

## **Canva as an educational tool: contributions from teachers for its linkage to basic education in Riobamba, Ecuador**

### **Canva como herramienta educativa: Aportes desde docentes para su vinculación a la educación básica en Riobamba, Ecuador**

#### **Autores:**

Layedra-Chunata Carlos Javier  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA  
Maestría en educación, tecnología e innovación  
Azogues - Ecuador



[carlos.layedra.45@est.ucacue.edu.ec](mailto:carlos.layedra.45@est.ucacue.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0001-8393-1286>

Cabrera-Berrezueta Luis Bolívar  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA  
Maestría en educación, tecnología e innovación  
Azogues - Ecuador



[bolivarcabrera@ucacue.edu.ec](mailto:bolivarcabrera@ucacue.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-6853-635X>

Reascos-Vallejo Nelson Cristóbal  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA  
Maestría en educación, tecnología e innovación  
Azogues - Ecuador



[nelson.reascos@ucacue.edu.ec](mailto:nelson.reascos@ucacue.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0002-2810-2952>

Fechas de recepción: 30-JUN-2024 aceptación: 02-AGO-2024 publicación: 15-SEP-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>

## Resumen

En los contextos contemporáneos, el aprovechamiento de herramientas tecnológicas se revela como un valioso aporte en diversos ámbitos educativos. En este sentido, resulta imperativo examinar la integración de la herramienta educativa Canva en la educación básica en Riobamba, Ecuador, a partir de las contribuciones de los educadores. Para lograr este objetivo, se aboga por un enfoque cuantitativo que aplique encuestas a docentes de educación básica, quienes compartirán sus perspectivas sobre la interconexión entre la herramienta educativa y la práctica docente. Como posible resultado de este análisis, se aspira a desarrollar una guía didáctica que facilite la vinculación efectiva de estos elementos en el ámbito educativo de nivel básico.

**Palabras clave:** Canva; Educación Básica; Herramientas educativas; Docente; Guía didáctica

## Abstract

In contemporary contexts, the use of technological tools is revealed as a valuable contribution in various educational fields. In this sense, it is imperative to examine the integration of the Canva educational tool in basic education in Riobamba, Ecuador, based on the contributions of educators. To achieve this objective, a quantitative approach is advocated that applies surveys to basic education teachers, who will share their perspectives on the interconnection between the educational tool and teaching practice. As a possible result of this analysis, the aim is to develop a teaching guide that facilitates the effective linking of these elements in the basic level educational field.

**Keywords:** Canva; Basic education; educational tools; Teacher; Didactic guide

## Introducción

En la actualidad, las herramientas digitales se han convertido en elementos pedagógicos esenciales para los docentes. Es fundamental implementarlas en todas las áreas del aprendizaje de los estudiantes. En este sentido, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (*Aprendizaje Digital y Transformación de La Educación / UNESCO*, n.d.) respalda el uso de la innovación digital para crear vías de aprendizaje a lo largo de toda la vida, mejoradas por las Tecnologías de la Información y Comunicación [TIC], por consiguiente, las instituciones educativas deben desarrollar programas de alfabetización digital para sus educadores (Londoño & Mora, 2020).

Las herramientas digitales educativas son las distintas aplicaciones que apoyan al desarrollo de actividades didácticas en el proceso de enseñanza -aprendizaje y brindan la posibilidad de trabajar tanto online u offline. Con respecto a esto los autores como Morimoto et al. (2015) manifiesta que dichas herramientas son programas o sistemas de información que tiene acceso a través de las TIC. Usando computadores, tabletas o dispositivos móviles.

De tal manera dichos programas se han integrado a la práctica educativa con el fin de integrar a la educación a la era digital por lo que se considera que dichas herramientas digitales se elaboraron con varios fines, pero se adaptan muy bien en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado Molinero et al. (2019) exhorta que en los últimos años se ha integrado en la sociedad diferentes medios digitales que nos permiten acceder a cualquier información, basta con tener conexión a internet, es por esto que es necesario que se integre la utilización de la tecnología en la práctica educativa y así contribuir al desarrollo de competencias que permitan procesar la información de la red. En este caso facilitar el acceso a la información de educación por parte de los docentes esto para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Salinas et al. (2014) menciona que ciertas tecnologías han innovado la concepción de la educación y traen acciones nuevas que incluyen entornos de aprendizaje que propician novedosas estrategias de enseñanza-aprendizaje porque ofrecen flexibilidad en tiempo y espacio, así como diversidad de herramientas que se adaptan a las necesidades de cada usuario. Para Ardura y Zamora (2014) estos entornos educativos resultan herramientas muy útiles porque refuerzan los aprendizajes y promueven la participación activa de los estudiantes, en especial, en contextos semipresenciales.

Por otro lado, la Guía Didáctica también conocida como guía de estudio, bajo el concepto de García-Hernández y Mercedes de la Cruz Blanco (2014) constituye un documento esencial que dirige y facilita el proceso de aprendizaje, acercando de manera efectiva el material didáctico a los procesos cognitivos del alumno. Su principal objetivo radica en permitir que los estudiantes aborden el contenido de manera autónoma.

En este sentido, una guía didáctica bien elaborada y orientada hacia las necesidades del estudiante no solo cumple la función de proporcionar instrucciones, sino que se convierte en un elemento motivador primordial, capaz de despertar el interés y la participación activa del alumno en la materia o asignatura correspondiente.

Tiene también como finalidad ofrecer alternativas e ideas para implementar en el entorno educativo.

En un contexto de creciente digitalización en la educación a nivel mundial, la exploración del uso de herramientas digitales en la enseñanza básica se vuelve fundamental. En este sentido, Canva, una plataforma de diseño en línea, emerge como una herramienta versátil y de fácil uso que puede potenciar la creación de materiales didácticos atractivos y personalizados. Su integración en el ámbito educativo en Riobamba, Ecuador, representa una oportunidad para enriquecer la práctica docente y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes (Raigosa et al., 2019).

En Ecuador, incluso en el siglo XXI, aún no se ha logrado destacar adecuadamente el uso de herramientas digitales en diversas áreas del conocimiento, por este motivo Urquiza-Mendoza et al. (2016) subraya la necesidad de fomentar prácticas pedagógicas con un enfoque digital, esto busca innovar las formas de enseñanza y los procesos de aprendizaje, con el propósito de fortalecer el desarrollo así también potenciar las habilidades de estudiantes y docentes. Por ende, es importante que los educadores se familiaricen aún más con las tecnologías antes mencionadas para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo.

Según la investigación realizada por Yambay-Caizaguano (2023) en el contexto rural se observan más carencias en cuanto a la integración de herramientas educativas por parte de los docentes. Por ejemplo, en la Unidad Educativa del Milenio de Penipe, se propuso la utilización de Canva como herramienta didáctica para la enseñanza de Estudios Sociales de décimo EGB. Canva se destaca por su capacidad para crear un entorno de aprendizaje interactivo y significativo. Sin embargo, se encontró que los docentes del área rural no están familiarizados con esta herramienta educativa, por lo que es necesario capacitar a los docentes para que puedan incorporar estas herramientas en su práctica pedagógica.

Analizar cómo los educadores pueden integrar de manera efectiva Canva en sus prácticas pedagógicas puede revelar nuevas perspectivas para enriquecer la enseñanza y mejorar el aprendizaje en la educación básica. Rizales-Semprum et al. (2019). Según la identificación de estrategias y buenas prácticas puede tener un avance directo en la calidad de la educación y en el desarrollo de habilidades de los estudiantes. De tal modo Canva emerge como una herramienta educativa que puede contribuir significativamente al fomento de habilidades digitales, tanto para los docentes como para los estudiantes.

Como plantea Trejo-González (2018) explorar cómo los educadores pueden incorporar estas herramientas innovadoras en el aula puede generar un impacto positivo en la preparación digital de las generaciones futuras, por lo tanto, la elección de Canva como herramienta educativa se justifica debido a su relevancia, su potencial en el ámbito pedagógico, así como a su adaptabilidad cultural, la participación activa de los docentes y la promoción del desarrollo de habilidades tecnológicas.

Con el avance de las tecnologías actuales y la sucesión de diversos eventos que repercuten en la sociedad y realidad educativa ecuatoriana, como la emergencia sanitaria acontecida durante los dos primeros años de esta década, según el Aprendizaje Digital y Transformación de La Educación | UNESCO (2024) dice que es importante formar personas capaces de utilizar los diversos recursos y fuentes de información disponibles en la actualidad, con énfasis en las bibliotecas y el acceso a la web, además de diversas herramientas que puedan complementar el aprendizaje que se imparte en las escuelas.

Es por esto que el objetivo principal de este artículo es investigar cómo la implementación de Canva en las aulas puede optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se busca además fomentar el desarrollo de habilidades digitales esenciales en los alumnos, preparándolos para un mundo cada vez más tecnológico. A través de un enfoque local en Riobamba, esta investigación pretende identificar los beneficios y desafíos que enfrentan los docentes al utilizar Canva en su práctica educativa.

La importancia de esta investigación radica en su potencial para informar y mejorar las políticas educativas en Ecuador, así como en su capacidad para ofrecer estrategias y recursos concretos a los docentes de Riobamba. Al identificar los beneficios y desafíos de Canva en el aula, se podrán proponer recomendaciones fundamentadas para potenciar su efectiva implementación, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y fortaleciendo las habilidades tecnológicas tanto de docentes como de alumnos.

## Material y métodos

### MATERIALES

La siguiente investigación se estableció en la ciudad de Riobamba, con docentes de educación básica y tiene un enfoque cuantitativo que se utilizó para recoger datos numéricos, como la cantidad de docentes, que utilizan Canva en la educación básica, tiene también un alcance descriptivo puesto que al utilizar instrumentos como encuestas se pudo obtener información detallada para el posterior análisis y descripción del estado actual de la problemática, teniendo así ocho preguntas mediante una escala de Likert, siendo así una investigación cuasiexperimental debido a que se propuso una guía didáctica del uso de Canva en la educación básica e investigación transversal ya que se recopiló los datos en una sola corte de tiempo.

### MÉTODOS

Los instrumentos de recolección fueron diseñados en base a las variables investigadas y se calculó que en la ciudad de Riobamba hay alrededor de 300 docentes de educación básica por lo que el muestreo nos dio un número de 142 docentes con un nivel de confianza del 95 por ciento y con un margen de error del 5 por ciento, llegando a dicha muestra de población por un método no probalístico por conveniencia, aplicando la encuesta de ocho preguntas, validadas con el método Delphi, siendo todas no paramétricas con una fiabilidad de alfa de Cronbach's de 0,876. y la tabulación mediante los programas de JASP y SPSS, los cuales permitieron hacer pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk realizadas con cada pregunta dando así un valor menor a 0.05 y el chi cuadrado de Pearson con una tabla de contingencia y de frecuencia para los resultados, se estableció la propuesta para dar solución a la problemática identificada, con lo que se requiere aplicar una investigación de tipo inductivo



- deductivo, pues como se señala anteriormente se estableció generalidades y se infirió las principales conclusiones.

## Resultados

Después del análisis de los resultados de la recolección de los datos se pudo evidenciar varios aspectos entorno al conocimiento y al uso de Canva en la educación básica.

**Tabla 1**

*Relación entre el conocimiento de Canva con su uso en la educación básica*

		Utilización de Canva en la creación de contenido educativo					
		Nunca	A veces	Regularmente	Casi siempre	Siempre	Total
Conocimiento de herramientas educativas	Ninguno	1	0	0	1	0	2
	Bajo	4	17	6	0	0	27
	Medio	1	21	34	16	2	74
	Alto	0	1	5	20	3	29
	Suficiente	0	0	2	4	4	10
Total		6	39	47	41	9	142

### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	98.033 <sup>a</sup>	16	.000
Razón de verosimilitudes	90.662	16	.000
Asociación lineal por lineal	55.854	1	.000
N de casos válidos	142		

a. 16 casillas (64.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .08

*Nota:* Fuente elaboración propia

La tabla 1 muestra el análisis de chi cuadrado en donde se evidencia un valor de 0.000 el cual es menor a 0.05 demostrando así que tiene una relación entre variables indicando que para la utilización de Canva para la creación de contenido educativo es vital el conocimiento de herramientas digitales.

Para crear contenido educativo mediante Canva es esencial tener conocimiento de herramientas educativas puesto que mediante estas se logrará una mejora en la práctica pedagógica teniendo así una mejor experiencia de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 2**

*Relación entre la creación de contenido educativo y capacitación para el uso de Canva.*

		Capacitación y apoyo para el uso de Canva					Total
		Ninguno	Muy poco	Alguno	Bastante	Suficiente	
Utilización de Canva en la creación de contenido educativo	Nunca	3	2	1	0	0	6
	A veces	10	18	11	0	0	39
	Regularmente	5	16	20	5	1	47
	Casi siempre	1	5	17	13	5	41
	Siempre	0	0	1	3	5	9
Total		19	41	50	21	11	142

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	80.614 <sup>a</sup>	16	0.000
Razón de verosimilitudes	76.848	16	0.000
Asociación lineal por lineal	56.165	1	0.000
N de casos válidos	142		

a. 13 casillas (52.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .46.

*Nota:* Fuente elaboración propia

En la tabla 2 se logra ver que el valor de 0,000 el cual muestra una relación entre las dos variables lo cual nos dice que los docentes no utilizan Canva para la creación de contenido educativo debido a que tienen poca o nula capacitación lo cual no es beneficioso debido a que Canva es una gran herramienta educativa para la educación, mejorando la experiencia de enseñanza aprendizaje.

**Tabla 3**

*Relación entre la creación de contenido educativo y capacitación para el uso de Canva.*

		<u>Beneficios de Canva en la enseñanza-aprendizaje</u>					Total
		Ningun o	Muy pocos	Alguno s	Bastante s	Suficient e	
Creación de guía didáctica para el uso de Canva en educación	Total, desacuerdo	0	0	1	1	0	2
	Neutral	0	0	6	3	0	9
	De acuerdo	0	4	28	24	7	63
	Suficiente	3	0	12	31	22	68
Total		3	4	47	59	29	142

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	29.161 <sup>a</sup>	12	0.004
Razón de verosimilitudes	33.914	12	0.001
Asociación lineal por lineal	9.034	1	0.003
N de casos válidos	142		

a. 14 casillas (70.0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es .04.

*Nota:* Elaboración propia

De acuerdo con el análisis de la tabla de contingencia y la gráfica de Chi-Cuadrado de Pearson, se puede concluir que existe una asociación estadísticamente significativa entre las variables "Beneficios de Canva" y "Creación de guía didáctica". Esto significa que los participantes que están de acuerdo con que Canva tiene beneficios en la enseñanza-aprendizaje son más propensos a estar interesados en crear una guía didáctica para el uso de Canva en educación.

### **Discusión**

Estos resultados coinciden con investigaciones previas que han demostrado que la percepción de beneficios, la capacitación y el apoyo, y el conocimiento general de herramientas educativas son factores importantes que influyen en la adopción y el uso de estas herramientas por parte de los docentes por ello, como los hallazgos de este estudio tienen diversas implicaciones para la práctica educativa:

La promoción del uso de Canva es fundamental promover el uso de esta herramienta educativa en la educación, dado que los docentes que perciben beneficios en esta herramienta son más propensos a utilizarla, se recomienda que las instituciones educativas la promuevan activamente entre su personal docente.

Capacitación y apoyo, ofrecer capacitación y apoyo para el uso de Canva es crucial. Al evidenciarse que los docentes que reciben este tipo de formación son tienden a utilizar la herramienta, se recomienda que las instituciones educativas la proporcionen de manera regular.

Desarrollo del conocimiento: es importante desarrollar el conocimiento de los docentes sobre herramientas educativas, dado que los docentes con mayor conocimiento de estas



herramientas son más propensos a utilizar Canva, se recomienda que las instituciones educativas implementen programas de formación que les ayuden a desarrollar sus conocimientos sobre herramientas educativas en general.

Este estudio proporciona evidencia significativa que respalda la integración de Canva en la práctica docente. Al promover su uso, ofrecer capacitación y apoyo adecuados, y desarrollar el conocimiento de los docentes sobre herramientas educativas, las instituciones educativas pueden fomentar la adopción efectiva de Canva en la educación básica y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Sociedad et al., 2021)

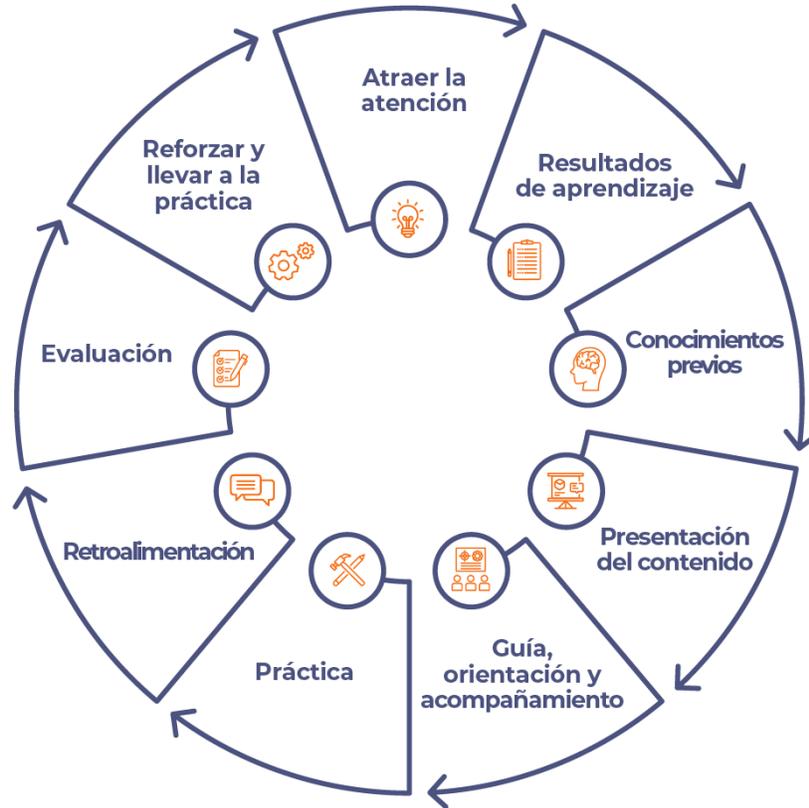
## **PROPUESTA**

Se propone un modelo de instruccionalidad de eventos de Gagné, el cual está basado en 9 etapas, las mismas se detallan a continuación:

### **Figura 1**

*Propuesta eventos de Gagné*





*Nota:* Fuente elaboración propia

El Modelo de las 9 Eventos de Gagné, desarrollado por el psicólogo educativo Robert Gagné, es un marco de trabajo sistemático que describe los pasos esenciales para diseñar experiencias de aprendizaje efectivas. Este modelo se basa en la psicología conductista y se enfoca en los eventos que deben ocurrir para que se produzca el aprendizaje (Castillero-Mimenza, 2016).

Los nueve eventos son:

1. Atraer la atención: Captar el interés y la motivación de los estudiantes al inicio de la lección.
2. Informar los objetivos de aprendizaje: Comunicar claramente los objetivos que se esperan lograr con la lección.

3. Estimular el recuerdo de conocimientos previos: Activar los conocimientos previos que los estudiantes necesitan para comprender la nueva información.
4. Presentar el estímulo: Introducir la nueva información de manera clara, organizada y atractiva, utilizando recursos visuales y auditivos.
5. Proporcionar guía para el aprendizaje: Ofrecer instrucciones, ejemplos y demostraciones para ayudar a los estudiantes a comprender y aplicar la nueva información.
6. Ejercitar la práctica: Incluir actividades que permitan a los estudiantes poner en práctica lo aprendido y recibir retroalimentación inmediata.
7. Proporcionar retroalimentación: Ofrecer retroalimentación correctiva y de refuerzo sobre el desempeño de los estudiantes en las actividades.
8. Evaluar el desempeño: Medir el aprendizaje de los estudiantes al final de la lección.
9. Mejorar el desempeño: Reforzar el aprendizaje y prevenir el olvido mediante el repaso, la práctica adicional y la transferencia a nuevas situaciones.

Este modelo proporciona una guía práctica para diseñar lecciones que sean efectivas, motivadoras y significativas para los estudiantes. Este modelo es flexible y se puede adaptar a diferentes contextos educativos, desde el aula tradicional hasta el aprendizaje en línea.

### **Beneficios del Modelo de las 9 Eventos de Gagné:**



- Promueve el aprendizaje activo: Los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje a través de actividades prácticas y retroalimentación.
- Mejora la retención del conocimiento: El repaso y la práctica distribuida ayudan a los estudiantes a retener la información a largo plazo.
- Facilita la transferencia del conocimiento: Los estudiantes aprenden a aplicar lo que han aprendido en nuevas situaciones.
- Aumenta la motivación: Las lecciones bien diseñadas son más atractivas y motivadoras para los estudiantes.

## Conclusiones

Este estudio presenta evidencia contundente que respalda el uso de Canva como una herramienta educativa de gran valor. Al promover su implementación efectiva mediante estrategias apropiadas, las instituciones educativas pueden contribuir significativamente a mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la educación básica.

La investigación confirma que Canva es una herramienta educativa beneficiosa para la enseñanza, y los docentes que reconocen sus ventajas son más propensos a utilizarla. Su integración en la práctica docente puede mejorar sustancialmente el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual constituye un factor clave para su implementación efectiva.

La promoción activa por parte de las instituciones educativas, junto con la capacitación y el apoyo continuo, son cruciales para facilitar el uso de esta herramienta entre el personal docente. (N. et al., 2018) Además, la implementación de programas de formación que amplíen el conocimiento sobre herramientas educativas en general puede ser beneficiosa.

La integración de Canva puede transformar la enseñanza y el aprendizaje en la educación básica al promover un enfoque más dinámico, creativo y atractivo en el aula, brindando a los docentes nuevas oportunidades para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes.

En cuanto a las recomendaciones para futuras investigaciones, se sugiere: Explorar el impacto específico de Canva en el aprendizaje estudiantil. Analizar la efectividad de diferentes estrategias de implementación de Canva. Investigar la percepción y el uso de Canva en diferentes contextos educativos.

Además de las conclusiones mencionadas, es importante destacar que el estudio refuerza la importancia del desarrollo profesional docente continuo para la adopción exitosa de nuevas tecnologías educativas. También resalta el papel fundamental de las instituciones educativas en la creación de un entorno propicio para la innovación y la experimentación con herramientas digitales.

Este estudio proporciona información valiosa para la toma de decisiones sobre la implementación de Canva y otras herramientas educativas en el ámbito educativo. Se espera que estas conclusiones sirvan como base para futuras investigaciones y acciones que fomenten el uso efectivo de Canva y otras herramientas digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la educación básica.

## Referencias bibliográficas

- Aprendizaje digital y transformación de la educación UNESCO (2024). Retrieved May 4, 2024, from <https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Ardura, D., & Zamora, Á. (2014). Experiencias, recursos y otros trabajos ¿Son útiles entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de las ciencias secundaria? ¿Evaluación de una experiencia en la enseñanza y el aprendizaje de la Relatividad Are virtual learning environments useful in secondary science education? Assessment of an experience in the teaching and learning of Relativity. *Revista Eureka Sobre Enseñanza y Divulgación de Las Ciencias*, 11(1), 83–93.
- Carmen, M. Del, Bárcenas, M., & Morales, U. C. (2019). *Technological Tools in the Teaching-Learning Process in Higher Education Students Ferramentas Tecnologías no processo de ensino-aprendizagem em estudantes do ensino superior*. 10, 5. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Castillero-Mimenza. (2016, December 6). *La teoría del aprendizaje de Robert Gagné*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-aprendizaje-robert-gagne>
- García-Hernández, I., & de las Mercedes de la Cruz Blanco, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo Didactic guides: necessary resources for autonomous learning. *Edumecentro*, 6(3), 162–175. [www.revedumecentro.sld.cu](http://www.revedumecentro.sld.cu)
- Londoño, O. D. R., & Mora, J. L. D. (2020). COVID-19 La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo. *HAMUT'AY*, 7(2), 64. <https://doi.org/10.21503/HAMU.V7I2.2134>
- Morimoto, Y., Lucero, M. V. P., & Martínez, R. S. (2015). La enseñanza de ELE centrada en el alumno. *La Enseñanza de ELE Centrada En El Alumno, 2015*, ISBN 978-84-608-

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=581025>

Raigosa, J. P., Saldarriaga, J. C. C., & Valderrama, V. C. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13–33. <https://doi.org/10.17151/ELEU.2019.21.2>

Rizales-Semprum, M. J., Gómez-Valderrama, C. L., & Hernández-Suarez, C. A. (2019). Uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de las ciencias en educación media diversificada de acuerdo a la modalidad de estudio a distancia. *Eco Matemático*, 10(2), 35–46. <https://doi.org/10.22463/17948231.2591>

Salinas, J., De Benito, B., & Lizana, A. (2014). iISSN 0213-8646 Competencias docentes para los nuevos escenarios de aprendizaje. • *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 79(1), 145–163.

Sociedad, U. Y., José, A., & Marín, M. (2021). *Volumen 13 | Número 4 | julio-agosto*. <https://orcid.org/0000-0003-0748-1970>

Trejo-González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*, 74, 617–669. <https://doi.org/10.32870/SINCRONIA.AXXII.N74.30B18>

Urquiza-Mendoza, L. I., Auria-Burgos, B. A., Daza Suárez, S. K., Carriel Paredes, F. D. R., & Navarrete Ortega, R. I. (2016). Uso de la realidad virtual, en la educación del futuro en centros educativos del Ecuador. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 1(4), 26–30. <https://doi.org/10.26910/ISSN.2528-8083VOL1ISS4.2016PP26-30>



Yambay-Caizaguano, P. A. (2023). *Canva como herramienta didáctica para la enseñanza de Estudios Sociales de décimo EGB en la U.E. del Milenio de Penipe.*  
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11372>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.

