaje está influido por un sin número de factores entre los cuales están los recursos didácticos como la creación de textos narrativos (Burgos, 2022).

González (2018) manifiesta que los materiales generados por la herramienta tecnológica Canva “Sirven para el desarrollo y enriquecimiento de los conocimientos por el alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitando la interpretación de contenido que el docente ha de enseñar” (p. 15).

Se puede expresar que Canva genera el material didáctico que refuerza la obtención de conocimientos, habilidades y aptitudes en los estudiantes; el cual presenta nuevas formas de aprender y estimular al educando. Así pues, el docente planea, selecciona y desarrolla adecuadamente los recursos digitales en función de los objetivos educacionales. Resulta de gran ayuda puesto que brinda los recursos ideales para generar material de apoyo adecuado, orientado a las necesidades y contextos educativos. Por tanto, ante la nueva modalidad de educación, hoy en día, es muy común observar el uso de herramientas virtuales dentro las aulas, que constituyen ser un conjunto de programas que facilitan el acceso a la información y la realización de determinadas tareas (Burgos, 2022).

Según García y Vera (2022), el funcionamiento de Canva género nuevos escenarios de aprendizaje y transformación con el paradigma del que hacer del docente, por lo tanto, requiere nuevas habilidades para poder ser el gestor de los contenidos en las redes de las comunidades en línea como también un cambio en su rol. Estas herramientas tecnológicas brindan al docente una infinidad de recursos los cuales son ideales para transformar el proceso de enseñanza - aprendizaje, motivando alcanza con éxito los objetivos educacionales. Un ejemplo del uso de esta herramienta Canva es que los docentes pueden elaborar, a través de estas herramientas digitales, materiales didácticos llamativos que permitan captar la atención de los estudiantes, dominar el proceso de enseñanza aprendizaje generando aprendizajes significativos.

“Canva es una herramienta fundada en el año 2012 en Perth, Australia por Melanie Perkins. Nace con el propósito de ser una aplicación de diseño para sus usuarios. Actualmente, 20 millones de usuarios de 190 países utilizan la aplicación web Freemium de la compañía para diseñar todo, desde gráficos llamativos de Pinterest hasta elegantes menús de restaurantes” (Forbes Staff, 2020, párr. 6). Además, esta herramienta de la web 2.0 brinda la posibilidad a sus usuarios de crear toda clase de material para diferentes ámbitos a través del uso de plantillas, imágenes, gifts, infografías, cartas, entre otros (Burgos, 2022).

Por otro lado, la aplicación de la herramienta Canva posee gran aceptación entre los diferentes tipos de usuarios debido a la facilidad de manejo en su interfaz los cuales tienen la posibilidad de crear sus propios diseños en una sola plataforma, (Vargas, 2021).

La ventaja del funcionamiento de la herramienta Canva es que se puede usar solo una pestaña desde un computador con acceso a internet, logrando realizar una serie de diseños los cuales se pueden aplicar en varias asignaturas, Esta herramienta permite la interacción con los alumnos – docente. Los diseños generados tienen la característica de ser llamativos y lúdicos (Burgos, 2022).

El uso más frecuente de esta herramienta en la práctica ha sido en la asignatura de Lenguaje, comunicación y Literatura en donde permite al profesor crear recursos según el contenido de la asignatura. Los alumnos pueden desarrollar su imaginación a través del uso de la herramienta Canva según la base de datos de las plantillas. Que son características del Canva, en resumen “Canva para Educación simplifica el trabajo en equipo y la comunicación visual en el salón de clases y más allá” (Burgos, 2022). (Burgos, 2022).

“Esta herramienta es 100% gratis para docentes y estudiantes, que puede ser usada desde jardín de niños, escuela primaria, secundaria y universidad, con plantillas, imágenes ofreciendo la oportunidad de crear material didáctico para niños, adolescentes y adultos” (Salcedo y Villa, 2021).

2.1.4. Aplicaciones del Canva en la educación en aula

La plataforma con la herramienta Canva, permite el seguimiento y control de los diferentes procesos educativos por ser versátil con un potencial para la supervisión y acompañamiento para las tareas establecidas según la asignatura, de igual manera la sistematización de documentos, ejecución de rúbricas por cada actividad, con el apoyo de recursos didácticos para la evaluación generando informes para el seguimiento de cada uno de los procesos educativos generados (Huertas et al., 2022).

El estudio del manejo de las herramientas Canva en la pedagogía brinda un conocimiento didáctico sobre las funcionalidades de esta herramienta con el enfoque enseñanza – aprendizaje encontrándose las siguientes: Videoconferencia, mensajería, chat, foros, repositorio de archivos, producción y despliegue de contenidos, módulos, caminos de dominio, commons, herramientas pedagógicas, tareas, libro de calificaciones, cuestionarios, calendario, aprendizaje colaborativo (San Martín , 2020).

2.1.5. Canva para la educación

Según Carneiro et al. (2021). “La herramienta Canva en el en el sistema de educación establece grandes posibilidades para enseñanza y aprendizaje”, se constituye en una alternativa para complementar los contenidos de clase impartidas mediante modalidad presencial. Los docentes y estudiantes aprovechan de las múltiples funcionalidades, como también de las ventajas para la enseñanza aprendizaje.

“La Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI], en el título 2, capítulo 1, artículo 6 menciona que se debe incorporar la tecnología de la información y comunicación (TIC) en el proceso educativo” (Casamen y Fuertes, 2021). Constituyéndose en una nueva metodología didáctica en la enseñanza aprendizaje, para así poder alcanzar los objetivos de aprendizaje significativo de la asignatura que aplica el uso de la herramienta Canva. Para la asignatura de educación cultural y artística es la más conveniente sobre todo para los procesos de motivación y autoaprendizaje de los estudiantes. Logrando cumplir con las tareas de forma virtual según el plan de cada asignatura.

Según el planteamiento de Sánchez, (2020). “Canva es una herramienta con una interfaz novedosa, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones” (p. 17).

La herramienta tecnológica Canva es un sitio en donde se puede diseñar materiales visuales que integra una interfaz simple enfocada en facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar”, recurso pedagógico que mejora el rendimiento académico de los estudiantes (Trejo, 2018, p. 648).

“Sin dudar lo la implementación del uso de herramientas tecnológicas nos ayudará a tener nuestras clases más dinámicas, interactivas, donde nos permitirá involucrar a toda la comunidad educativa y poder obtener aprendizajes significativos” (Ruiz y Intriago, 2022).

2.1.6. Funciones de la herramienta Canva

Bajo desarrollo de la licencia pública AGPL de código abierto, Canva es un LMS de tipo Copyle, es una versión que al ser liberada puede ser modificada, pero dichas adaptaciones son gratuitas, se encuentra también disponible en versión de pago. Cuenta en la actualidad con una distribución llamada Canva Network, que como funcionalidad principal opera totalmente en la nube, evitando el gasto de inversión en servidores, así como la instalación y mantenimiento de software (Matos y Pastor, 2016).

Según Cárdenas (2021). En la educación cultural y artística, no está exenta, a cambios que se pueden desarrollar a partir de modelos basados en las TIC, que imaginan a los fenómenos artísticos como habilidades complejas de mediación sociocultural, para comprender la proliferación de los medios de comunicación multimedia, reproduciéndose en un tiempo-lugar-espacio infinito, bajo la combinación de obtenida en textos, imágenes, sonidos con el uso de animaciones que sustentan las experiencias, creatividad y adquisición de nuevos lenguajes de expresión visual, a partir del uso de dispositivos

tecnológicos como una estrategia didáctica para la transformación del aprendizaje social, histórico cultural de las artes.

2.1.7. Requerimiento para acceder a la herramienta Canva

Según Mora (2021), se requiere un tamaño de un computador con una pantalla para uso de Canva de 800 * 600 mm, el cual es el tamaño promedio para una notebook. De igual manera se puede usar la aplicación móvil de Canva con sistemas operativos. Los requerimientos de la herramienta Canva se pueden observar en la Tabla 1 a detalle.

Tabla 1

Requerimientos para el empleo de la herramienta Canva

Sistemas operativos	Windows 7 y más nuevos (los usuarios de Windows 10 necesita descargar la actualización de Windows 10 para presentar las tareas de Canva) Mac OSX 10.6 y más nuevos Linux – Chrome OS Soporte para App Nativa de Sistema Operativo Móvil iOS 7, nuevas (las versiones varían según el dispositivo) Android 4.2 y más nuevos.
Velocidad de computadora y procesador	Uso de una computadora de 5 años de antigüedad o de modelo más reciente si es posible. 1GB de RAM , Procesador de 2GHZ
Velocidad de Internet	Canva ha sido cuidadosamente diseñado no sólo para tener compatibilidad y cumplir con los estándares web, sino para adaptarse a los entornos de ancho de banda. Mínimo de 512 kbps
Lectores de pantalla	Responsable de la plataforma educativa Canva
Tipos de perfiles de usuario	Actualmente se manejan varios perfiles de usuario: Alumno: Alumno matriculado en un curso. Profesor: asignado al curso. Observador: Usuario en Canva que tiene acceso al curso, pero sin permisos de interacción.

Continuación de la tabla 1

Administrador de la cuenta: Usuario de Canva que tiene permiso para acceder a todos los cursos de un grado académico, escuela, carrera, sede con permisos para poder interactuar en todos los cursos y sacar reportes.

Administrador de lectura: Usuario de Canva que tiene permiso para acceder a todos los cursos de un grado académico, escuela, carrera, sede, pero sin permisos de interacción.

Administrador de escritura: Usuario de Canva que tiene permiso para acceder a todos los cursos de un grado académico, escuela, carrera, sede, con permisos de interacción.

Administrador del aula virtual: Usuario de Canva que tiene permiso para acceder a todos los cursos registrados en la plataforma educativa. Puede crear cursos, usuarios y crear reportes

2.1.8. Ventajas del uso de las TIC con Canva en la educación

Según Matos y Pastor (2016). Las ventajas de Canva

- Permitir la comunicación síncrona y asíncrona entre el profesor y el estudiante.
- Permitir la evaluación, monitoreo y control de los estudiantes del curso.

Gestionar y administrar virtualmente los cursos.

- Soporte en múltiples idiomas.
- Aplicaciones y soporte en dispositivos móviles (smartphones y tabletas).
- Debido a que posee el protocolo OAuth, permite la integración en los servicios Google. Dentro de los resultados encontrados en la relación con la pedagogía heurística por parte de Canva.

Desde el punto de vista de Juárez et al.(2016), puede encontrarse que:

- Facilita la integración de herramientas que no pertenecen a su aplicación (herramientas externas), así como permite integrar de recursos diversos, dando al docente la facilidad de poder incorporarlos en su práctica diaria.
- Debido a que contiene la función Mastery Learning (dominio del aprendizaje), permite monitorear tanto al alumno como al docente si se han cumplido hasta ese momento los objetivos de aprendizaje planteados en la materia.
- Contiene un analizador de gráficas llamado Course Analytics, en el cual se puede analizar a manera de gráfica, los avances por parte del grupo dentro del curso.
- Cuenta, además, con las opciones de liberaciones de contenido, así como el uso de portafolios dentro del curso

2.1.9. Desventajas de las TIC en Canva en la educación

Así mismo, el mismo autor Trejo (2018), sostiene las siguientes desventajas:

- Sin el uso del internet no se puede trabajar nada ya que los cambios no se guardarán automáticamente y pretendía trabajar en vano.
- Algunas plantillas, imágenes o textos son de pago ya que solo se pretende trabajar con los niños del nivel de educación básica.
- Canva solo cuentan con diseños limitados.
- No contiene opciones que den mejoras a los textos o imágenes como alinearlos.

2.1.10. Estrategia Didáctica

Dentro de un plan educativo, debe encontrarse siempre las estrategias que se van a poner en práctica, para motivar a los estudiantes a que permanezcan y realicen sus actividades académicas. Esta motivación puede darse de diversas formas, y es aquí donde juega un rol importante las ideas innovadoras que posean los docentes, porque con la puesta en práctica de estas ideas, se obtendrán los resultados deseados. Estas tácticas deben ser planificadas y organizadas de tal forma que permitan al docente, evaluar el beneficio que se consigue cuando se obtengan los resultados de la investigación.

El concepto de estrategias didácticas hace referencia al conjunto de acciones que el personal docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de unos objetivos de aprendizaje específicos (Campos et al., 2021).

2.1.11. 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).

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 et al., 2007), consideran a las TIC como instrumentos psicológicos, porque son mediadores de los procesos intra e inter mentales 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, posibilitará la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Los recursos didácticos digitales empleados en la práctica educativa inciden en los procesos de enseñanza aprendizaje y se han convertido en elementos que propician la creatividad, generan atención y concentración (Bilová, 2018).

2.1.12. Marco legal

Este estudio, con la finalidad de alcanzar los objetivos pertinentes dentro del marco legal, se respalda en las diversas leyes que amparan la investigación científica en la educación superior del Ecuador. Tomando como base fundamental lo estipulado en la

Constitución de la República del Ecuador y las Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) se espera consolidar la visión del proyecto de investigación.

Por lo tanto, se precisa iniciar con lo estipulado en la Constitución de la República: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución de la República del Ecuador, Art. 26., 2008, p.15) De tal forma, el tema de educación para el Estado es un derecho de todos los ciudadanos ecuatorianos sin excepción.

En otras palabras, el Estado debe procurar la educación de todos los sujetos que se encuentren en edad de formar parte de los procesos educativos. No obstante, se refiere que, sobre los sujetos, miembros de una sociedad, recae la responsabilidad de participar en el sistema educativo. Por lo cual, hay que determinar que esta visión de responsabilidad de los ecuatorianos es otorgada ya que como seres humanos poseen la facultad del pensamiento y, por ende, deben acceder a una educación, que en este caso es deber del Estado ecuatoriano proporcionarla. Por tal razón, en el artículo veintisiete del Título II, Capítulo Segundo, sección quinta; se fundamenta la idea de la necesidad del ser humano como componente esencial en los procesos educativos, enunciando lo siguiente: La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional. En otras palabras, el derecho a la educación será exclusivo del ser humano con el objetivo de garantizar su formación en diversas áreas.

Asimismo, se espera convertirlo, holísticamente, en un ente que mediante la criticidad y la reflexión aporte al desarrollo del país.

De la misma manera, el artículo trescientos cincuenta ubicado en el Título VII, Régimen del Buen Vivir, capítulo primero, sección primera, manifiesta que: El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo. (Constitución de la República, 2008, p. 103)

Es decir, en la Constitución de la República ya se ampara la investigación académica y científica del sistema de educación superior, por lo que, se visiona que a través de estas los ciudadanos promulguen soluciones a las problemáticas reales del país. Asimismo, de este artículo que se encuentra en la Ley máxima de país se desprende la necesidad de otras leyes y políticas públicas que amparen y regulen la investigación académica como derecho del ciudadano.

En tal sentido encontramos a la LOES en su Capítulo III: Funciones del Sistema de Educación Superior, enuncia que el sistema debe:

- a) Garantizar el derecho a la educación superior mediante la docencia, la investigación y su vinculación con la sociedad, y asegurar crecientes niveles de calidad, excelencia académica y pertinencia;
- b) Promover la creación, desarrollo, transmisión y difusión de la ciencia, la técnica, la tecnología y la cultura;
- c) Formar académicos, científicos y profesionales responsables, éticos y solidarios, comprometidos con la sociedad, debidamente preparados para que sean capaces de generar y aplicar sus conocimientos y métodos científicos, así como la creación y promoción cultural y artística;
- d) Fortalecer el ejercicio y desarrollo de la docencia y la investigación científica en todos los niveles y modalidades del sistema;

n) Garantizar la producción de pensamiento y conocimiento articulado con el pensamiento universal. (LOES, 2010 p.10)

De tal forma que basándose en dichas funciones el Sistema de Educación Superior promueve y vele por la calidad del pensamiento científico y académico con la finalidad que los futuros profesionales sean individuos comprometidos con la sociedad. Por ende, deberán aportar a la sociedad con conocimientos relevantes que incentiven al desarrollo nacional. Asimismo, en los artículos 145 y 146 del Título VIII se expresa lo siguiente:

Art. 145.- Principio de autodeterminación para la producción del pensamiento y conocimiento. - El principio de autodeterminación consiste en la generación de condiciones de independencia para la enseñanza, generación y divulgación de conocimientos en el marco del diálogo de saberes, la universalidad del pensamiento, y los avances científico - tecnológicos locales y globales.

Art. 146.- Garantía de la libertad de cátedra e investigativa. - En las universidades y escuelas politécnicas se garantiza la libertad de cátedra, en pleno ejercicio de su autonomía responsable, entendida como la facultad de la institución y sus profesores para exponer, con la orientación y herramientas pedagógicas que estimen más adecuadas, los contenidos definidos en los programas de estudio (LOES, 2010, p. 37).

En otras palabras, el Sistema de Educación Superior permite que los futuros profesionales sean capaces de identificar y de determinar autónomamente el conocimiento científico que desea investigar. Es decir, los futuros profesionales tendrán autonomía y libertad para convertirse en investigadores productivos. Por lo tanto, a partir de la revisión del marco legal que respalda la investigación científica y académica en el país; este proyecto de investigación se considera un estudio viable y efectivo para contribuir, específicamente, al desarrollo de la praxis docente. Pues, las prácticas educativas tradicionales en el siglo XXI ya no tienen efectividad en el sistema y, por ende, se considera necesario indagar nuevas estrategias didácticas para apoyar el trabajo docente (LOES, 2010).

Acuerdo Nro. MINEDUC-ME-2015-00023-A Augusto X. Espinosa A. Ministro De Educación Considerando:

Que el artículo 28 de la Constitución de la República del Ecuador dispone que: “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente”; Que de conformidad con el artículo 345 en concordancia con el artículo 348 de la Constitución de la República, la educación es un servicio público que se prestará a través de instituciones educativas públicas, fiscomisionales y particulares, quienes proporcionarán sin costo servicios de carácter social y de apoyo psicológico, en el marco del sistema de inclusión y equidad social; y, que con respecto a los establecimientos fiscomisionales corresponde al Estado apoyarlos financieramente, siempre que cumplan con los principios de gratuidad, obligatoriedad e igualdad de oportunidades, rindan cuentas de sus resultados educativos y del manejo de los recursos públicos y estén debidamente calificadas de acuerdo con la ley; Que el artículo 55 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) describe la naturaleza, funcionamiento, otorga derechos y obligaciones a la educación fiscomisional, y define a estas instituciones como aquellas cuyos promotores son congregaciones, órdenes o cualquiera otra denominación confesional o laica, de derecho privado y sin fines de lucro, y que deberán garantizar una educación gratuita y de calidad; establece además que “contarán con financiamiento total o parcial del Estado, con la condición de que se cumpla el principio de gratuidad, igualdad de oportunidades para el acceso y permanencia, rendición de cuentas de sus resultados educativos y manejo de los recursos y el respeto a la libertad de credo de las familias”, y que la Autoridad Educativa Nacional regulará el pago de los servicios educativos en la parte estrictamente necesaria para su financiamiento integral, solamente cuando la contribución del fisco sea insuficiente para el correcto funcionamiento del centro educativo;

Que el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, publicado en el Suplemento del Registro Oficial No. 754 de 26 de julio de 2012, en el artículo 96 determina que: “En la resolución que dicte la Autoridad Educativa Zonal, deben constar el nombre y la dirección de la institución educativa, la identificación del representante legal y la del promotor. En el caso de establecimientos fiscomisionales y particulares, debe constar el nivel y modalidad educativa en que ofrecerá sus servicios, el año escolar en que inicia y termina la vigencia de la autorización y la capacidad instalada de la institución educativa.”; Que el Presidente Constitucional de la República, mediante el Decreto Ejecutivo No. 366 de 27 de junio de 2014 publicado en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 286 de 10 de julio de 2014, expide reformas al Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, entre las cuales se agrega el siguiente inciso al artículo 96: “[...] la resolución de autorización de un establecimiento fiscomisional se establecerá el número de docentes fiscales que le serán asignados, como mecanismo de apoyo financiero a su funcionamiento. El Estado asumirá el pago de docentes, mediante la asignación de profesionales que hayan participado y ganado los respectivos concursos de méritos y oposición. Los docentes fiscales asignados a los establecimientos fiscomisionales deberán participar de la misión y valores de las congregaciones, órdenes o cualquier otra denominación confesional o laica, de la promotora del establecimiento educativo.”; Que mediante oficio Nro. IIJ076 de 24 de junio de 2013, la Hermana Sor Rosa Laura Cisneros Benavides, Directora del Centro de Educación Básica “Inocencio Jácome” ubicada en la parroquia 1/3 * Documento generado por Quipux Av. Amazonas N34-451 entre Av. Atahualpa y Juan Pablo Sanz Telf.: + (593 2) 3961300/1400/1500 www.educacion.gob.ec de San Antonio, del cantón Ibarra, provincia de Imbabura, solicita a la Dirección Distrital de Educación 10D01, la FISCOMISIONALIZACIÓN de la Institución Educativa, la que viene funcionando desde el 19 de noviembre de 1947, con las correspondientes autorizaciones de creación institucional y funcionamiento de la oferta educativa; cuenta con financiamiento parcial del Estado y se encuentra regentada y patrocinada por la Congregación de Hermanas Dominicas de Santa Catalina de Sena, radicadas en Ibarra; Que la institución educativa cumple con los requisitos legales; la infraestructura en la que funciona es propia, según se

desprende de las copias simples de la escritura pública celebrada en la Notaría Pública del cantón Ibarra, el 11 de diciembre de 1946 e inscrita en el Registro de Propiedad del mismo cantón el 25 de enero de 1947 y según también consta en los Informes Técnicos, remitidos por la Dirección Distrital de Educación 10D01, mediante oficio Nro. 0003239 de 19 de septiembre de 2013 a la Coordinación Zonal de Educación – Zona 1, se recomienda su fiscomisionalización; Que la Dirección de Planificación de la Coordinación Zonal de Educación – Zona 1, en su Informe Técnico manifiesta que el Centro de Educación Básica Particular “Inocencio Jácome” de la parroquia de San Antonio, del cantón Ibarra, con código AMIE 10H00224, atiende una oferta educativa en los niveles de Inicial subnivel 2 y Educación General Básica de primero a noveno grado, régimen Sierra, jornada matutina, informe que guarda relación con el Archivo Maestro de Instituciones Educativas AMIE; y, que debido a la necesidad de ampliar la oferta educativa en el circuito y la gran demanda estudiantil, recomienda su fiscomisionalización; Que la Dirección Administrativa y Financiera de la Coordinación Zonal de Educación – Zona 1, con fecha 28 de noviembre de 2014, extiende el Certificado de Distributivo de Remuneraciones, en el que se confirma que el Centro de Educación Básica Particular “Inocencio Jácome” ubicado en la parroquia San Antonio del cantón Ibarra provincia de Imbabura, de la Dirección Distrital de Educación 10D01, cuenta con partidas docentes fiscales; y, Que una vez cumplidos los requisitos establecidos en el artículo 92 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, y el Decreto Ejecutivo No. 366 de 27 de junio de 2014, se completa el expediente y se continúa con el proceso de fiscomisionalización del Centro de Educación Básica Particular “Inocencio Jácome”, de conformidad con la recomendación realizada por el Coordinador General de Planificación, mediante memorando MINEDUC-CGP-2014-01681-M de 5 de diciembre de 2014. En uso de las facultades que le confieren los artículos 154 numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador; 22, literales n), u) y cc) de la Ley Orgánica de Educación Intercultural; el artículo 117 de su Reglamento General y el artículo 17 del Estatuto del Régimen Jurídico y Administrativo de la Función Ejecutiva, ACUERDA: Artículo 1.- INCORPORAR al régimen fiscomisional al Centro de Educación Básica Particular “INOCENCIO JÁCOME”, ubicado en la parroquia San Antonio,

cantón Ibarra, provincia de Imbabura, con código AMIE 10H00224, perteneciente a la Dirección Distrital 10D01 Ibarra – Pimampiro – San Miguel de Urucuquí – Educación, de la Coordinación Zonal de Educación–Zona 1, cuyo nivel de sostenimiento inicial fue de origen particular, por lo que la institución educativa una vez suscrito el presente Acuerdo Ministerial, a partir del año lectivo 2014-2015 régimen Sierra, se sujetará de forma plena a los derechos y obligaciones del régimen financiero de las instituciones educativas fiscomisionales, determinado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y su Reglamento General; y, se denominará Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”, con la oferta educativa en el Nivel de Educación Inicial- subnivel 2 y Educación General Básica de 1ro a 10mo grado y de conformidad a la malla curricular nacional. El establecimiento educativo tiene como representante legal a la Hermana Sor Rosa Laura Cisneros 2/3 * Documento generado por Quipux Av. Amazonas N34-451 entre Av. Atahualpa y Juan Pablo Sanz Telf.: + (593 2) 3961300/1400/1500 www.educacion.gob.ec Benavides, en calidad de Directora; y, como su promotora a la Congregación de Hermanas Dominicas de Santa Catalina de Sena domiciliadas en el Ecuador. Artículo 2.- La Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome” contará para su funcionamiento con el apoyo de su promotora y del Ministerio de Educación. Artículo 3.- En el plazo de 5 años contados a partir de la suscripción del presente Acuerdo Ministerial, el establecimiento educativo deberá someterse al procedimiento de renovación de su autorización de funcionamiento dispuesto en el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Artículo 4.- La Unidad Educativa deberá realizar ante la Dirección Distrital correspondiente las gestiones del caso a fin de obtener la autorización respecto al cobro de los servicios educativos en relación a la parte estrictamente necesaria para su financiamiento integral, de conformidad con la normativa expedida mediante Acuerdo Ministerial por la Autoridad Educativa Nacional. DISPOSICIÓN GENERAL PRIMERA.- La Unidad Educativa Fiscomisional “INOCENCIO JÁCOME” contará con CINCO (5) partidas presupuestarias docentes asignadas por el Ministerio de Educación. En caso de requerirse más partidas, la representante legal de la institución educativa fiscomisional presentará los justificativos del caso ante la Dirección Distrital respectiva para el análisis de procedencia y disponibilidad; la resolución deberá

ponerse en conocimiento de la máxima autoridad de la Coordinación Zonal 1 de esta Cartera de Estado. Todos los docentes asignados deberán participar de la misión y valores de la promotora del establecimiento educativo, de conformidad con lo señalado en el artículo 96 del Reglamento General a la LOEI. SEGUNDA.- Encárguese a la Coordinación Zonal 1 de este Ministerio la aplicación y ejecución del presente Acuerdo, para el perfeccionamiento del proceso de la fiscomisionalización del establecimiento educativo. DISPOSICIÓN FINAL.- El presente Acuerdo entrará en vigencia a partir de su suscripción, sin perjuicio de su publicación en el Registro Oficial. COMUNÍQUESE Y PUBLÍQUESE.- Dado en Quito, D.M., a los 03 día(s) del mes de febrero de dos mil quince.

Documento firmado electrónicamente AUGUSTO X. ESPINOSA A. MINISTRO DE EDUCACIÓN. (Ministerio de Educación , 2015)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Materiales y métodos

Los materiales utilizados en la investigación se pueden observar en la tabla 2 la misma que esta estructura por recursos humanos, equipos, recursos tecnológicos papelería

3.1.2. Materiales

Tabla 2

Lista de Materiales, insumos recurso humano equipos utilizados en la investigación

Descripción	Unidad
Recursos humanos	
Investigador	1
Estudiantes a encuestar	18
Equipos	
Computador	1
Cámara digital	1
Impresora	1
Recursos tecnológicos	
Internet	1
Software estadístico SPS,	1
Google Microsoft Excel	1
Papelería	
Cuaderno	1
Lápices	3
Esferos	3
Borradores	2
Recursos económicos	

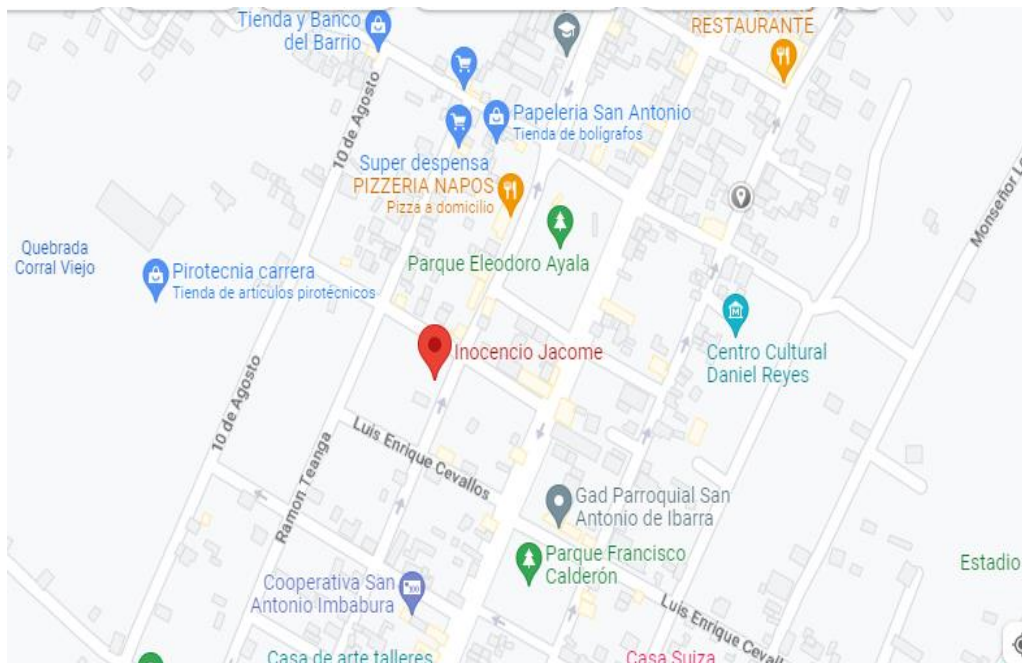
Nota. El financiamiento de los recursos económicos del proyecto de investigación es realizado por el autor

3.1.3. Descripción del área de estudio

El mapa de ubicación se utilizó con la aplicación Google Earth 2021, como se lo muestra en la figura 1. En donde indica la dirección de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jacome, la misma que se ubica en la calle Luis Enrique Cevallos. Parroquia San Antonio de Ibarra, cantón Ibarra, provincia de Imbabura,

Figura 1

Ubicación Geográfica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Nota. La figura muestra la ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome, obtenida del Google 2022.

3.2. Metodología

Se aplicó un análisis cuantitativo y cualitativo mediante análisis estadístico de tipo exploratorio obteniéndose datos de la muestra investigada con el uso de encuestas en formato digital aplicadas a estudiantes del noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome, valorando los resultados de la investigación en base al análisis y síntesis, para la estructura del capítulo del marco teórico de la presente investigación se utilizó referencias bibliográficas registrándose el conocimiento,

teorías de la temática relacionada al uso y aplicación de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación básica asignatura educación cultura artística (Armijo, 2022).

Desde el enfoque cualitativo se conocieron las apreciaciones y experiencias que tienen los entrevistados en el tema de las herramientas tecnológicas y desde el enfoque cuantitativo, se obtuvieron datos sobre la frecuencia del uso de estas herramientas. Los estudios descriptivos exploratorios, resultan útiles, según (Hernández, et al., 2004), permiten al investigador familiarizarse con el objeto de estudio y pueden lograr que otros demuestren nuevas perspectivas por una nueva temática o problemática a resolver.

3.2.1. Muestra

El presente estudio utilizó una muestra conformada por 18 estudiantes del noveno año de educación básica que integran la Unidad Educativa Inocencio Jácome. Considerándose como muestra del 100 % por el tamaño seleccionado, logrando obtener la información investigada a nivel institucional de todos los involucrados.

Se formuló una encuesta para identificar las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas en el proceso de enseñanza el medio de aplicación fue mediante la modalidad online a través de formularios diseñados en Google drive formularios, previa autorización de la institución, a 18 estudiantes de noveno año de educación básica, luego se procedió a la validación con el apoyo de docentes expertos en el tema (Brito, 2022).

3.2.2. Enfoque y tipo de investigación

Desde el enfoque cualitativo se conocieron las apreciaciones y experiencias que tienen los entrevistados en torno a la herramienta tecnológica Canva y desde el enfoque cuantitativo, se obtuvieron datos sobre la frecuencia del uso de esta herramienta. El estudio descriptivo exploratorio resulta útil porque según (Hernández, et al., 2004) permiten al investigador familiarizarse con el objeto de estudio y pueden lograr que otros demuestren nuevas perspectivas por una nueva temática o problemática.

El enfoque se realizó con varios instrumentos principalmente encuestas, hojas de cálculo de Excel, análisis de datos de las preguntas planteadas en el problema de la investigación, en base a fuentes bibliográficas, se utilizó textos, artículos científicos, documento de tesis según el tema estudio propuesto, se estableció la importancia de la implementación del uso de la herramienta tecnológica Canva en el plan de contenidos de la asignatura de educación cultural y artística. Posteriormente se desarrolló la propuesta de la estrategia para aplicar con los estudiantes de noveno año de educación básica, motivando a realizar trabajos de aula de investigaciones, mejorando el rendimiento académico (Carvajal, 2018).

3.2.3. Técnicas de recolección de datos

Para la recolección eficiente de datos se aplicó la técnica de observación directa, entrevista y encuesta en línea que permitió obtener información que fue validada cumpliendo con los objetivos propuestos (Orellana y Sánchez, 2006).

3.2.4. Descripción de las técnicas

Carrasco (2019), establece que las técnicas “constituyen el conjunto de reglas y pautas que guían las actividades que realizan los investigadores en cada una de las etapas de la investigación científica”. (p. 274). Empleando en esta investigación la técnica de observación, a través de formulario encuesta, en donde se registró la participación de los estudiantes para medir las dimensiones del aprendizaje colaborativo.

Hernández et al. (2014), afirma que la observación “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 252). En este sentido la observación permitió recolectar información de manera objetiva y confiable a partir del contacto directo y virtual del investigador con las variables de estudio.

3.2.5. Descripción de los instrumentos

Se utilizaron los siguientes instrumentos:

Una encuesta, la cual se aplicó a los estudiantes para medir los conocimientos, las causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas del proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística, como también sobre el uso y manejo de la herramienta tecnológica Canva y su importancia. Esta estuvo compuesta por 10 preguntas objetivas, permitiendo evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes.

Evaluación mediante la sistematización del registro de acta de evaluación de las calificaciones obtenidas del desarrollo del contenido de la asignatura de educación cultural artística comprando con el rendimiento escolar en relación la evaluación obtenida, luego de aplicar la herramienta tecnológica Canva con contenidos de la asignatura impartidos en un trimestre mediante la aplicación del cuestionario de los temas de la asignatura (Vásquez et al., 2022).

Elaboración de una guía con una propuesta didáctica para la instalación y manejo de la herramienta tecnológica Canva, soportado en la plataforma de Google meet, en los procesos de enseñanza de la asignatura Educación Cultural y Artística para estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.

3.2.6. Consideraciones bioéticas

La presente investigación es original, no existe ningún trabajo similar en la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome, donde se realizó el estudio. Se respetó los derechos de confidencialidad de la información de los estudiantes que implica no revelar los nombres de cada uno de los involucrados en la muestra, y las acciones realizadas que se llevó a cabo este estudio, se obtuvo el consentimiento de los participantes, así como de la institución a través de una autorización respectiva, Además, se garantizó la protección de la información individual (Rodríguez, 2019).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Identificación de las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística.

Las respuestas de las preguntas realizadas por los alumnos de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome, se sometieron a pruebas de fiabilidad aplicadas a las 10 preguntas de opción múltiple, con el uso del software estadístico SPS, con la prueba de alfa Cronbach, resultando un valor de índice de confianza del 92%. Como se detalla en el anexo 4. De igual manera se realizó un análisis de distribución frecuencial y porcentual de las respuestas de cada una de las preguntas formuladas las cuales fueron realizadas en forma virtual a cada estudiante del grupo muestral seleccionado (Caluña, 2022).

El objetivo de la encuesta realizada a los estudiantes fue para medir los conocimientos, las causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas del proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística, sistematización que permitió formular una estrategia para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de noveno año. Se estableció 10 preguntas aplicadas a 18 estudiantes del noveno año de educación básica.

Pregunta 1. ¿Cuáles causas considera usted por el poco interés en la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica?

Tabla 3

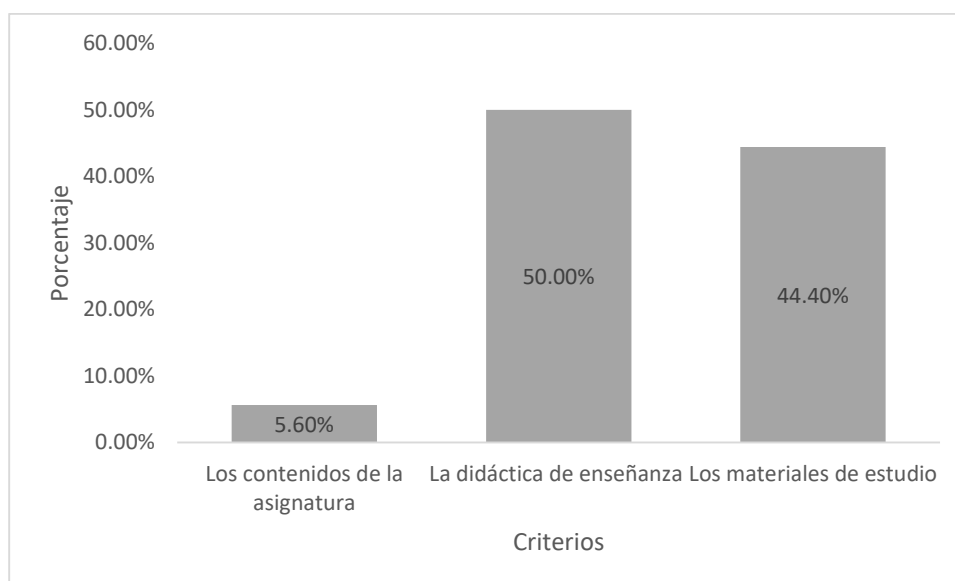
Frecuencia de respuesta pregunta 1, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	frecuencia relativa	frecuencia relativa acumulada	frecuencia porcentual	frecuencia porcentual acumulada
Los contenidos de la asignatura	1	1	0,1	0,2	5,6	5,6
La didáctica de enseñanza	9	10	0,5	0,7	50,0	55,6
Los materiales de estudio	8	18	0,4	1,1	44,4	100,0
Total	18		1,0		100	

Para la pregunta 1. Al consultar sobre la causa que se considera a poco interés para la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica. El 50,0 % de los estudiantes encuestados considera como causa la didáctica de enseñanza, mientras el 44,4 % indica que la causa son los materiales de estudio utilizados y el 5,6 % de los estudiantes manifiestan que la causa que motivan el bajo interés son los contenidos de la asignatura. Cómo se puede analizar en la tabla 3 y figura 2.

Figura 2

Representación gráfica pregunta 1 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 2. ¿Qué limitantes considera usted para aprender sobre la asignatura de educación cultural y artística de noveno año de educación básica?

Tabla 4

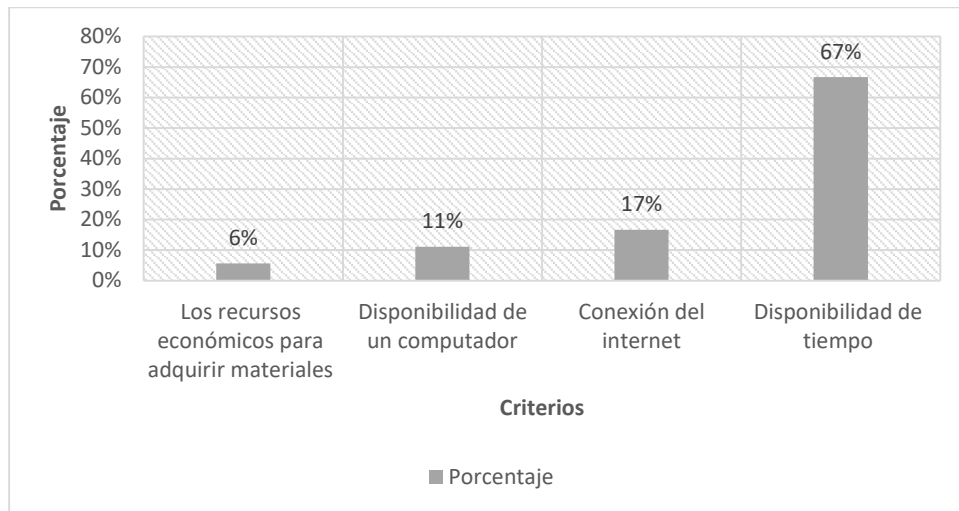
Frecuencia de respuesta pregunta 2, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	frecuencia relativa	frecuencia relativa acumulada	frecuencia porcentual	frecuencia porcentual acumulada
Los recursos económicos para adquirir materiales	1	1	0,1	0,1	5,6	5,6
Disponibilidad de un computador	2	3	0,1	0,2	11,1	16,7
Conexión del internet	3	6	0,2	0,4	16,7	33,3
Disponibilidad de tiempo	12	18	0,7	1,1	66,7	100,0
Total	18		1,0		100,0	

Al realizar el análisis de la pregunta 2 sobre los posibles limitantes para una mayor comprensión de la asignatura de educación cultura y artística el 66,7% que es el tiempo que se requiere para realizar las actividades el 16,7 % de los estudiantes no dispone de conexión de internet el 11,1% que corresponde a 2 estudiantes no dispone de un computador mientras que el 5,6 % manifiesta que los recursos económicos son limitados para la adquisición de materiales de las tareas de la asignatura como se puede analizar en la tabla 4 y figura 3

Figura 3

Representación gráfica pregunta 2, del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 3. ¿Conoce sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica?

Tabla 5

Frecuencia de respuesta pregunta 3, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

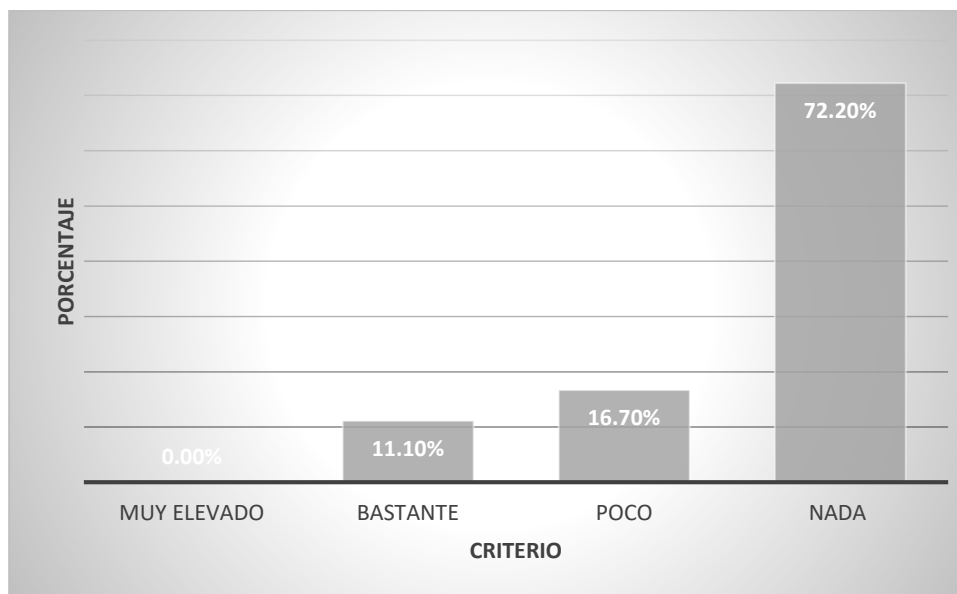
Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	frecuencia relativa	frecuencia relativa acumulada	frecuencia porcentual	frecuencia porcentual acumulada
Muy elevado	0	0	0,0	0,0	0,0	0,0
Bastante	2	2	0,1	0,1	11,1	11,1
Poco	3	5	0,2	0,3	16,7	27,8
Nada	13	18	0,7	1,0	72,2	100,0
Total	18		1,0		100,0	

Como se observa en la tabla 5 y figura 4 el 72,2% de los estudiantes encuestados indican no conocer sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva en su aplicación a la educación cultural y artística mientras que el 16,7 % manifiesta conocer un poco de la aplicación de la herramienta y el 11,1% sabe aplicar la herramienta

tecnológica Canva para la realización de trabajos de aula, por el desconocimiento de como instalar y como se puede vincular al uso de las plantillas prediseñadas con una versión gratuita desmotiva y limita a los estudiantes a ser creativos.

Figura 4

Representación gráfica pregunta 3 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 4. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas al ser aplicada en las aulas especialmente en el desarrollo de los contenidos de la asignatura de educación cultura y artística motivan a mejorar el rendimiento académico?

Tabla 6

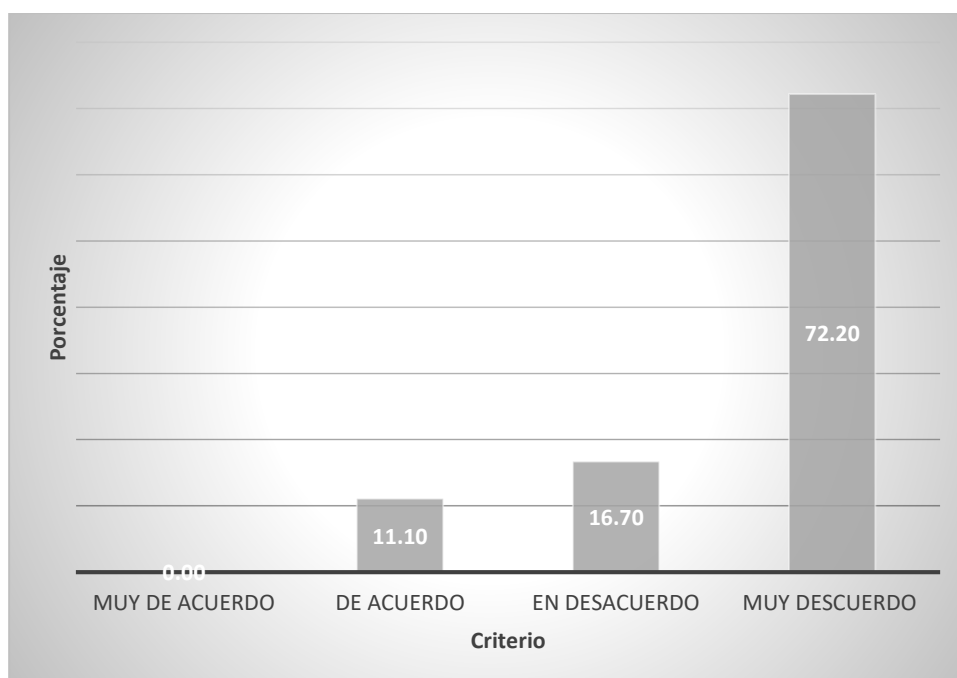
Frecuencia de respuesta pregunta 4, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome

Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
Muy de acuerdo	0	0	0,0	0,0	0,0	0,0
De acuerdo	2	2	0,1	0,1	11,1	11,1
En desacuerdo	3	5	0,2	0,3	16,7	27,8
Muy descuerdo	13	18	0,7	1,0	72,2	100,0
Total	18		1,0		100,0	

En la tabla 6 y figura 5 se observa que el 72,2% de los alumnos encuestados indican en estar muy desuerdo el 16,7 % en desuerdo por el desconocimiento del uso de esta herramienta tecnológica, mientras el 11,1 % sabe usar esta herramienta y aplica en sus tareas y trabajos de aula tabla 6 y figura 5. Al conocer estos resultados sobre el bajo nivel del manejo de la herramienta Canva, requiere que se plantee una estrategia metodología para nivelar rendimiento académico de los estudiantes de noveno de educación básica.

Figura 5

Representación gráfica pregunta 4 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 5. ¿Considera usted que el docente debe fomentar innovación y creatividad con herramientas que brinda las tecnologías TIC?

Tabla 7

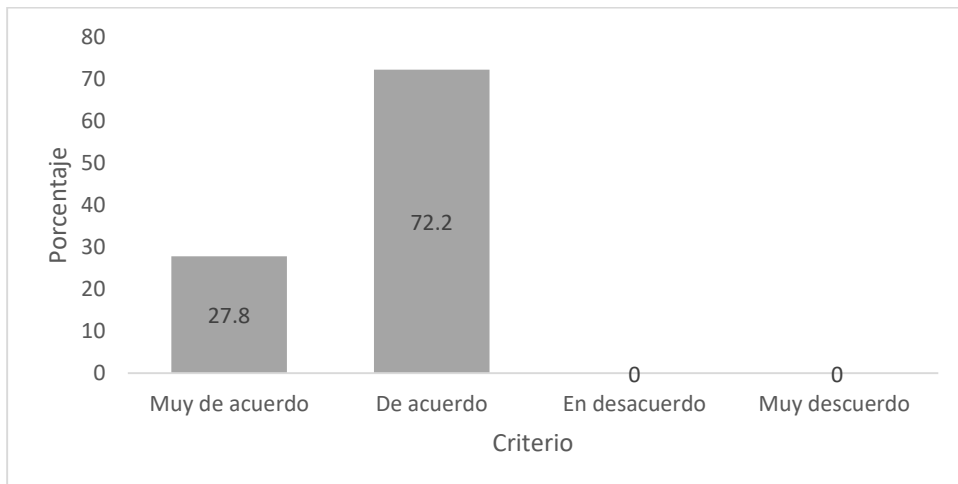
Frecuencia de respuesta pregunta 5, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
Muy de acuerdo	5	5	0,3	0,3	27,8	27,8
De acuerdo	13	18	0,7	1	72,2	100,0
En desacuerdo	0		0,0	0	0,0	0,0
Muy desacuerdo	0		0,0	0	0,0	0,0
Total	18		1,0		100	

Al preguntar a los estudiantes sobre la consideración de la innovación y creatividad que debe aplicar el docente el 72,2% de los encuestados responde que está de acuerdo y el 27,8% muy de acuerdo esta respuesta es un indicador para poder establecer dentro de los contenidos académicos de las asignaturas es uso de la herramienta Canva a nivel de estudiantes y docentes, como se indica la tabla 7 y figura 6.

Figura 6

Representación gráfica pregunta 5 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 6. ¿La herramienta tecnológica Canva puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla 8

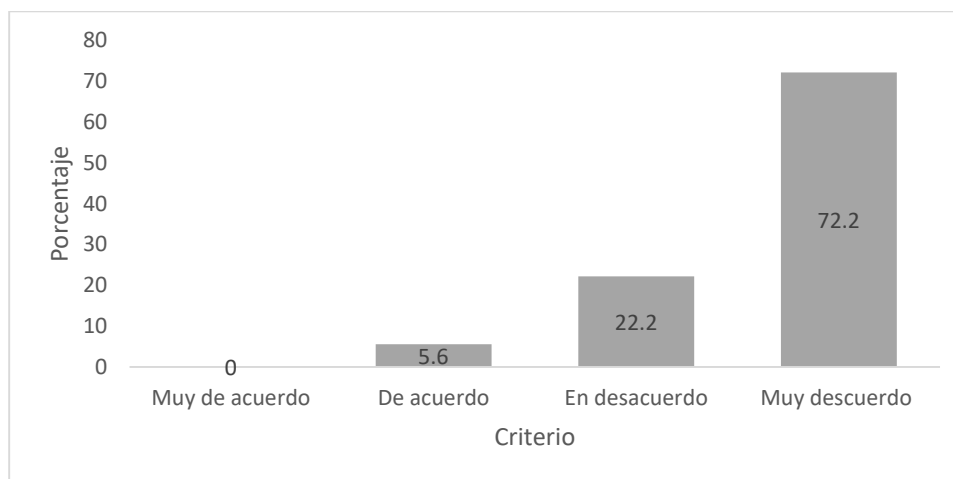
Frecuencia de respuesta pregunta 6, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome

Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
Muy de acuerdo	0	0	0,0	0,0	0,0	0,0
De acuerdo	1	1	0,1	0,1	5,6	5,6
En desacuerdo	4	5	0,2	0,3	22,2	27,8
Muy desacuerdo	13	18	0,7	1,0	72,2	100,0
Total	18		1,0		100,0	

En la tabla 8 se observa que el 72,2% de los alumnos encuestados indican en estar muy desacuerdo al manifestar en la pregunta que la herramienta tecnológica Canva genera desventajas sobre el rendimiento de igual manera se encuentra en desacuerdo el 22,2 % de los alumnos encuestados existe un 5,56 % con el criterio de estar de acuerdo tal vez por el desconocimiento del uso de esta herramienta tecnológica, como se puede observar en la figura 7.

Figura 7

Representación gráfica pregunta 6 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 7. ¿Está dispuesto a realizar una evaluación de su rendimiento académico con el uso de la herramienta tecnológica Canva en el contenido de la asignatura de educación cultura y artística?

Tabla 9

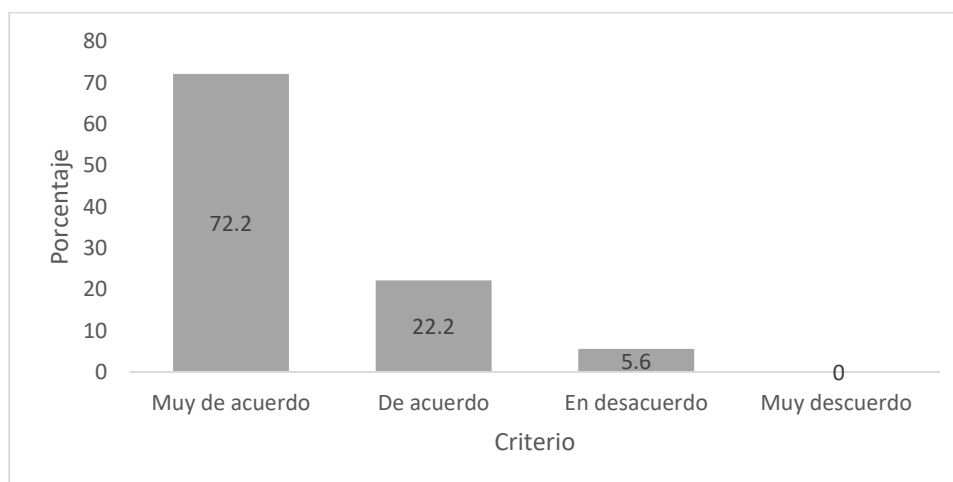
Frecuencia de respuesta pregunta 7, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
Muy de acuerdo	13	13	0,7	0,7	72,2	72,2
De acuerdo	4	17	0,2	0,9	22,2	94,4
En desacuerdo	1	18	0,1	1,0	5,6	100,0
Muy desacuerdo	0		0,0	1,0	0,0	
Total	18		1,0		100,0	

Al analizar sobre la pregunta 7, el 88,9 % de la muestra encuestada manifiestan de no tener problemas a realizar evaluaciones constantes de la asignatura, mientras el 11,1% manifiesta que no están dispuesto a evaluaciones constantes. Como se observa en la tabla 9 y figura 8.

Figura 8

Representación gráfica pregunta 7 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 8. ¿Considera usted que la herramienta tecnológica Canva genera un mayor interés por la cultura y arte como también mejorar su rendimiento académico?

Tabla 10

Frecuencia de respuesta pregunta 8, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

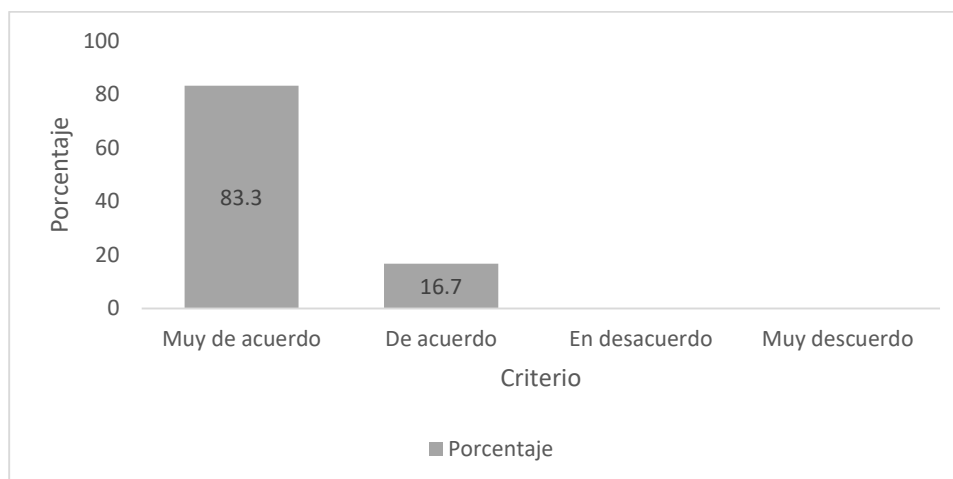
Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
Muy de acuerdo	15	15	0,8	0,8	83,3	83,3
De acuerdo	3	18	0,2	1,0	16,7	100,0
En desacuerdo	0	0	0,0	0,0	0,0	0,0
Muy desacuerdo	0	0	0,0	0,0	0,0	
Total	18		1,0		100,0	

Al preguntar a los estudiantes sobre la utilización de la herramienta Canva como herramienta tecnológica de enseñanza aprendizaje en la asignatura educación cultural y artística se obtiene que el 83,3% de los estudiantes encuestados están muy de acuerdo y

el 16,7% están de acuerdo , como se puede observar los resultados en la tabla 10 y figura 9.

Figura 9

Representación gráfica pregunta 8 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 9. ¿Con que frecuencia se dedicaría al uso de la herramienta tecnológica Canva para la ejecución de su trabajo, tareas?

Tabla 11

Frecuencia de respuesta pregunta 9, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

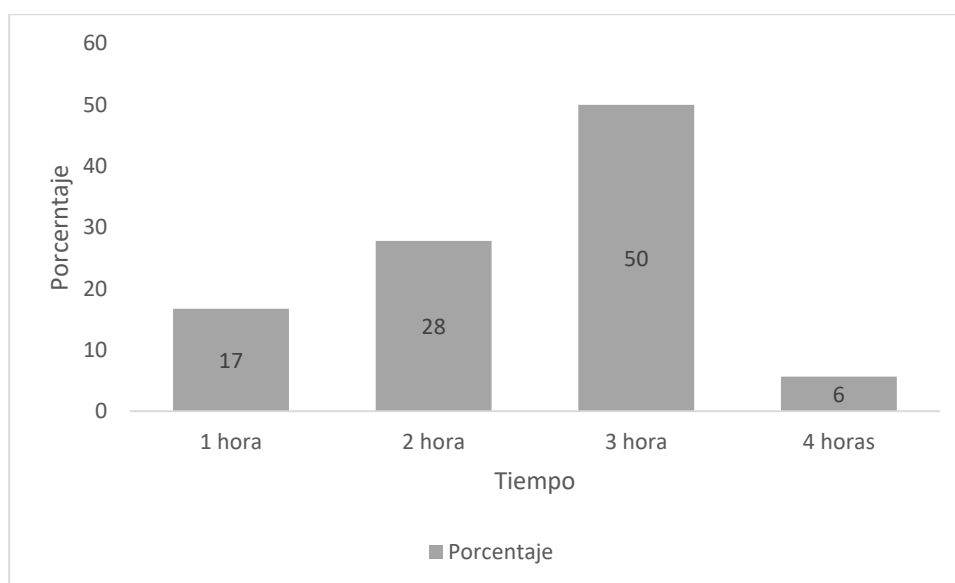
Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
1 hora	3	3	0,2	0,2	16,7	16,7
2 hora	5	8	0,3	0,5	27,8	44,4
3 hora	9	17	0,5	1,0	50,0	94,4
4 horas	1	18	0,1		5,6	100,0
Total	18		1,0		100,0	

Al preguntar a los estudiantes de noveno año de educación básica sobre el tiempo de dedicación que emplearía al utilizar la herramienta tecnológica Canva en la ejecución

de trabajos y proyectos de aula los estudiantes encuestados manifiestan en un 50% el tiempo de dedicación de 3 horas, el 27,8 % con un tiempo de dedicación de 2 horas, el 16,7 % con una 1 hora y el 5,6 % con 4 horas de dedicación al uso de la herramienta Canvas cómo se puede observar los resultados en la tabla 11 y figura 10.

Figura 10

Representación gráfica pregunta 9 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



Pregunta 10. ¿Formaría una red de estudios con sus compañeros con el empleo de la herramienta Canva para la realización de tareas y proyectos de aula ?

Tabla 12

Frecuencia de respuesta pregunta 10, test de estudiantes de noveno año de educación básica Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

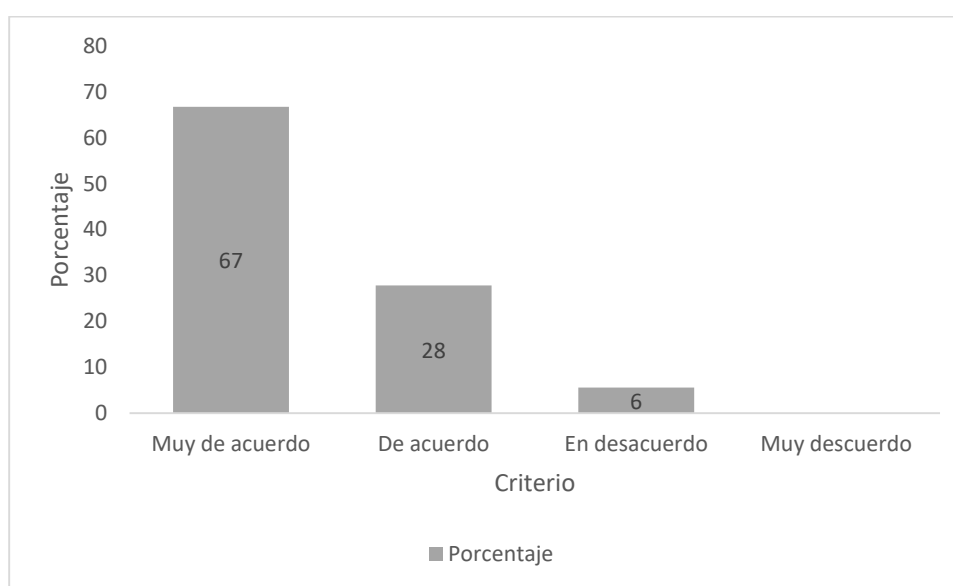
Criterio	Frecuencia	Frecuencia absoluta	Frecuencia relativa	Frecuencia relativa acumulada	Frecuencia porcentual	Frecuencia porcentual acumulada
Muy de acuerdo	12	12	0,7	0,7	66,7	66,7
De acuerdo	5	16	0,3	0,9	27,8	94,4
En desacuerdo	1	17	0,1	1,0	5,6	100,0

Muy descuerdo	0	18	0,0	0,0
Total	18		1,0	100,0

Al preguntar a los estudiantes sobre la conformación de una red de estudios el 66,7% está muy de acuerdo en su participación, el 27,8 % está de acuerdo y el 5,6% en desacuerdo no cómo se puede observar los resultados en la tabla 12 y figura 11

Figura 11

Representación gráfica pregunta 10 del test de encuesta a estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.



4.1.1. Discusión

Luego de aplicar la encuesta a los estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa fiscomisional Inocencio Jácome se pudo identificar la causas que limitan el interés por la asignatura de educación cultura y artísticas, encontrándose la falta de creatividad en la didáctica de enseñanza, los contenidos y materiales de estudio están definido no permite generar un interés por los estudiantes, también se estableció el tiempo como una limitante al realizar las tareas, trabajos y actividades y a esto se suma los problemas de economía y disponibilidad de equipos tecnológicos, de igual manera existe un desconocimiento de las ventajas de la aplicación de la herramienta tecnológica Canva en su aplicación gratuita y facilidad de empleo.

Según Vintimilla (2019). Considera a la vinculación del aprendizaje con los intereses de los alumnos es importante la conceptualidad que surge durante el desarrollo de los contenidos se pueda asentar dentro de la práctica por lo que sugiere realizar el proceso de enseñanza de manera creativa y de ser posible utilizando los recursos de bajo costo, los tiempos determinados para cada tarea no deben ser muy extensos en solución de un problema asignado, se fortalece el aprendizaje al no ser un proceso memorístico sino de entendimiento (p.7).

De igual manera para Parra y Keila (2014), en su artículo manifiesta que “el aula es el espacio de aprendizaje que le brinda la oportunidad a cada estudiante de incorporar nuevos conocimientos y experiencias. Además, es un escenario de interacción para la función socializadora” (pp. 117-143). Los estudiantes aprenden en la medida que el profesor guía cumple con su rol de promover el aprendizaje significativo a partir de los casos y experiencias.

Según Goulart (2022), en su investigación sobre el desinterés de los estudiantes en determinada asignatura, es por causa de los docentes los cuales están realmente interesados por solo cumplir con su horario sin importar lo que los estudiantes necesitan aprender lo que se evidencia en la falta de compromiso, motivación y falta de responsabilidad, por lo tanto, está en manos de los docentes en buscar alternativas para enfrentar las situaciones cotidianas en cada asignatura (pp. 89-110).

4.2 Evaluación de la aplicación de herramienta tecnología Canva en la asignatura de educación cultural y artística

Se procedió a elaborar una línea base mediante la recopilación del valor promedio obtenido de los estudiantes de noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome en la asignatura educación cultura y artística con el objetivo de evaluar el nivel de rendimiento sin la herramienta tecnológica Canva y con herramienta tecnología Canva en un trimestre de la aplicación, mediante la aplicación de un cuestionario de los temas de asignatura impartidos en donde se obtuvieron los

siguientes resultados de promedios que se puede observar en la tabla 16 (Zambrano , 2014)

Tabla 13

Comparación de promedios obtenidos del uso de la herramienta tecnología Canva aplicada a los alumnos del noveno año de educación básica de La Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome					
Nivel Noveno de educación Básica					
Rendimiento promedio escolar Asignatura Educación Cultural y artística					
Criterio Evaluación	Promedio de rendimiento o evaluación trimestral	Promedio de rendimiento o evaluación trimestral	Total	%	incremento en %
Sin uso de la herramienta Canva	7,5		7,5	75	8,4
Con uso de la herramienta		8,34	8,34	83,4	

Nota. Tomado del registro de notas del noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome.

La línea base registrada en lo referente al promedio en la asignatura educación cultura y artística fue de 7,5/ 10 calificación promedio registrado en los registros de evaluación, de los estudiantes de noveno año de educación básica. Con la aceptación del 94,4% de estudiantes para la evaluación luego de aplicar la herramienta tecnológica Canva durante tres meses de clases se pudo observar según el promedio general del curso de noveno año de educación básica un incremento de 0,84 puntos correspondiendo a 8,34 / 10 puntos.

4.2.1. Discusión

Según Vargas (2021), en su investigación realizada sobre el uso de la herramienta Canva a 21 estudiantes en el caso uso de la plataforma Canva, en variable rendimiento académico, con el método del alfa de Cronbach fue de 0,947, lo cual indica

que el uso de la herramienta incrementa el rendimiento en un 94% cuando se aplica en forma adecuada. En el estudio realizado por Gonzales (2018), existe un aumento significativo del nivel del rendimiento académico de los alumnos. Entonces, con un nivel de confianza del 95% se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que la aplicación móvil con Chatbot para el aprendizaje en el uso de la plataforma Canva tiene un impacto positivo en los docentes de la UTP. Luego de los cálculos realizados también se puede asegurar que el aumento porcentual fue de un 72%, para Bondy (2021) en su estudio establece que los resultados fueron en la variable de plataformas digitales Canva, en el nivel medio 52%, mientras que en el nivel bueno con 40% y por último en el nivel malo de 8%.

Al comparar los resultados del uso de la herramienta Canva en el grupo de 18 estudiantes en el periodo de tres meses se pudo establecer un incremento del 84 % (8,4 nota promedio) en el rendimiento académico en relación al evaluado antes de utilizar la herramienta tecnológica Canva 75% (7,5 nota promedio), el uso de la herramienta Canva durante tres meses de aplicación obtuvo incremento en el rendimiento escolar del 9% con la aplicación de estrategias de motivación en la investigación y cumplimiento de los contenidos de la asignatura educación cultura y artística.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5. Introducción

Los resultados obtenidos en la investigación realizada a los estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “ Inocencio Jacome” permitió establecer una línea base, logrando delinear estrategias metodológicas para la enseñanza a aprendizaje en la asignatura de educación cultura y artística de igual manera se diseñó una guía didáctica con las estrategias metodológicas para motivar el interés de parte de los alumnos de noveno año de educación básica en la asignatura de educación cultural y artística, con el empleo de la herramienta tecnológica Canva en clases presenciales o virtuales por su versatilidad de uso y resultados a corto plazo, mediante el empleo de las aulas de informática o por vía virtual en la plataforma meet de Google.

5.1. Tipo de propuesta

Esta propuesta se basa en la elaboración de una guía con estrategias metodológicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje de la asignatura educación cultura y artística del noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome de la parroquia de San Antonio cantón Ibarra.

5.2. Partes de la propuesta

La siguiente propuesta se presenta en dos partes:

1. Estructura de las estrategias metodológica para la asignatura de educación cultural y artística, noveno año de educación básico.

2. Aplicación de la herramienta tecnológica Canva en la asignatura de educación cultural y artística.

5.3. Título de la propuesta

Guía de estrategias metodológicas en la asignatura de educación cultural y artística mediante la aplicación de la herramienta tecnológica Canva.

5.4. Objetivos de la propuesta

5.4.1. Objetivo general

Desarrollar estrategias metodológicas para fortalecer el interés y rendimiento en la asignatura de educación cultural y artística de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa “Inocencio Jácome”.

5.5. Destinatarios

Destinada a 18 estudiantes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.

5.6. Marco teórico

5.6.1. La expresión cultural artística

Las manifestaciones artísticas son la expresión más sensible de la condición humana, también lo es, la estética que se encuentra presente en la cotidianidad, empezando por la propia naturaleza. Desde diferentes perspectivas de estudio, se ha ampliado el conocimiento y la experiencia con relación a la sensibilidad, la percepción, la creatividad, la expresión artística, como formas evidentes del desarrollo de habilidades cognitivas, de formación de personas con mentes propositivas y flexibles que puedan adaptarse con mayor facilidad a las condiciones y potenciar su propio entorno (Jiménez et al., 2021).

5.6.2. El aprendizaje a través de las artes y la cultura

El estudiante se enriquece, estimula la imaginación y la innovación y proporciona experiencias únicas que perdurarán en el tiempo. La Educación Cultural y Artística ha de entenderse no solo en su singularidad como asignatura y en su relación con otras áreas del currículo académico, sino también en su vinculación con la vida. En este sentido, el tratamiento del área debe tomar en consideración los intereses y las experiencias que los estudiantes adquieren fuera de la escuela y traen de sus hogares, es el entorno comunitario que permite construir, a partir de los espacios, nuevas oportunidades de aprendizaje (Educación , 2017).

5.6.3. El currículo de Educación Cultural y Artística

El currículo ECA, sugiere de una manera clara, flexible, temas y contenidos que son la base de las destrezas con criterios de desempeño, ofreciendo amplias posibilidades para desarrollar habilidades, adquirir determinados conocimientos o desarrollar actitudes y proponer diversas formas de organización de contenidos en las clases de ECA.

Los docentes de cada institución educativa, planificarán las unidades didácticas proponiendo actividades con estrategias metodológicas basadas en proyectos de aula para la asignatura de ECA, de la educación Básica.

5.6.4. Plataforma virtual Google Meet

Google (2020), concreta Google Meet en una tribuna la cual va encaminada fundamentalmente a la usanza de cada video llamada y videoconferencia en reunión social, de enseñanza o corporativo, su senda se proporciona por medio de algunos dispositivos tecnológicos, a partir de algún lugar del planeta, lo cual ha fue ineludible a lo largo de dicha época de enfermedad, nos consciente aproximarnos de modo virtual a las personas que queremos, amistades de compañeros de labores, seguir con la enseñanza y formar inclusive nuestros

propios aprendizajes. Google avala la reserva de las informaciones y de los contenidos de sus beneficiarios, consiente formar una cuantía máxima de 250 beneficiarios en la reunión y llegando a 100,000 beneficiarios en cada una de las transmisiones de eventos, asimismo consiente grabarlo cada reunión y los contenidos de cada video llamada. Meet en la enseñanza ha sufrido una revolución en poco tiempo, cada escuela y universidad tuvieron que ayudarse por medio de plataformas sencillas, rápidas y gratuitas las cuales logren la eficacia general en sus educandos, Google Meet, consiente las interacciones en cuanto a los docentes con sus educandos, con cada una de las aulas virtuales con las particularidades más definidas como el de coparticipar pantalla a fin de exponer contenidos de diferentes cuestiones.

Singh y Awashi (2020), manifiestan que Google Meet “es el software con videoconferencias, ante proyectado en una senda hacedera, positiva en cuanto a sus beneficiarios en la usanza para 23 cada reunión en línea y llamada telefónica”, Permite grabar y almacenar, las informaciones generadas en cada videoconferencia.

5.6.5. Ambientes virtuales de aprendizaje

Rivera y Manrique (2021), menciona que cada ambiente virtual no es otra cosa que “técnicas de acciones las cuales fundan su característica en una intensidad pedagógica y en una manera concreta a fin de conseguirlo por medio de materiales infovirtuales”.

Actualmente la utilización de la TIC como una estrategia de carácter tecnológico, ofrece varias estrategias para el aprendizaje en la asignatura de educación cultural y artística, en base a las estrategias de expresión, apreciación teatral, musical, apreciación artísticas plástica, vistas culturales, expresión corporal y danza (Alarcón , 2023).

5.6.5. ¿Qué es la herramienta tecnológica Canva?

“El modelo Canva fue creado con el fin de establecer una relación lógica entre cada uno de los componentes de la organización y todos los factores que influyen para que tenga o no éxito” (Ferreira, 2015).

La herramienta Canva permite la presentación del contenido en forma organizada según el autor en este caso los estudiantes usando un editor que es enriquecido con los documentos días páginas de internet consultados según en el tema. Se puede integrar texto, archivos, enlaces (URL), tablas, imágenes, audio, videos, incrustar herramientas externas (Youtube, Google, Office 365, y mucho más) para ayudarle a compartir contenido necesario es necesario por medio del aula virtual o imprimir dependiendo de la actividad (Cando , 2020).

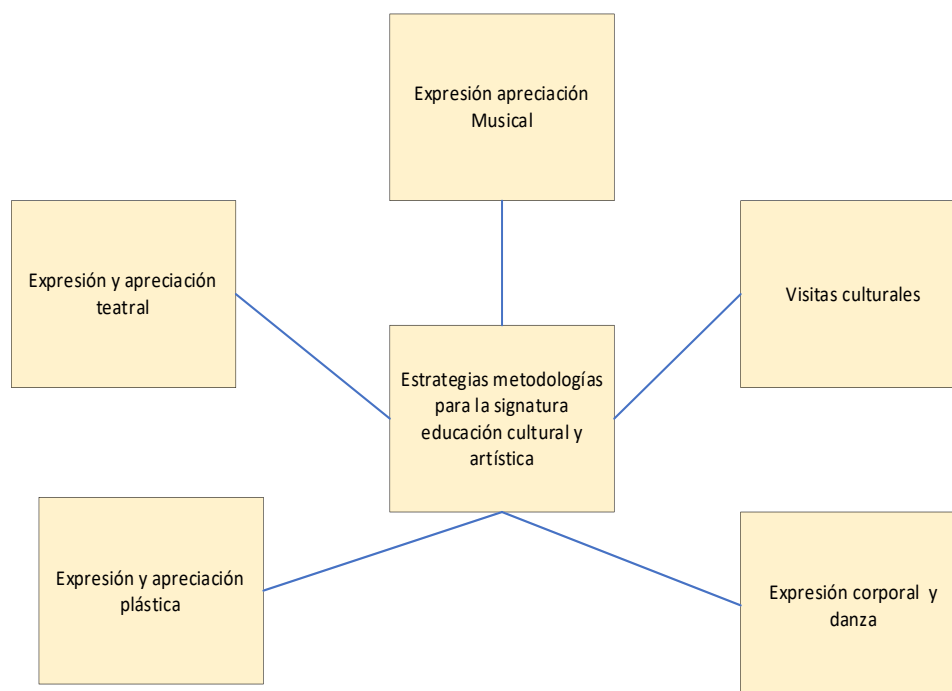
5.7. Metodológica

5.7.1. Estructura de las estrategias metodológica para la asignatura de educación cultural y artística, noveno año de educación básica.

La estructura está constituida por cinco estrategias metodológicas para despertar el interés de los estudiantes de noveno año de educación en la asignatura de educación cultural y artística, como un modelo pedagógico del proceso de enseñanza aprendizaje, se tiene varios recursos al momento de fijar el aprendizaje a mediano y largo plazo de igual manera se evidenciándose el desarrollo de destrezas por los estudiantes e interés por los temas planteados, siendo lo característico en lo relacionado a leer, escuchar y escribir. Cada una de estas acciones que ejecuta el estudiante requieren un proceso de transición estableciéndose un nivel básico o memoria con acciones que generan el almacenamiento del conocimiento (Quincha , 2022)

Figura 12

Estrategias metodológicas para la asignatura de educación cultural y artística con el empleo de la herramienta tecnológica Canva



Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

Tabla 14

Estrategias metodológicas para aplicar con la herramienta tecnológica Canva en la asignatura educación cultura y artística

Estrategia 1	Expresión y apreciación plásticas (lectura de imágenes)
	Objetivo
	<ul style="list-style-type: none">• Motivar al estudiante en la investigación sobre las expresiones de plástica o arte mediante el uso de la herramienta Canva con base teórica y práctica.
	Metodología

El empleo de la herramienta Canva permite usar las imágenes que se tiene en la base de datos o con la incorporación de estas del internet, logrando estimular la relación entre los niños y las obras de arte mediante el ejercicio atento y reflexivo de la mirada, dirigiendo la participación de los alumnos de la manera siguiente: observar con atención la imagen, describir lo que se ve, interpretar la imagen, intercambiar ideas realizar conclusiones.

El alumno mantiene una experiencia importante sobre el comentario de una obra artística nombrando las cosas realizando conjeturas, desarrolla sus capacidades de atención, expresión y reflexión.

Se plantea realizar preguntas al alumno donde pueda describir e interpretar la imagen a través de la red escolar de estudio mediante la aplicación de la herramienta Canva.

Recursos

- **Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva**
- **Equipos del aula de informática de institución**
- **Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva**

Evaluación

- **Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtuales mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos**
- **Aplicación de rúbrica de evaluación , registros**

Estrategia 2 Expresión corporal y danza

Objetivo

- **Desarrollar en los estudiantes por el interés por las expresiones corporales y danza de la cultura ecuatoriana e internacional.**

Metodología

Se trata de demostrar a través de videos los diferentes bailes y danzas como resultado de un proceso de expresión visual del reconocimiento de los diferentes eventos y festejos sociales con otras fechas y momentos propuestos por los niños y maestros a manera de muestra artística con Canva se puede incluso editar videos por parte del estudiante con recurso del internet , se puede analizar con infografías por el tipo de baile como por su origen dependiendo de la creativa de los alumnos en el uso de la herramienta Canva.

Debate y competencia entre estudiantes sobre el mejor diseño, resumen o creatividad de la aplicación de la herramienta Canva.

Recursos

- Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva
- Equipos del aula de informática de institución
- Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva

Evaluación

- Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos.

Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Estrategia 3

Expresión y apreciación teatral

Objetivo

- Interactuar mediante la expresión individual o grupal sobre la apreciación teatral del país e internacional.

Metodología

Propiciar la observación atenta, crítica y reflexiva de aquello que se relaciona con el teatro (actuación, dirección y dramaturgia) con el empleo de escenario generados en Canva de manera virtual con el

desarrollo de la conexión virtual y presencial con ideas y criterios propios más la conceptualidad de los temas utilizados para establecer la expresión y apreciación teatral.

Recursos

- Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva
- Equipos del aula de informática de institución.
- Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva.

Evaluación

- Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos.
- Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Estrategia 4

Visitas culturales

Objetivo

- Conocer e identificar la requisa cultural que se encuentra a nivel nacional e internacional.

Metodología

Con el empleo de Canva se puede realizar la visita virtual cultural, que permite conocer iglesias, arqueología, conventos palacios municipalidades entre otras de interés ya se a nivel nacional e internacional generando en base a lo visualizado y consultado un material de trabajo de aula, que puede ser una infografía, collage una línea de tiempo en base a las visitas culturales.

Recursos

- Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva.
- Equipos del aula de informática de institución.
- Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva.

Evaluación

- Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías,
-

collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos.

- Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Estrategia 5 Expresión y apreciación Musical

Objetivo

- Analizar y valora la expresión musical del valor nacional en todas las expresiones del género musical.

Metodología

La apreciación y exploración musical por lo que propone tres actividades despertar el interés por el oído reconociendo el sonido reconociendo un mudo sonoro que nos rodea sus tipos incluyen en las actividades de la unidad al generar el interés por la música, con ejemplos de visualización trabajo en red con la participación activa de docente y alumnos generando un universo musical.

Recursos

- Plataforma gratuita de la herramienta tecnología Canva.
- Equipos del aula de informática de institución.
- Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva

Evaluación.

- Mediante exposiciones individuales o grupales en forma presencial o virtual mediante el desarrollo de infografías, collage, mapas conceptuales, presentaciones de power point, videos.
- Aplicación de rúbrica de evaluación, registros.

Nota. Sistematizado de (Arcentales et al., 2020).

5.7.2. Aplicación de la herramienta tecnológica Canva en la asignatura de educación cultural y artística

El desarrollo de la creatividad individual es la estrategia que favorece a la propuesta del uso de la herramienta Canva, se caracteriza también porque incentiva al

trabajo colaborativo y la interactividad en varios escenarios que puede ser sincrónico o asincrónico de acuerdo al avance de los contenidos de la asignatura en el aula, como ya se mencionó la herramienta posee una gran variedad de plantillas con una infinidad de diseños como por ejemplo el uso de collage, posters, flyers, historietas, infografías, videos, tarjetas, carteles, memes y una gran variedad de redes sociales. A la hora de desarrollar el estudiante podrá ejecutar destrezas donde podrá narrar, describir, generar textos en base a información artística generada por autores y su relación con las ciencias más aún si se aprovecha de la gama diversa de plantillas, fotos, íconos a gusto de la elección del estudiante (Aguilera y García, 2021).

La práctica o el manejo de la herramienta Canva, como estrategia permite su importancia desde distintos puntos de vista, debido a 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 actuales y nuevas propuestas educativas, pero también conlleva la creatividad, al 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 (Arcentales et al., 2020).

Fijar el conocimiento y lograr aprendizajes de largo plazo, se respalda en la gran cantidad y variedad de actividades, con las diversas posibilidades y temas que la plataforma Canva dispone, en donde el estudiante podrá dejar volar su imaginación con la utilización de diseños, colores, formas, propuestas de vídeos, audio, animaciones incentivando al estudiante a ser el autor de un determinado tema de investigación, proyecto de aula y defenderlo, como resultado de uso de la herramienta Canva el estudiante se aleja de lo monótono, ingresa en un mundo de posibilidades donde se pide innovación, investigación y nuevas propuestas que lleven a conseguir aprendizajes individuales y colectivos con la aplicación de las cinco estrategias metodológicas propuestas (Guano, 2021).

5.7.2. Guía didáctica del uso de la herramienta tecnológica Canva



La guía didáctica de los usos de la herramienta tecnología Canva, está diseñada a los docentes en concordancia con los ámbitos de desarrollo y aprendizaje de las estrategias metodológicas para la asignatura educación cultural y artística y en general hacia las demás asignaturas de la malla curricular como herramienta a utilizar para el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje y también se establece mediante la generación de un enlace virtual de aula meet, mediante tutorías y trabajos de grupo o red escolar de estudio con retroalimentación y evaluación en el aula virtual o presencial.

5.7.3. Objetivo de la guía didáctica para el uso de la herramienta Canva

Guiar a estudiantes en el manejo de la herramienta tecnología Canva para la aplicación en desarrollo y cumplimiento de las estrategias metodológicas con el complemento de las actividades de tareas y la realización de proyectos de aula según los contenidos estratégicos para la asignatura de educación cultura y artística del noveno año de educación básica, orientando a los estudiantes a la conexión con las artes, la creación y la apreciación cultural y artística en ambientes lúdicos, holísticos, empáticos para una convivencia armónica en el espacio de aprendizaje académico.

5.7.4. Instalación de la herramienta tecnológica Canva

Los pasos para la aplicación de la estrategia metodológica Canva se detallan en la tabla 18 en 7 pasos. Los cuales se enseñarán su aplicación en dos tiempos en forma presencial con la participación de los estudiantes en el aula de informática de la institución. Planificando talleres y diseñando proyectos de aula para la asignatura de educación cultural y artística con alumnos de noveno año de educación básica, como también en virtual para tutorías y trabajo de grupos a través de la red escolar de estudio.

Tabla 15

Pasos para la aplicación de la estrategia metodológica con herramienta tecnológica Canva

Paso 1.	Realizar la socialización de la herramienta Canva, con un ejemplo diseñado personalmente por el docente indicando el camino a seguir. Para ello, en un primer instante se explicará a los alumnos que se debe ingresar a Canva.com https://www.canva.com/es_ar/descargar/windows/ Luego se deberá registrar con su correo electrónico o de Facebook, deberá poner una contraseña e inicia sesión el trabajo con la herramienta Canva.
Paso 2.	Al iniciar en Canva, se muestra cómo se encuentra configurada. Continuación de la tabla 18.

Paso 3.	Se puede ir pulsando en las opciones y descubrir la gama de opciones para diseñar.
Paso 4.	Según el criterio y creatividad del estudiante se escoge la opción que mejor responda a los intereses y necesidades del trabajo a ejecutar.
Paso 5.	Se puede ir generando textos escritos que puede ser originales, breves o explicativos, con imágenes, fotografías, dibujos propios de la herramienta Canva o agregarlas desde otro archivo, se pueden realizar animaciones, agregar música o vídeos de ser el caso.
Paso 6.	Se puede poner la opción de invitar a los demás a que observen o editen, o que realicen comentarios al documento generado.
Paso 7.	Se descarga la creación del documento generado, compartir el enlace o códigos de inserción o presentar desde Canva.

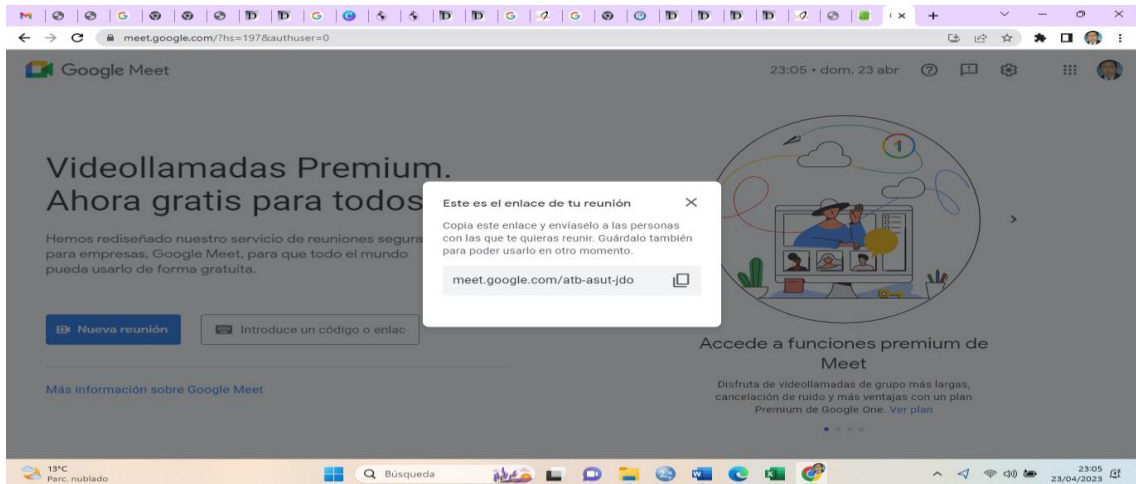
Nota. Sistematizado del autor (Arcentales et al., 2020).

5.7.5. Actividades previas al usar la herramienta tecnología Canva

Se envía la invitación a la clase virtual mediante el grupo de padres de familia para lo cual se informa sobre la creación del grupo de padres de familia de los alumnos de noveno año de educación básica informando con 24 horas de anticipación, estableciéndose fecha y hora para la reunión con los estudiantes para explicar el tema de clase o realizar la tutorías del uso y manejo de la herramienta Canva su diversidad de aplicaciones según el tema de investigación o trabajo a realizar como también para realizar las evaluaciones de ser el caso virtual o presencial que puede ser con exposiciones de los estudiantes de sus trabajos o proyecto de aula.

Figura 13

Creación de enlace para la invitación a la reunión o clase virtual mediante plataforma Google meet.

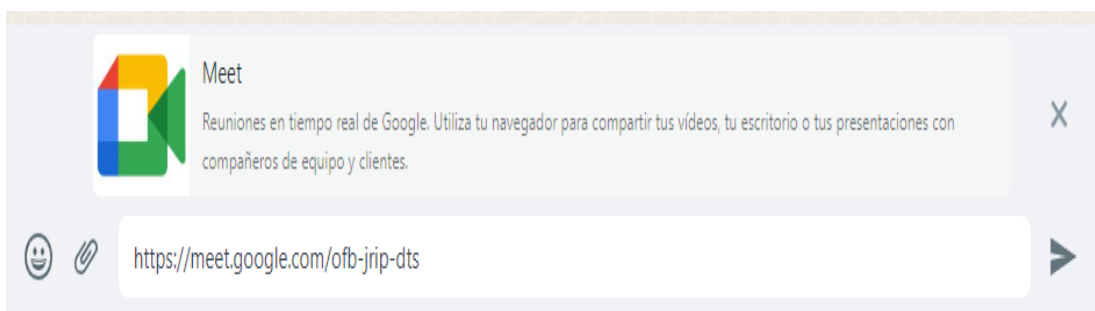


Enlace Plataforma; meet.google.com/ofb-jrip-dts

Se envía el enlace con la fecha y la hora según acuerdo con los estudiantes y padres de familia, al grupo de whatsapp.com padres de familia el enlace estará disponible 15 minutos antes para lograr la conexión a tiempo de todos los estudiantes participantes. Se solicita la disponibilidad de internet, un computador para la clase y de un computador para la realización de los trabajos herramientas del Canva. Al alumno se indicará en clase presencial sobre el ingreso a la plataforma meet y como instalar el Programa Canva en su computador.

Figura 14

Modelo de enlace por medio de redes virtuales whatsapp.




Para cada tema se diseñó una matriz guía del plan de clase con los contenidos sobre el manejo de herramientas Canva en relación a la asignatura el modelo de la matriz guía se indica en la figura 18. Los contenidos iniciales serán sobre el manejo de la

herramienta para luego aplicar según los contenidos de la estrategia metodológica aplicada a la asignatura educación cultural y artística, noveno año de educación básica

Tabla 16

Matriz guía del plan de clase para el uso de la herramienta Canva.

	<p style="text-align: center;">UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL INOCENCIO JACOME</p>		
Educación básica	Año: Noveno		Paralelo: A
Asignatura:	Educación cultural y artística		
Docente:	Armas Díaz Marlon Alejandro		
Jornada:	Matutina	Fecha:	13 de abril 2023
Tema :	Introducción al manejo de la herramienta Canva		
<p>Objetivo de aprendizaje</p> <p>Dominar el uso de la herramienta Canva mediante las prácticas de manejo con ejemplos y aplicaciones de ejercicios, realización de infografías sobre la cultura, educación, arte en el aula virtual.</p>			
Elaborado por: Lic. Marlon Armas		Revisado por: Lic. Estefany Garrido	

5.7.6. Aspectos considerados para el uso de la herramienta tecnológica Canvas

- Se abre el enlace del aula virtual con 15 minutos antes por parte del docente.
- El docente realiza un saludo y da la bienvenida a los estudiantes.
- El docente realiza la constatación de la asistencia de cada uno de los estudiantes que asisten a la clase.
- Se realiza la consulta a los alumnos si ya tiene instalado la herramienta tecnológica Canva en sus computadores y pregunta cuáles han sido las dificultades que han tenido.
- Se consulta sobre la disponibilidad del internet.
- Se realiza la presentación del tema de clase y cuál es el objetivo de aprendizaje que se quiere lograr.
- Se realiza la presentación de un power point de la conceptualidad del tema
- Se presenta un video corto sobre la herramienta Canva y su aplicación en la educación, cultura y arte.

5.7.7. Reflexión

El docente realiza preguntas a los estudiantes sobre el tema presentado en las diapositivas de power point y video observado) con diseño de Herramienta Canva).

Ejemplo:

¿Qué fue lo que le llamo de uso de la herramienta Canva?

¿Qué es Canva?

¿Cómo se puede aplicar en el conocimiento de la cultura, educación y arte?

5.7.8. Conceptualización

El docente de la asignatura realiza una explicación acerca del tema de clase reforzando la clase presencial, proyecta en la pantalla de manera didáctica el material elaborado según el tema programado, comunica las normativas y comportamiento que se debe tener durante la clase virtual.

5.7.9. Aplicación

El docente realiza la retroalimentación del tema de clase, con la demostración de un ejercicio sobre una herramienta del Canva, luego pide a los estudiantes realizar con tema libre sobre la aplicación de la herramienta comprueba mediante la presentación corta del ejercicio que se ha realizado con cada estudiantes o grupo de estudiantes según el tema programado informando de la calificación obtenida de cada trabajo realizado en el aula.

5.7.10. Cierre de la reunión o clase

El docente hace un recuerdo de los temas observados a los estudiantes y realiza la explicación de la tarea y agradece la participación de los estudiantes e invita a realizar la tarea trabajos a tiempo con el fin de dominar la herramienta Canva y se cierra la reunión.

5.8. Conclusiones

La aplicación de cada una de las estrategias metodológicas aplicadas en la asignatura de educación cultura y artística con el empleo de la herramienta tecnología Canva requiere el aprendizaje del manejo de Canva en aplicación de cada estrategia metodológica para poder adquirir los conocimientos y destrezas con un incremento en el rendimiento de los estudiantes.

5.9. Evaluación y seguimiento del uso de la herramienta tecnología Canva

Los trabajos prácticos ejercicios realizados sobre la herramienta serán evaluados inmediatamente de la presentación que realiza, constituyéndose la evaluación permanente estos se realizarán a través de la aplicación de rúbricas sobre el tema en donde contempla la metodología de evaluación de la actividad.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Se determina que los estudiantes emplean las herramientas tecnológicas para realizar actividades de aprendizaje en las diferentes disciplinas desarrollando destrezas de creatividad artística, lectura y escritura, sin embargo, existe un porcentaje de estudiantes que desconoce del manejo de las propiedades que posee el recurso tecnológico Canva.

La propuesta diseñada se aplica 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 individual o al trabajo colaborativo, de acuerdo a los intereses de los estudiantes y docentes proporcionando como indicador de verificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

La aplicación de la herramienta Canva, permite la innovación flexible que responde a las necesidades del docente para motivar en el aprendizaje con ayudas gráficas en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística tanto para docentes y estudiantes.

6.2. Recomendaciones

Concluida la investigación realizada en la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome” se determinó las siguientes recomendaciones.

Aplicar encuestas de evaluación en todos los niveles de educación básica con diseño de la herramienta virtual Canva. En base a estrategias metodológicas aplicadas a cada asignatura para lograr mejorar significativamente los procesos de enseñanza aprendizaje.

Generar procesos de capacitación para docentes y estudiantes sobre el uso y beneficios de la herramienta tecnológica Canva con la aplicación de las estrategias metodológicas con el objetivo mantener el nivel educativo.

Aplicar las estrategias metodológicas mediante el diseño de una guía institucional para la aplicación del uso en las asignaturas de la malla curricular de educación básica.

Evaluar periódicamente la guía didáctica de las estrategias metodológicas con el empleo de la herramienta tecnológica Canva en los contenidos de la asignatura de educación cultural y artística.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera , A., & García, J. (19 de octubre de 2021). *Mejoramiento de la comprensión de lectura en inglés a partir de la implementación de la herramienta digital CANVA desde un enfoque comunicativo*. Tesis de grado Universidad de Cartagena Facultad de Ciencias Sociales y Educación: https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14567/TGF_Alba_Aguilera%20Hue%cc%81rfano%20John%20Fredy_Garci%cc%81a%20Arrubla.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alarcón , M. (Febrero de 2023). *“Canva y genially como herramientas pedagógicas digitales en el proceso de enseñanza -aprendizaje en básica elemental*. Tesis de grado. Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13725/2/PG%201353%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Alvarez, L. (2012). *Enseñar plástica con tic Intercambio de expeiencias Educativas*. Enseñar plástica con tic Intercambio de expeiencias Educativas: <https://jornadascpraviles.wordpress.com/2012/06/21/lucia-alvarez-garcia-ensenar-plastica-con-tic/>
- Arango , G. (2021). *Las innovaciones educativas tecnológicas y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes del subnivel de básica superior*. Tesis de grado Universidad Técnica del Norte Instituto de Posgrado. : <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11697/2/PG%20925%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Arcentales , M., García, D., Cárdenas , N., & Erazo, J. (15 de noviembre de 2020). *Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura*. CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología No VI. Vol. VI. N°3. Edición Especial III. 2020: <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/518>
- Armijo, R. (2022). *Schoology para el aprendizaje de las ciencias sociales en bachillerato*. Tesis de grado. Universidad Tecnología Indioamérica: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2937/1/ARMIJO%20RIVERA%20RINA%20ELIZABETH.pdf>

- Asencios, I. (2020). *Percepción del uso de la plataforma canvas y aprendizaje por competencias de los estudiantes de arquitectura, universidad tecnológica del Perú, lima este 2018*.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6815/asencios_dij.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Boluda, P. (2011). *Creación de conocimiento en el aula mediante el uso de las tic. Un estudio de caso sobre el proceso de aprendizaje. (Tesis Doctoral). Universidad Rovira, Virginia*. Retrieved 2021 de 09 de 11, from <https://www.tdx.cat/handle/10803/42936#page=1>
- Bondy, E. (2021). *Plataformas digitales y rendimiento académico en estudiantes de la carrera de Producción Agropecuaria de un Instituto Público de Perené, 2021*. Tesis de grado. Cesar Vallejo:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68713/Bondy_AE-DC-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Brito, L. (2022). *Estrategia lúdica para la gestión didáctica del docente de educación básica en entornos virtuales*. Tesis de grado. Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato:
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3847/1/78281.pdf>
- Burgos , D. (2022). *Material didáctico digital en Canva para la creación de textos narrativos*. Trabajo de titulación modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de la Lengua y Literatura:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27494/1/UCE-FIL-PLL-BURGOS%20DIANA.pdf>
- Caluña, L. (2022). *La educación virtual en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “Liceo Nuevo Mundo”*: Riobamba. Tesis de grado. Universidad Nacional Chimborazo:
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9579/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-0018-2022.pdf>
- Campos , A., Cañon , G., & Rojas , J. (de 2021). *estrategia didáctica mediante la plataforma lms canvas para el fortalecimiento de la gramática en las estudiantes del grado 2° de la institución aspaen gimnasio Yumana, de la ciudad de NeivA*. Tesis de grado. Universidad Cooperativa De Colombia:

<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/2c996cbf-ae24-4461-99db-ab3b63162852/content>

- Cando, D. (2020). *Estrategias de trabajo colaborativo mediante entorno virtual para Redacción Científica del programa de nivelación de la Universidad Israel*. Tesis de grado Universidad de Israel : <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2630/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-076.pdf>
- Cárdenas, R. (2021). *Emergencia del arte digital en la educación artística y las artes visuales en tiempos de pandemia1*. Revisda de la faculta de artes Número 25, primer semestre de 2021: <file:///C:/Users/Marcia/Downloads/13066-Texto%20del%20art%C3%ADculo-37189-1-10-20201216.pdf>
- Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación santillana : <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Carrasco, M. (2016). *Análisis del componente “Educación Artística” en el currículo de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) del Ministerio de Educación del Ecuador. (Tesis de Maestría)*. Universidad Andina Simón Bolívar. <http://hdl.handle.net/10644/4930>
- Carvajal, C. (2018). *Implementación de la metodología CANVAS en el desarrollo de la pequeña industria de la ciudad de Quito – Provincia de Pichincha*. Tesis de grado Universidad Andina Simón Bolívar: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6393/1/T2735-MBA-Carvajal-Implementacion.pdf>
- Carvajal, C. (2018). *Implementación de la metodología CANVAS en el desarrollo de la pequeña industria de la ciudad de Quito – Provincia de Pichincha*. Tesis de grado. Universidad Andina Simón Bolívar : <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6393/1/T2735-MBA-Carvajal-Implementacion.pdf>
- Casamen, A., & Fuertes, S. (2021). *Diseño de videos educativos para la capacitación docente en las herramientas tecnológicas Audacity y Canva en Cuarto Año de Educación General Básica*. Tesis de grado, univewrsidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23022/1/UCE-FIL-CASAMEN%20ALEXANDER-FUERTE%20SANTIAGO.pdf>

- Chavez, A. (2020). *Canva como herramienta web publicitaria en los community manager del distrito de Los Olivos, 2020* . Tesis para obtener el título profesional de: licenciado en Ciencias de la Comunicación Universidad César vallejo : https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54026/Chavez_PA_E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Díaz, F. (DICIEMBRE de 2005). *Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con tic:un marco de referencia sociocultural y situado*. Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con tic:un marco de referencia sociocultural y situado: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>
- Educación . (2017). *Guías* . <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Ferreira, D. (6 de noviembre de 2015). *El modelo Canvas en la formulación de proyecto*. Revista Innovación social y solidaridad: <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/co/article/view/1252/1439>
- Garcia, M., & Vera, K. (28 de febrero de 2022). *Docentes y la nueva era digital, en el uso de las plataformas virtuales como herramientas de trabajo*. Revista científica dominio de las Ciencias : <file:///C:/Users/Marcia/Downloads/Dialnet-DocentesYLaNuevaEraDigitalEnElUsoDeLasPlataformasV-8383421.pdf>
- Gonzales , D. (2018). *Aplicación móvil con Chatbot para el aprendizaje en el uso de la plataforma Canvas en docentes de la UTP*. tesis de grado. Universidad Cesar Vallejo : https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30232/GONZALE_S_CD..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, H. (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos*. Revista Sicronía Universidad de Guadalajara México : <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/>
- Goulart, J. (Enero de 2022). *El desinterés escolar: en busca de un entendimiento*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Año. 07, ed. 01, vol. 04,: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/el-desinteres-escolar>
- Guano, M. (2021). *El aula invertida como estrategia didáctica para el desarrollo de la escritura académica en el bachillerato general unificado*. Tesis de grado. Universidad Central del Ecuador Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la

Educación: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/27103/1/FIL-PLL-GUANO%20MARIO.pdf>

- Hernández , M., & Eugenia, M. (5 de julio de 2018). *La integración de las TIC como vía para optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación superior en Colombia*. Tesis de grado Universidad de Alicante. Departamento de Organización de Empresas.
- Huertas, F., Quiñones, S., Flores, L., & Cieza, S. (15 de junio de 2022). *Uso de la plataforma Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo*. Memorias de la Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI 2: <https://www.iiis.org/DOI2022/CA269OQ/>
- Huertas, F., Quiñonez, S., Flores, L., & Cieza, S. (2022). *Uso de la plataforma Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo*. Memorias de la Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática (CISCI 2022): <https://www.iiis.org/CDs2022/CD2022Summer/papers/CA269OQ.pdf>
- Jiménez, L., Aguirre, I., & Pimentel , L. (2021). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Fundación Santilla : https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37187030/educacionartisticaculturayciudadania-libre.pdf?1427954848=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEducacion_artistica_cultura_y_ciudadania.pdf&Expires=1682306387&Signature=K5VdUbZH1UTSN8GrbNXYtPiUr
- Juárez , A., Aguilar, A., De León , L., Alanís, J., & Guerrero, S. (2016). *Experimentación de las plataformas de aprendizaje*. México: ITESM.: <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622386/Reporte+de+Experimentaci%C3%B3n+de+Plataformas+de+Aprendizaje+2016.pdf?sequence=1>
- LOES. (6 de octubre de 2010). *Ley Orgánica de Educación Superior[en línea]*. Ecuador. Registro Oficial Suplemento 298 de: https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/ec_6011.pdf
- Martínez , J. (23 de marzo de 2016). *Proyecto de digitalización artística para docentes en el colegio parroquial San Carlos* . Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores : recuperado

- <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/870/ContrerasMonica.pdf?sequence=2>
- Matos , A., & Pastor, M. (2016). *Integración de la plataforma e-learning Canvas para la gestión de aulas en la USMP Virtual*. (Tesis de licenciatura). Universidad de San Martín de Porres. Perú.: http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/2659/1/matos_pastor.pdf
- Matos , A., & Pastor, M. (2016). *Integración de la plataforma e-learning canvas para la gestión de aulas en la usmp virtual*. Tesis de grado. Universidad San Martín de Porres: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2659/matos_pastor.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MEC. (Junio de 2018). *Guía de presentación y evaluación de proyectos de educación cultural y artística* . Ministerio de Educación y Cultrura Ecuador : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>
- Miller, C., & Bartlet, J. (2012). 'Digital fluency': towards young people's critical use of the internet. *Journal of Information Literacy*. 'Digital fluency': towards young people's critical use of the internet. *Journal of Information Literacy*: https://www.academia.edu/2263638/Miller_C._and_Bartlett_J._2012._Digital_fluency_towards_young_people_s_critical_use_of_the_internet._Journal_of_Information_Literacy_6_2_pp._35-55
- Ministerio de Educación . (2015). *ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2015-00023-A*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/02/ACUERDO-Nro.-MINEDUC-ME-2015-00023-A.pdf>
- Miniszterio de Educación . (19 de mayo de 2017). *Ley Orgánica De Educación Intercultural* Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Mora, R. (2021). *CANVAS y Aplicaciones Informáticas para la Gestión, en los Estudiantes del I Ciclo de Administración de Empresas de la Universidad Tecnológica del Perú, Vitarte, 2019*. Tesis de grado. Universidad Nacional de

- Educación Enrique Guzmán y Valle :
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5984/Russel%20Milton%20RUIZ%20JARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Navarro, N., Falconí, A., & Espinoza, J. (octubre de 2017). *El mejoramiento del proceso de evaluación de los estudiantes de la educación básica*. Revista Universidad y Sociedad versión On-line ISSN 2218-3620:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202017000400008&script=sci_arttext&tIng=en
- Ocampo, C. (2017). Las tic y la función tutorial en la etapa de educación infantil: la opinión del profesorado de centros públicos del sur de Galicia. (*Tesis Doctoral*). Universidad de Sevilla, Sevilla.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/61133/TESIS%20DOCTORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Orellana, D., & Sánchez, C. (2006). Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa. *Revista de Investigación Educativa*, 24(1), 205-222.
<https://doi.org/file:///C:/Users/Marcia/Downloads/97661-Texto%20del%20art%C3%ADculo-392921-1-10-20100310.pdf>
- Parra, F., & Keila, N. (Junio de 2014). *El docente de aula y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Revista de Investigación y Postgrado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador, vol. 25, núm. 1, enero-junio, 2010, pp. 117-143:
<https://www.redalyc.org/pdf/658/65822264007.pdf>
- Pérez, C., Suárez, R., & Rosillo, N. (6 de Marzo de 2018). *a educación virtual interactiva, el paradigma del futuro*. Revista Atenas, Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos vol. 4, núm. 44, pp. 144-157:
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/html/>
- Quincha, M. (Noviembre de 2022). *Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística*. Tesis de grado. Pontificia Universidad Católica del Ecuador :
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3898/1/78321.pdf>
- Ramírez, L. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Calla 2022*. TESIS

- para obtener el grado académico de: Maestra en Educación. Universidad César Vallejo :
- https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo_RLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rivera, S., & Manrique, S. (2021). *Uso de la plataforma google meet y logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales en los estudiantes del vi ciclo del colegio Saco Olivero Shuaral*. Tesis de grado Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6081/RIVERA%20y%20MANRIQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez , D. (2019). *“Uso de redes sociales como elemento inhibidor de habilidades sociales en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa caranqui en el año lectivo 2018- 2019*. Tesis de grado. Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/9309/2/05%20FECYT%203503%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Romero , V., Romero , M., Toala, F., Castro, J., Pin, Á., Campozano, Y., & Gruezo, E. (2019). *El Fliped Learning, el aprendizaje colaborativo y las herramientas virtuales en la educación*. Área de innovación y desarrollo,S.L. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17993/dinelnnEdu.2019.43>
- Ruiz , L., & Intriago , W. (Julio de 2022). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga*. revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN. Volumen 6, Número 1: <http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230/388>
- Ruiz, A. (2010). *Formación docente en tics. ¿están los docentes preparados para la revolución?* Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832327003>
- Ruiz, L., & Intriago , W. (1 de julio de 2022). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga*. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN, vol. 6, núm. 11, pp. 75-90: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Salcedo , L., & Villa, P. (2021). *Estrategias pedagógicas digitales para el aseguramiento del aprendizaje en el contexto del COVID19*. Tesis de grado. Universidad del La

- Costa :
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/8947/ESTRATEGIAS%20PEDAGOGICAS%20DIGITALES%20PARA%20EL%20ASEGURAMIENTO%20DEL%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20CONTEXTO%20DEL%20COVID19.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez , M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I. E. Simón Bolívar*. Universidad San Ignacio de Loyola.: <https://es.scribd.com/document/537907291/2020-Sanchez-Chavez>
- Sánchez, M. (2022). *Herramientas canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año de informática en la I.E. Simón Bolívar*. Tesis para obtener el grado académico de: Master en educación. Universidad César Vallejo .Escuela de posgrado : Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo_RLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sanmartín , M. (2020). *Guía didáctica para la utilización de la Plataforma Google Classroom en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Matemática en los estudiantes de tercer semestre de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Matemática y Física*. Tesis de grado. Universidad Central del Ecuador. Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educacion: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22382/1/T-UCE-0010-FIL-1003.pdf>
- Sepúlveda, M. (2007). Creación de conocimiento en el aula mediante el uso de las Tic. (Tesis Doctoral). Universidad de Málaga, Málaga. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/2195Ruiz.pdf>
- Singh, T., & Awashi, S. (2020). *Updated Comparative Analysis on Video Conferencing Platforms- Zoom, Google Meet, Microsoft Te.*
- Suárez , S. (diciembre de 2019). *La plataforma virtual CANVAS como herramienta de enseñanzaaprendizaje en pregrado de la Facultad de Administración de la Universidad san Martín de Porres* . AMMCI, Memorias de Congresos Vol. 2, número 4, revista Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú. : <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64584207/RevistaAMMCICongresos2019-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1666700794&Signature=OEP7w6WXF3NkFkXuoYfUfiQp7j>

W-

TsyXLnkriXq8laT0yaeFMwhKYesd2aocZAKu8O7Utekcl~6Bt5EEZNYkmY~m
EEQEeqfnFqBaDmZODs3~eSu2IFAh8JgwZ0EJfj9mWA

- Touriñan, J. (2016). Educación Artística: sustantivamente "Educación" y adjetivamente "Artística". *Educación XXI*, 45-76. Retrieved 10 de Septiembre de 2021, from <https://www.redalyc.org/pdf/706/70645811002.pdf>
- Trejo, H. (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos*. Revista Sincronía, 74, 617–669: <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxii.n74.30b18>
- Vargas, M. (2021). *Uso de la plataforma canvas y el rendimiento académico de los estudiantes de tecnología arquitectónica 1 en la universidad tecnológica del Perú - Lima 2020*. Tesis de grado Universidad de San Martín de Porres: https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8243/vargas_mmg.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vásquez, M., Burgos, F., Orozco, F., & Real, K. (2022). *Seguimiento de actividades colaborativas de los estudiantes en el LMS Moodle*. Tinta&Pluma 2022: <https://editorialtintaypluma.com/index.php/etp/article/view/17/29>
- Vintimilla, M. (Julio de 2019). *La educación artística y sus problemas: consideraciones en torno al caso de Ecuador / artistic education and its problems: considerations regarding the case of Ecuador*. Revista de investigación pedagogía de arte de la facultad de artes de la Universidad de Cuenca N° 6 : <file:///C:/Users/Marcia/Downloads/jcrespo-06-01-paula.pdf>
- Zambrano, A. (Julio de 2014). *Prácticas evaluativas para mejorar la la calidad de aprendizaje: estudio contextualizado en la Unión de Chile*. Tesis de grado Universidad Autónoma de Barcelona : <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/284147/azd1de1.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Formato de validación del instrumento de investigación



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSGRADO

El presente cuestionario forma parte de la tesis de maestría titulada: “LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”

La información proporcionada en el cuestionario será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad. La encuesta para estudiantes consta de 8 preguntas, las mismas que buscan recabar información fehaciente del objeto de estudio, el mismo que será aplicado a través de la herramienta Google drive.

A continuación, se detallan los objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

- Implementar una estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje a través de la utilización herramienta tecnológica Canva, promoviendo el aprendizaje significativo en la asignatura de Educación Cultural Artística, en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”. haciendo uso de los recursos disponibles sobre internet para interactuar en forma sincrónica y asincrónica sobre la plataforma Google meet.

Objetivos Específicos

- Identificar las posibles causas, limitaciones, dificultades y necesidades específicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el entorno de la asignatura Educación Cultural y Artística en estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.

- Evaluar la estrategia didáctica de la herramienta tecnológica Canva partiendo de una línea base del nivel de conocimiento de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”. en el nivel de conocimiento de la educación cultural y artística como indicador de verificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

- Diseñar una guía didáctica con la herramienta tecnológica Canva de aprendizaje soportado en la plataforma virtual de Google meet , en los procesos de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación Cultural y Artística para estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Inocencio Jácome”.



ENCUESTA: “LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”

Estimado(a) Estudiante: La presente encuesta tiene como finalidad valorar la percepción y/o experiencia sobre el uso de las herramientas tecnológicas virtuales para fortalecer las estrategias de interaprendizaje en educación. Sus respuestas serán de mucho valor para alcanzar los objetivos propuestos en este estudio. Para responder, seleccione la respuesta que mejor refleje su criterio. Recuerde que la encuesta es anónima, le encarecemos que responda con absoluta sinceridad y precisión las preguntas.

Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles causas considera usted por el poco interés en la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica?

- Los contenidos de la asignatura ()
- La didáctica de enseñanza ()
- Los materiales de estudio ()

2. ¿Qué limitantes considera usted para aprender sobre la asignatura de educación cultural y artística de noveno año de educación básica?

- Los recursos económicos para adquirir materiales ()
- Disponibilidad de un computador ()
- Conexión del internet ()
- Disponibilidad de tiempo ()

3. ¿Conoce sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica?

- Muy elevado ()
- Bastante ()

- Poco ()
Nada ()

4. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas al ser aplicada en las aulas especialmente en el desarrollo de los contenidos de la asignatura de educación cultura y artística motivan a mejorar el rendimiento académico?

- Muy de acuerdo ()
De acuerdo ()
En desacuerdo ()
Muy descuerdo ()

5. ¿Considera usted que el docente debe fomentar innovación y creatividad con herramientas que brinda las tecnologías TIC?

- Muy de acuerdo ()
De acuerdo ()
En desacuerdo ()
Muy descuerdo ()

6. ¿La herramienta tecnológica Canva puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?

- Muy de acuerdo ()
De acuerdo ()
En desacuerdo ()
Muy descuerdo ()

7. ¿Está dispuesto a realizar una evaluación de su rendimiento académico con el uso de la herramienta tecnológica Canva en el contenido de la asignatura de educación cultura y artística?

- Muy de acuerdo ()
De acuerdo ()
En desacuerdo ()
Muy descuerdo ()

8. ¿Considera usted que la herramienta tecnológica Canva genera un mayor interés por la cultura y arte como también mejorar su rendimiento académico?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

9. ¿Con que frecuencia se dedicaría al uso de la herramienta tecnológica Canva para la ejecución de su trabajo, tareas?

1 hora ()

2 hora ()

3 hora ()

4 horas ()

10. ¿Formaría una red de estudios con sus compañeros con el empleo de la herramienta Canva para la realización de tareas y proyectos de aula?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

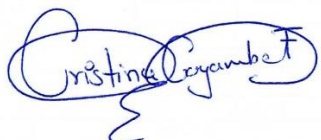
Matriz de validación

Pregunta Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	X	X		
2	X			
3	X	X	X	
4	X	X		
5		X	X	
6	X	X		
7	X	X		
8	X	X	X	
9	X	X		
10	X			

Observaciones generales

Se considera que la encuesta formulada está orientada al objetivo propuesto en la investigación de tal forma que el maestrante: Sr. Armas Díaz Marlon Alejandro puede avanzar con el proceso de diagnóstico.

Datos del Validador



MSc. LOURDES CRISTINA CAYAMBE FUENTES

Título de formación de Posgrado:

Magíster en tecnologías para la gestión y práctica docente.



**ENCUESTA: “LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA
LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN
CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”**

Estimado(a) Estudiante: La presente encuesta tiene como finalidad valorar la percepción y/o experiencia sobre el uso de las herramientas virtuales para fortalecer las estrategias de interaprendizaje en educación. Sus respuestas serán de mucho valor para alcanzar los objetivos propuestos en este estudio. Para responder, seleccione la respuesta que mejor refleje su criterio. Recuerde que la encuesta es anónima, le encarecemos que responda con absoluta sinceridad y precisión las preguntas.

Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles causas considera usted por el poco interés en la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica?

Los contenidos de la asignatura ()

La didáctica de enseñanza ()

Los materiales de estudio ()

2. ¿Qué limitantes considera usted para aprender sobre la asignatura de educación cultural y artística de noveno año de educación básica?

- Los recursos económicos para adquirir materiales ()
- Disponibilidad de un computador ()
- Conexión del internet ()
- Disponibilidad de tiempo ()

3. ¿Conoce sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica?

- Muy elevado ()
- Bastante ()
- Poco ()
- Nada ()

4. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas al ser aplicada en las aulas especialmente en el desarrollo de los contenidos de la asignatura de educación cultura y artística motivan a mejorar el rendimiento académico?

- Muy de acuerdo ()
- De acuerdo ()
- En desacuerdo ()
- Muy descuerdo ()

5. ¿Considera usted que el docente debe fomentar innovación y creatividad con herramientas que brinda las tecnologías TIC?

- Muy de acuerdo ()
- De acuerdo ()
- En desacuerdo ()
- Muy descuerdo ()

6. ¿La herramienta tecnológica Canva puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?

- Muy de acuerdo ()

- De acuerdo ()
- En desacuerdo ()
- Muy desacuerdo ()

7. ¿Está dispuesto a realizar una evaluación de su rendimiento académico con el uso de la herramienta tecnológica Canva en el contenido de la asignatura de educación cultura y artística?

- Muy de acuerdo ()
- De acuerdo ()
- En desacuerdo ()
- Muy desacuerdo ()

8. ¿Considera usted que la herramienta tecnológica Canva genera un mayor interés por la cultura y arte como también mejorar su rendimiento académico?

- Muy de acuerdo ()
- De acuerdo ()
- En desacuerdo ()
- Muy desacuerdo ()

9. ¿Con que frecuencia se dedicaría al uso de la herramienta tecnológica Canva para la ejecución de su trabajo, tareas?

- 1 hora ()
- 2 hora ()
- 3 hora ()
- 4 horas ()

10. ¿Formaría una red de estudios con sus compañeros con el empleo de la herramienta Canva para la realización de tareas y proyectos de aula?

- Muy de acuerdo ()
- De acuerdo ()
- En desacuerdo ()
- Muy desacuerdo ()

Matriz de validación

Pregunta Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	X	X	X	
2	X			
3	X	X		
4	X	X		
5	X	X	X	
6	X	X		
7	X	X		
8	X	X	X	
9	X	X		
10	X			

Observaciones generales

Se considera que la encuesta formulada está orientada al objetivo propuesto en la investigación de tal forma que el maestrante: Sr. Armas Díaz Marlon Alejandro puede avanzar con el proceso de diagnóstico.

Datos del Validador



MSc. Liliana Maribel Ruano Bolaños
Título de formación de Posgrado:
Magíster en Educación Básica.



ENCUESTA: “LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”

Estimado(a) Estudiante: La presente encuesta tiene como finalidad valorar la percepción y/o experiencia sobre el uso de las herramientas virtuales para fortalecer las estrategias de interaprendizaje en educación. Sus respuestas serán de mucho valor para alcanzar los objetivos propuestos en este estudio. Para responder, seleccione la respuesta que mejor refleje su criterio. Recuerde que la encuesta es anónima, le encarecemos que responda con absoluta sinceridad y precisión las preguntas.

Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles causas considera usted por el poco interés en la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica?

Los contenidos de la asignatura ()

La didáctica de enseñanza ()

Los materiales de estudio ()

2. ¿Qué limitantes considera usted para aprender sobre la asignatura de educación cultural y artística de noveno año de educación básica?

Los recursos económicos para adquirir materiales ()

Disponibilidad de un computador ()

Conexión del internet ()

Disponibilidad de tiempo ()

3. ¿Conoce sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación en la asignatura de educación cultural y artística en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica?

Muy elevado ()

Bastante ()

Poco ()

Nada ()

4. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas al ser aplicada en las aulas especialmente en el desarrollo de los contenidos de la asignatura de educación cultura y artística motivan a mejorar el rendimiento académico?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

5. ¿Considera usted que el docente debe fomentar innovación y creatividad con herramientas que brinda las tecnologías TIC?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

6. ¿La herramienta tecnológica Canva puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

7. ¿Está dispuesto a realizar una evaluación de su rendimiento académico con el uso de la herramienta tecnológica Canva en el contenido de la asignatura de educación cultura y artística?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

8. ¿Considera usted que la herramienta tecnológica Canva genera un mayor interés por la cultura y arte como también mejorar su rendimiento académico?

Muy de acuerdo ()

De acuerdo ()

En desacuerdo ()

Muy descuerdo ()

9. ¿Con que frecuencia se dedicaría al uso de la herramienta tecnológica Canva para la ejecución de su trabajo, tareas?

- 1 hora ()
 2 hora ()
 3 hora ()
 4 horas ()

10. ¿Formaría una red de estudios con sus compañeros con el empleo de la herramienta Canva para la realización de tareas y proyectos de aula?

- Muy de acuerdo ()
 De acuerdo ()
 En desacuerdo ()
 Muy desacuerdo ()

Matriz de validación

Pregunta Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	X	X		
2	X			
3	X	X		
4	X	X		
5		X	X	
6	X	X		
7	X	X		
8	X	X	X	
9	X	X		
10	X			

Observaciones generales

Se considera que la encuesta formulada está orientada al objetivo propuesto en la investigación de tal forma que el maestrante: Sr. Armas Díaz Marlon Alejandro puede avanzar con el proceso de diagnóstico.

Datos del Validador



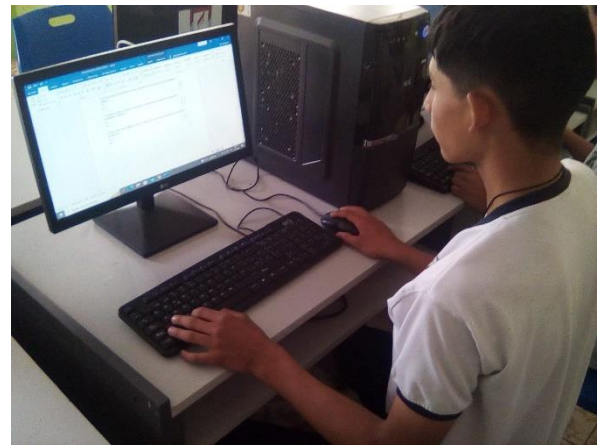
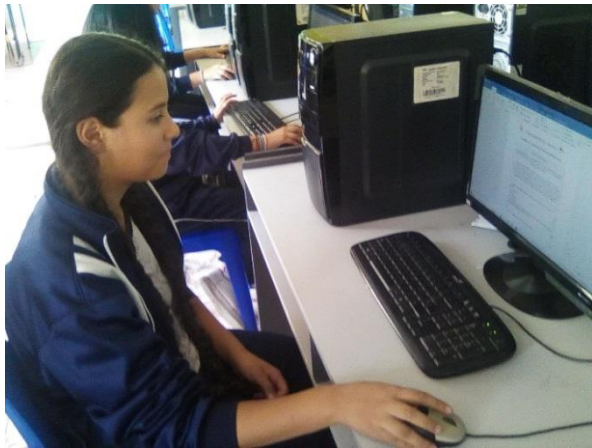
Mgs. Jonathan Wladimir Revelo Aguilar

Título de formación de Posgrado:

Magíster en Educación.

Anexo 2

Fotografías de realización de encuestas a estudiantes de novena año de educación básica de la unidad educativa Inocencio Jácome



Anexo 3

Fotografías del uso de la herramienta Canva docentes de la unidad educativa Inocencio Jácome.



Anexo 4

Resultado de prueba de fiabilidad mediante evaluación en software estadístico SPSS de encuestas realizadas a estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome

Cálculo del Alfa de Crombach mediante la varianza de preguntas opción múltiple encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional Inocencio Jácome

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total
Alumno 1	2	1	5	1	3	1	3	1	1	4	22
Alumno 2	5	1	5	1	3	3	4	5	3	4	34
Alumno 3	5	1	5	3	3	3	4	5	3	4	36
Alumno 4	5	1	5	3	3	3	4	5	3	4	36
Alumno 5	5	4	3	5	3	5	5	5	4	4	43
Alumno 6	5	4	3	5	5	5	5	5	4	4	45
Alumno 7	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	46
Alumno 8	5	5	2	5	5	5	5	5	4	4	45
Alumno 9	5	5	2	5	5	5	5	5	4	4	45
Alumno 10	5	5	2	5	5	5	5	5	5	4	46
Alumno 11	4	5	2	5	5	5	5	5	5	4	45
Alumno 12	4	5	2	5	5	5	5	5	5	4	45
Alumno 13	4	5	2	5	5	5	5	3	5	2	41
Alumno 14	4	5	2	5	5	5	5	5	5	2	43
Alumno 15	4	5	2	5	5	5	5	5	5	2	43
Alumno 16	4	5	2	5	5	5	5	5	5	2	43
Alumno 17	4	5	2	5	5	5	5	5	5	2	43
Alumno 18	4	5	2	5	5	5	5	3	5	1	40
Varianza	0,6	2,8	1,6	1,9	0,8	1,3	0,3	1,2	1,2	1,2	35,91

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	18	100,0
	Total	18	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,71	10

Anexo 5

Fórmula de validación de instrumento

$$F = K/K-1 (1 - \sum pq/VT)$$

Donde:

K = Número de preguntas

VT = Varianza Total de instrumento (encuesta)

$\sum pq$ = Sumatoria de varianzas de ítems

Anexo 6

Modelo de test de encuesta realizada a estudiantes en formulario por medio virtual

11:52:10 AM Encuesta a estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Inocencio en el pe...

Encuesta a estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Inocencio en el periodo 2022, por la asignatura de Educación cultural y artística

Estimado(a) Estudiante: La presente encuesta tiene como finalidad valorar la percepción y la experiencia sobre el uso de las herramientas virtuales para fortalecer las estrategias de interaprendizaje en educación. Sus respuestas serán de mucho valor para alcanzar los objetivos propuestos en este estudio. Para responder, seleccione la respuesta que mejor refleje su criterio. Recuerde que la encuesta es anónima, le encargamos que responda con absoluta sinceridad y precisión las preguntas.

7 ítems que le preguntamos, respóndalos.

1. ¿Cuáles causas considera usted por el poco interés en la asignatura de educación cultural y artística en noveno año de educación básica ?

Marca solo un óvalo.

Los contenidos de la asignatura

La didáctica de enseñanza

Los materiales de estudio

03:10:25 Encuesta a estudiantes de Noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "Inocencio en el pe...

2. ¿Qué limitantes considera usted para aprender sobre la asignatura de educación cultural y artística de noveno año de educación básica ?

Marca solo un óvalo.

Los recursos económicos para adquirir materiales

Disponibilidad de un computador

Conexión del internet

Disponibilidad de tiempo

3. ¿ Conoce sobre la importancia de la herramienta tecnológica Canva y su aplicación asignatura de educación cultural y artística en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación básica ?

Marca solo un óvalo.

Muy elevado

Bastante

Poco

Nada

4. ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas al ser aplicada en las aulas especialmente en el desarrollo de los contenidos de la asignatura de educación cultura y artística inducen a mejorar su rendimiento académico ?

Marca solo un óvalo.

Muy de acuerdo

De acuerdo

En desacuerdo

Muy desacuerdo

u/8ca.google.com/forms/d/1uNDK6SPdy4eW1u3u52M2hRPnAuC24u-56u7gZu6d

25

5. **¿Considera usted que el docente debe fomentar innovación y creatividad con herramientas que brinda las tecnologías TIC?**

- Marca solo un óvalo.
- Muy de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Muy desacuerdo

6. **¿Usted cree que la herramienta tecnológica Canva puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?**

- Marca solo un óvalo.
- Muy de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Muy desacuerdo

7. **¿Está dispuesto a realizar una comparación de su rendimiento académico con el uso de la herramienta tecnológica Canva en el contenido de la asignatura de educación cultura y artística**

- Marca solo un óvalo.
- Muy de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Muy desacuerdo

8. **Considera usted que la herramienta virtual Canva le puede ayudar a tener mayor interés por la cultura y arte como también mejorar su rendimiento académico**

- Marca solo un óvalo.
- Muy de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Muy desacuerdo

9. **Cuanto tiempo se dedicaría al uso de la herramienta tecnológica Canva para la ejecución de su trabajo, tareas**

- Marca solo un óvalo.
- 1 hora
 - 2 horas
 - 3 horas
 - 4 horas ()

10. **¿Formaría una red de estudios con sus compañeros con el empleo de la herramienta Canva?**

- Marca solo un óvalo.
- Muy de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Muy desacuerdo