

CANVA: HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Canva: a tool for learning the subject of entrepreneurship in high school students

Canva: uma ferramenta para o ensino de empreendedorismo para alunos do ensino médio

Nancy Diana Peralta Palacios *, <https://orcid.org/0000-0001-8446-271X>

Wendy Liliana Quinto Castro, <https://orcid.org/0009-0001-8352-3872>

PHD María Beltrán Mesa, <https://orcid.org/0009-0008-8807-2119>

PHD Raul Lopez Fernandez, <https://orcid.org/0000-0001-5316-2300>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email ndperaltap@ube.edu.ec

Para citar este artículo: Peralta Palacios, N. D., Quinto Castro, W. L., Beltrán Mesa, M. y Lopez Fernandez, R. (2026). Canva: herramienta para el aprendizaje de la asignatura emprendimiento en los estudiantes de bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 1493-1504. <https://maestroysociedad.uo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: La asignatura Emprendimiento y Gestión en bachillerato es clave para desarrollar competencias como creatividad, liderazgo e innovación, pero los estudiantes presentan dificultades en la comprensión de conceptos y el uso de herramientas tecnológicas. Materiales y métodos: Se utilizó un enfoque mixto (cualitativo-cuantitativo), tipo descriptivo, con una muestra intencional de 30 estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza (Ecuador). Se aplicaron observación áulica, encuestas, entrevistas y revisión documental, validados mediante criterio de especialistas. Resultados: El diagnóstico evidenció escasa incorporación de recursos digitales (70% de estudiantes con dificultades), bajo dominio de herramientas (80% requirió capacitación), falta de motivación (60% mostró pasividad) y necesidad de formación docente (80% señaló carencias). Se diseñaron 10 actividades prácticas en Canva (diseño de logotipos, infografías, presentaciones interactivas, pósteres, portafolio digital, plan de negocios, pitch deck, entre otras). Los especialistas validaron la propuesta como pertinente, factible e innovadora. Discusión: Los resultados coinciden con estudios previos que destacan a Canva como herramienta eficaz para fortalecer competencias digitales, creatividad y comunicación visual en emprendimiento, así como para facilitar el aprendizaje basado en proyectos. Conclusiones: Canva contribuye significativamente al aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, siempre que se implementen programas de capacitación para estudiantes y docentes, superando las barreras de desconocimiento y desmotivación detectadas.

Palabras clave: competencias, aprendizaje, creatividad, comunicación visual.

ABSTRACT

Introduction: The Entrepreneurship and Management course in high school is key to developing skills such as creativity, leadership, and innovation, but students often struggle with understanding concepts and using technological tools. Materials and methods: A mixed-methods (qualitative-quantitative) descriptive approach was used with a purposive sample of 30 third-year high school students from the Luis Alfredo Noboa Icaza Educational Unit (Ecuador). Classroom observation, surveys, interviews, and document review were conducted, all validated by expert opinion. Results: The diagnostic assessment revealed limited integration of digital resources (70% of students had difficulties), poor mastery of tools (80% required training), lack of motivation (60% showed passivity), and a need for teacher training (80% reported deficiencies). Ten practical activities were designed using Canva (logo design, infographics, interactive presentations, posters, digital portfolios, business plans, pitch decks, among others). The specialists validated the proposal as relevant, feasible, and innovative. Discussion: The results align with previous studies that highlight Canva as an effective tool for strengthening digital skills, creativity, and visual communication in entrepreneurship, as well as for facilitating project-

based learning. Conclusions: Canva significantly contributes to learning about Entrepreneurship and Management, provided that training programs are implemented for students and teachers, overcoming the identified barriers of lack of knowledge and demotivation.

Keywords: skills, learning, creativity, visual communication.

RESUMO

Introdução: A disciplina de Empreendedorismo e Gestão no ensino médio é fundamental para o desenvolvimento de habilidades como criatividade, liderança e inovação, mas os alunos frequentemente encontram dificuldades na compreensão dos conceitos e no uso de ferramentas tecnológicas. Materiais e métodos: Foi utilizada uma abordagem descritiva de métodos mistos (qualitativo-quantitativo) com uma amostra intencional de 30 alunos do terceiro ano do ensino médio da Unidade Educacional Luis Alfredo Noboa Icaza (Ecuador). Foram realizadas observações em sala de aula, questionários, entrevistas e revisão de documentos, todos validados por especialistas. Resultados: A avaliação diagnóstica revelou integração limitada de recursos digitais (70% dos alunos apresentaram dificuldades), baixo domínio das ferramentas (80% necessitaram de treinamento), falta de motivação (60% demonstraram passividade) e necessidade de formação docente (80% relataram deficiências). Dez atividades práticas foram elaboradas utilizando o Canva (criação de logotipo, infográficos, apresentações interativas, pôsteres, portfólios digitais, planos de negócios, apresentações de propostas, entre outras). Os especialistas validaram a proposta como relevante, viável e inovadora. Discussão: Os resultados estão em consonância com estudos anteriores que destacam o Canva como uma ferramenta eficaz para fortalecer as competências digitais, a criatividade e a comunicação visual no empreendedorismo, bem como para facilitar a aprendizagem baseada em projetos. Conclusões: O Canva contribui significativamente para a aprendizagem sobre Empreendedorismo e Gestão, desde que sejam implementados programas de formação para alunos e professores, superando as barreiras identificadas de falta de conhecimento e desmotivação.

Palavras-chave: competências, aprendizagem, criatividade, comunicação visual.

Recibido: 5/2/2026 Aprobado: 28/3/2026

INTRODUCCIÓN

La asignatura de Emprendimiento en el Bachillerato ha ganado relevancia como una herramienta clave para preparar a los estudiantes ante los desafíos del siglo XXI. Su inclusión en los planes de estudio responde a la necesidad de formar jóvenes con pensamiento crítico, iniciativa, creatividad y capacidad para transformar ideas en proyectos reales.

En España, la asignatura se denomina Economía, Emprendimiento y Actividad Empresarial y forma parte del Bachillerato General. Su enfoque es práctico, interdisciplinar y conectado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Países como Finlandia, Reino Unido e India han implementado programas similares con resultados medibles en la creación de modelos juveniles y en el fortalecimiento del ecosistema emprendedor escolar.

En Ecuador, se integra como Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato General Unificado. Se concibe como un módulo transversal que promueve la formación integral del estudiante, combinando saberes técnicos, sociales y culturales. Se trabajan habilidades como liderazgo, trabajo en equipo, resolución de problemas, y pensamiento innovador. Estas competencias son valoradas por organismos de la educación. Se promueve el aprendizaje basado en proyectos, el uso del modelo Canvas, simulaciones empresariales y el diseño de modelos de negocio sostenibles. La asignatura busca que los estudiantes no solo comprendan el entorno económico, sino que puedan generar soluciones reales desde el aula, fomentando el espíritu emprendedor desde edades tempranas.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión en el nivel de bachillerato representa una oportunidad clave para fomentar en los estudiantes habilidades esenciales como la creatividad, la innovación, el liderazgo y la toma de decisiones. En un contexto global marcado por la transformación digital, el desempleo juvenil y la necesidad de soluciones sostenibles, formar jóvenes con mentalidad emprendedora se vuelve una prioridad educativa.

Sin embargo, a pesar de su importancia, se observa que muchos estudiantes enfrentan dificultades para comprender los conceptos fundamentales del emprendimiento, aplicar herramientas prácticas como el modelo CANVAS o el análisis FODA, y desarrollar proyectos viables que respondan a necesidades reales de su entorno. Estas limitaciones pueden deberse a factores como la falta de recursos pedagógicos adecuados, escasa conexión con el entorno empresarial local, o metodologías de enseñanza poco participativas.

Por ello, esta investigación busca analizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento, identificando los problemas que los estudiantes presenten en la asignatura dándoles solución a través de la propuesta de actividades. El estudio permitirá comprender cómo los jóvenes construyen conocimiento emprendedor, qué obstáculos enfrentan y qué estrategias pueden potenciar su formación. Los resultados serán valiosos para docentes, directivos y diseñadores curriculares interesados en fortalecer el enfoque emprendedor en la educación media.

En la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza a partir de la observación, encuestas, entrevista y la experiencia de las investigadoras, se pudieron detectar las siguientes manifestaciones:

- Dificultades de los estudiantes en la comprensión del contenido de la asignatura Emprendimiento y Gestión.
- Insuficientes conocimientos para el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.
- Falta de recursos tecnológicos y de métodos acordes para adaptar las herramientas tecnológicas en sus planes de estudio.
- Falta de motivación y desinterés por el aprendizaje en los estudiantes que no desarrollan del todo habilidades de manera efectiva y significativa en la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Las manifestaciones antes expuestas permitieron formular el siguiente problema científico ¿Cómo contribuir al aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza?

Esta investigación se centra en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, con énfasis en el uso de la herramienta Canva, en el contexto de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza, Ecuador. Esta institución ofrece una especialización técnica en los contenidos de Emprendimiento y Gestión dentro del programa de bachillerato técnico, con el propósito de formar estudiantes competentes en el uso de tecnologías digitales, preparándolos para enfrentar los desafíos laborales y académicos del siglo XXI.

El objeto de la investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Para darle solución al problema científico se propone como Objetivo General de la investigación elaborar actividades en Canva para contribuir al aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza.

Los procesos de enseñanza aprendizaje son aquellas interacciones que se generan entre los estudiantes y los docentes. En este proceso de interacción donde el profesor guía e incentiva a los alumnos para que busquen el conocimiento con el fin de que adquieran, comprendan y apliquen dicha enseñanza en la vida. Para Osorio et al. (2022), El proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como un sistema de comunicación intencional que incluye la aplicación de estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje.

Las diversas teorías sobre la inteligencia en la creación del conocimiento influyen en la determinación de los comportamientos dentro de los entornos educativos. La importancia de estos entornos es crucial en la comprensión del proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo de los estudiantes como individuos a transformar en el acto pedagógico (Ampuero, 2022). Por lo tanto, es necesario generar estrategias pedagógicas acordes a cada situación, ya que los comportamientos y atribuciones de los alumnos no están sujetos únicamente al ambiente educativo, sino que depende de otros factores como los modelos de concentración y participación, además de otras actividades que conforman el proceso aprendizaje.

La evolución que ha experimentado los procesos de enseñanza aprendizaje durante las últimas décadas ha sido vertiginoso. Según Pearson (2022) indica que es indudable que el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sufrido cambios significativos para ajustarse a las nuevas oportunidades y exigencias de la era digital. La tecnología se ha vuelto un componente cada vez más omnipresente en todos los aspectos de nuestra vida diaria, incluida la educación.

Sin embargo, es necesario mencionar que independientemente de los avances tecnológicos de la modernidad, existen ciertas características que son fundamentales en los métodos de enseñanza aprendizaje, las cuales están relacionadas con el entorno de aprendizaje, el docente y el estudiante.

De acuerdo con Caicedo (2021) afirma que el entorno de aprendizaje debe ser seguro e inclusivo, donde el docente facilita el aprendizaje activo y personalizado, fomentando la responsabilidad y participación del

estudiante. Mientras que los alumnos asumen su aprendizaje, aplican conocimientos a la vida real, colaboran en equipo y usan la tecnología de forma ética.

Las características generales de los procesos de enseñanza aprendizaje que mencionan Caicedo, son parte primordial de todo proceso educativo que sin importar el nivel de tecnología que se use, son indispensables en los métodos de enseñanza. No obstante, existen nuevas tendencias en la educación que están modificando o agregando características a dichos procesos. Según Falco (2017) asegura que, con la llegada de las TIC en el campo de la educación, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha abierto nuevas posibilidades, debido a que brinda espacios que facilitan la interacción entre; docente-estudiante y estudiante- estudiante.

Por otra parte, la tecnología ha generado efectos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que permite que los conocimientos se puedan adaptar a las necesidades de los estudiantes. En este sentido, las TIC han roto ciertas barreras que existían en la educación presencial, dejando a un lado las limitaciones como el espacio físico, el tiempo de estudio y la forma de adquirir el conocimiento (Falco, 2017). Las nuevas tendencias en la educación están buscando replantear los procesos educativos hacia otras modalidades o formas de aprender.

La materia de emprendimiento y gestión, es el resultado de la unión de dos conceptos que se relacionan entre sí; el emprendimiento, por un lado, abarca la autonomía financiera y el crecimiento personal. Mientras que la gestión, se enfoca en el correcto manejo de los recursos y su planificación. En el siguiente apartado se detallará cada uno de estos conceptos. El emprendimiento se centra en la construcción social del conocimiento a través del uso de recursos que permitan el cumplimiento de las metas impuestas por las personas. De acuerdo con Gómez (2019), menciona que el emprendimiento se fundamenta en la capacidad de reconocer oportunidades que pueden ser aprovechadas mediante el manejo idóneo de los recursos para lograr crear un beneficio a las partes interesadas.

Por su parte, González y Vieira (2021) sostienen que: “el emprendimiento busca fomentar la creatividad, el diseño de una empresa, su puesta en funcionamiento y la resolución de problemas” (p.103). La perspectiva de estas autoras tiene ciertas diferencias con Gómez, ya que, González y Vieira tienen una visión más hacia lo empresarial, en cambio, Gómez intenta demostrar que el emprendimiento va más allá de lo corporativo, aludiendo que es una habilidad que sirve para explotar la creatividad innata del ser humano. Sin embargo, recientes estudios indican que el campo del emprendimiento y sus diferentes interpretaciones teóricas van cambiando con el tiempo a medida que van saliendo nuevas investigaciones empíricas (Terán y Guerrero, 2020).

Vale mencionar que ambas corrientes teóricas planteadas por estos autores coinciden en que el emprendimiento es el manejo correcto de recursos. Por lo tanto, una administración adecuada conlleva a que se cumplan con las metas propuestas, es decir, una efectiva gestión de ellos. Es aquí donde parte el concepto de gestión y se enlaza con el emprendimiento.

La gestión como concepto se enmarca en el conjunto de actividades que buscan planificar acciones que logren alcanzar el objetivo propuesto. Según Ruíz et al (2023) indica que la gestión ha sido el eje central de la realización de la mayoría de los macroproyectos a través de la historia, sus postulados han servido de guía para proyectos a menor escala, los lineamientos de una buena gestión son importantes para que cualquier actividad empresarial u organización funcione de manera efectiva y con ello logre sus objetivos.

En cambio, para Casero (2023) define que la gestión es todo aquello que se relaciona a la organización y coordinación de los recursos humanos, materiales y capitales de una empresa u organismo, en la cual actúa bajo constante riesgo, es de ahí, que nace la importancia de saber manejar bien los distintos recursos, con el fin de garantizar el funcionamiento estratégico de la actividad comercial que se realice.

Al parecer las diferentes perspectivas de los autores coinciden en que, la gestión es la acción de planificar previamente el uso de los distintos recursos para que se logre cumplir un objetivo trazado por las partes interesadas, siendo algo fundamental para que una empresa u organización subsista, ya que, de esto depende de que tenga o no éxito.

Por otro lado, más allá de los conceptos tanto de emprendimiento y gestión. Es necesario resaltar que estos se relacionan entre sí, debido a que si un emprendimiento busca sobrevivir es esencial de que se lleve una buena gestión de los recursos. Según Schnarch (2022). Señala que para emprender es fundamental tener ciertas competencias y habilidades las cuales son: identificar oportunidades, estructurar la oferta de valor, definir el modelo de negocios, y la más importante saber diseñar estrategias para gestionar el negocio. Por esta

razón, los emprendedores tienen que poseer conocimientos en ambos campos para conseguir administrar de manera correcta un emprendimiento, sin ello, estaría destinado al fracaso.

Las posibilidades de acceder al conocimiento se han transferido a distintos escenarios con diferentes formas de enseñar y aprender, mismos que son mediados por herramientas tecnológicas buscando impactar y motivar la acción educativa dentro de los entornos virtuales para el aprendizaje (EVA), los cuales tienen la consigna de ser escenarios dinámicos, que promuevan el aprendizaje colaborativo y sean verdaderas herramientas pedagógicas para alcanzar los objetivos (Pacheco, 2022). Es prioritario garantizar que se cubran esas demandas y para ello, los docentes no son ajenos a esta situación, se pretende aprovechar todo el potencial que estos recursos poseen para el logro de aprendizajes sólidos (Arce et al., 2023).

Los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje facilitan la interacción entre los docentes y estudiantes, y hace que el aprendizaje sea dinámico y activo, donde los estudiantes asumen su responsabilidad en su proceso de capacitación con ayuda del docente en el proceso cognitivo. Además, cumplen un papel importante, con su incorporación en las actividades docentes ha generado mejor implementación en el proceso de enseñanza aprendizaje (Pacheco, 2022).

Los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) refieren a una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica de una propuesta de aprendizaje, donde se caracteriza por poner en acción un conjunto de recursos y herramientas que fortalecen aprendizaje a través del trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, lo que permite crear y desarrollar comunidades de aprendizaje (Bustos Sánchez & Coll Salvador, 2010).

De acuerdo con lo expresado por los autores, se indica que los Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje (EVEA) promueven un tipo de aprendizaje dinámico y participativo. En estos entornos, se fomenta el trabajo en equipo, lo que facilita la comprensión y aplicación de conceptos teóricos en situaciones prácticas. Además, al brindar acceso a una amplia variedad de recursos y herramientas de manera intuitiva, los EVEA contribuyen a cerrar la brecha cognitiva entre la teoría y la práctica en diferentes niveles educativos. En resumen, se argumenta que estos entornos virtuales pueden mejorar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio utiliza un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo), ya que busca medir el impacto del uso de Canva en el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, al mismo tiempo, comprender la percepción y experiencias de los estudiantes de tercero de bachillerato sobre esta herramienta. Este enfoque permite analizar datos numéricos y cualitativos para obtener una visión más completa del fenómeno investigado.

El método cuantitativo recopiló los datos numéricos, para poder evaluar el desempeño de los estudiantes, la efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión mediante la plataforma Canva, esto se realizó mediante encuestas.

El método cualitativo exploró la comprensión, opinión y apreciación de los estudiantes y docentes sobre el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la asignatura Emprendimiento y Gestión, lo cual se llevó a cabo mediante encuestas, entrevistas y observación áulica para evaluar la motivación de los estudiantes en el proceso. La complejidad de la asignatura, que abarcó desde la medición de habilidades específicas hasta la exploración de percepciones y experiencias humanas, demandaba una aproximación que trascendiera las limitaciones de un enfoque único.

El tipo de investigación que se llevó a cabo es descriptivo, debido a que se buscó describir los procesos de enseñanza aprendizaje que se desarrollan en la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza, específicamente en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

La Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza de la Educación General Básica Nivel Superior y Bachillerato en su modalidad a distancia, cuenta con un total de 90 estudiantes de tercer año, que conformó la población de la investigación, distribuida en 3 paralelos (A, B y C). De dicha población, se seleccionó una muestra intencional no probabilística de 30 estudiantes de tercer año de bachillerato que pertenecieron al paralelo "A", ya que, fueron los estudiantes que más dificultades presentaron en los contenidos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Para desarrollar la investigación se emplearon métodos de investigación, dentro de los métodos teóricos: el análisis síntesis para analizar las diferentes teorías relacionadas a las herramientas digitales y el proceso de enseñanza

aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Para luego sintetizar todos estos conceptos en una sola idea general que permita consolidar una teoría propia que argumente lo expuesto en el texto. Inductivo deductivo para examinar conceptos particulares que giran en torno a las herramientas digitales, para luego, contrastar cada una de estas teorías y conformar un concepto propio que respalde las aseveraciones que se indican en el estudio de campo. Sistemático estructural para diseñar las actividades en Canva y utilizarlas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, también para la estructuración correcta del informe escrito.

En cuanto a los métodos empíricos que se utilizaron en la investigación, observación a clases para descubrir las falencias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión que se imparte a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza. Encuesta para recolectar la información necesaria y comprender la situación actual del aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura Emprendimiento y Gestión en dicha Unidad Educativa. Entrevista con el fin de conocer los métodos de enseñanza que se utilizan en las clases, las cuales fueron dirigidas por el profesor de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza. Revisión documental a los textos de estudio de la materia Emprendimiento y Gestión. Criterio de especialistas para obtener opiniones respecto a las Actividades en Canva propuestas y si estas contribuyen a mejorar el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Con lo que corresponde a los métodos estadísticos matemáticos usados en la investigación, se empleó la Estadística descriptiva, para calcular y describir las diferentes variables que se presentan en el análisis del caso de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza y hacer valoraciones de los datos recopilados.

El propósito del diagnóstico fue identificar las barreras que limitan el aprovechamiento de la herramienta Canva en el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento.

RESULTADOS

En la observación a clases se obtuvieron los siguientes resultados:

Escasa incorporación de recursos digitales en las actividades, lo que condujo que solo el 30% de los estudiantes pudo utilizar las funciones básicas de las herramientas que se utilizaban en ocasiones sin asistencia. El 70% tuvo que recurrir a la ayuda del profesor, sugiriendo que existía una dificultad significativa para comprender y manejar la plataforma.

Predominio de métodos tradicionales que reducían la motivación y la creatividad de los estudiantes en las clases. Baja participación de algunos estudiantes en el diseño de proyectos visuales. Solo el 40% de los estudiantes mostró una participación activa durante las actividades con herramientas digitales. Esto indica que la mayoría de estudiantes (60%) se mostraron pasivos o desinteresados, lo cual puede reflejar una falta de motivación o comprensión de la herramienta.

En la encuesta a estudiantes se obtuvo como resultados que tenían un desconocimiento generalizado sobre el manejo de las herramientas digitales. El 40 % de los estudiantes planteó que las herramientas facilitan el aprendizaje mientras el 60% planteó que encontró dificultades para trabajar en las herramientas y no observó beneficios claros, lo que indicó que la mayoría aún enfrenta retos para utilizar las herramientas.

Dificultades para transformar ideas de emprendimiento en productos visuales. La gran mayoría de los estudiantes (80%) plantearon la necesidad de una capacitación en herramientas tecnológicas, lo que genera inseguridad en su uso. El 50% de los estudiantes expresó que el uso de las herramientas digitales hizo la asignatura más interesante, mientras que el 50% restante no notó una diferencia significativa. Esto sugiere que, aunque hay un impacto positivo, la mitad de los estudiantes no está completamente convencidos del valor educativo de las herramientas.

En la entrevista a profesores un 80% de los profesores destacó la necesidad de capacitación adicional, tanto para ellos como para los estudiantes, respecto al uso de herramientas digitales, sugiriendo que la falta de conocimiento es un obstáculo para el aprendizaje efectivo. Existiendo dificultad para orientar a los estudiantes en el uso de recursos digitales.

El 65% de los profesores tenía carencia de estrategias metodológicas que integraran sistemáticamente la tecnología en el aula.

Un 70% de los profesores afirmó que los estudiantes carecen de habilidades básicas de diseño, lo que limita

su capacidad para aprovechar las herramientas digitales al máximo.

Los docentes indicaron, el 60% que los estudiantes mostraron un interés variable, con un 40% desmotivado. Esto refleja un desafío mayor en la inducción a la creatividad e interés por el emprendimiento.

Las dificultades detectadas a través de los instrumentos resaltaron que hay una necesidad urgente de fomentar la participación activa y el interés de los estudiantes en el uso de herramientas digitales. Que tanto los estudiantes como los profesores requieren de formación adicional en el uso de herramientas digitales para mejorar su efectividad en la enseñanza y el aprendizaje. Existe una heterogeneidad en las experiencias de los estudiantes, lo que sugiere que el impacto del uso de Canva no es uniforme, y se necesita atender las necesidades de los que se sienten menos cómodos con la tecnología.

El diagnóstico indica la urgencia de implementar estrategias formativas y motivacionales que ayuden a los estudiantes a superar sus dificultades y a aprovechar al máximo el uso de herramientas digitales en su aprendizaje sobre la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Actividades en Canva para fortalecer el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo

1. Diseño de logotipos empresariales

Objetivo: Desarrollar identidad visual para las ideas de negocio.

- Actividad: Cada grupo creó un logotipo en Canva que representó su proyecto de emprendimiento.

- Ejemplo: Un grupo que propuso una microempresa de alimentos saludables diseñó un logotipo con colores verdes y símbolos de bienestar.

2. Infografías de planes de negocio

- Objetivo: Sintetizar información clave de los proyectos.

- Actividad: Se elaboró una infografía en Canva que incluyó misión, visión, objetivos, mercado meta y propuesta de valor.

- Ejemplo: Una infografía que mostró el modelo Canvas de un negocio de reciclaje de plásticos.

3. Presentaciones interactivas

- Objetivo: Mejorar la comunicación oral y visual de las propuestas.

- Actividad: Se propuso preparar una presentación en Canva para que se expusiera el proyecto ante compañeros y docentes.

- Ejemplo: Una presentación con diapositivas dinámicas que explicara un emprendimiento de servicios digitales para jóvenes.

4. Posters publicitarios

- Objetivo: Desarrollar habilidades de marketing y promoción.

a- Actividad: Diseñar un póster en Canva que promocionará el producto o servicio del proyecto.

- Ejemplo: Un póster llamativo que anunció una aplicación móvil de tutorías académicas.

b- Actividad: Cada estudiante creará un poster publicitario para un producto o servicio de su elección, aplicando principios de marketing aprendidos en clase.

- Ejemplo: Un estudiante decidió crear un poster para un nuevo producto tecnológico llamado "SmartWatch Eco".

Añadió elementos gráficos llamativos, un slogan impactante, y destacó las características del producto utilizando colores y tipografías atractivas.

5. Portafolio digital de emprendimiento

- Objetivo: Integrar todos los recursos visuales en un solo documento.

- Actividad: Crear un portafolio digital en Canva que recopilara logotipo, infografía, presentación y póster.

- Ejemplo: Un portafolio que mostró el desarrollo completo de un proyecto de turismo comunitario.

6. Diseño de un Plan de Negocios**

- Actividad: Los estudiantes se dividieron en la clase, en grupos y cada grupo diseñó un plan de negocios utilizando una plantilla de Canva.

- Ejemplo: Un grupo eligió crear una cafetería llamada "Café Creativo".

Usaron una plantilla para diseñar secciones como resumen ejecutivo, análisis de mercado, estrategias de marketing y proyecciones financieras.

7. Desarrollo de un Infografía sobre Emprendimiento.

- Actividad: Los estudiantes investigaron sobre un emprendedor exitoso y diseñaron una infografía que resumió su trayectoria, logros y estrategias.

- Ejemplo: Un estudiante eligió a Elon Musk y diseñó una infografía que incluyó secciones sobre su infancia, empresas creadas (como Tesla y SpaceX), y sus innovaciones.

Utilizó estadísticas y citas de Musk para enriquecer el contenido visual.

8. Elaboración de un Pitch Deck para Presentaciones**

- Actividad: En grupos, los estudiantes crearon un pitch deck (presentación corta) para presentar su idea de negocio ante una "mesa de inversores".

- Ejemplo: Un grupo propuso una aplicación de gestión financiera para jóvenes y diseñó diapositivas en Canva que incluyeron:

- Problema y solución.

- Propuesta de valor.

- Modelo de negocio.

- Estrategia de marketing.

9. Visualización de un Caso de Estudio

- Actividad: Los estudiantes seleccionaron un caso de estudio de una empresa local y crearon un documento visual en Canva que optimizó la presentación del caso.

- Ejemplo: Un estudiante eligió una panadería local y realizó un documento que detalló la historia de la empresa, sus desafíos y estrategias.

Utilizó gráficos para mostrar su evolución en ventas y la aceptación del cliente.

10. Creación de un Blog Visual sobre Innovación

- Actividad: Los estudiantes diseñaron una serie de publicaciones para un blog en Canva, centradas en aspectos innovadores del emprendimiento.

- Ejemplo: Un grupo de estudiantes decidió hacer un blog sobre "Tendencias de Emprendimiento en 2025".

Cada publicación incluyó gráficos, imágenes relevantes y un diseño atractivo que invita a la lectura, cubriendo temas como Startups tecnológicas, sustentabilidad, y comercio electrónico.

- Implementación y Evaluación

Cada actividad se pudo implementar de manera individual o en grupos. Se recomienda evaluar no solo el producto final, sino también la colaboración y el proceso creativo. Los criterios de evaluación podrían incluir:

- Originalidad y creatividad.

- Claridad y coherencia en la presentación de la información.

- Uso efectivo de herramientas y plantillas de Canva.

- Trabajo en equipo y colaboración.

Valoración de los especialistas

La valoración de especialistas se realizó con el propósito de validar la pertinencia, coherencia y calidad metodológica de la investigación. Para ello, se contó con la participación de tres profesionales con experiencia en pedagogía, tecnologías educativas y formación en emprendimiento. La formación de los especialistas fue

la siguiente: 2 Magísteres, uno en Innovación Educativa, docente universitario y capacitador en herramientas digitales aplicadas a la educación y el otro en Emprendimiento y Gestión Empresarial, asesor de proyectos escolares y promotor de competencias emprendedoras. El tercero era Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Administración Educativa, con experiencia en diseño curricular y metodologías activas. Entre los tres tenían 15 años de experiencias.

Los especialistas valoraron positivamente la elección de Canva como herramienta central, ya que permite diseñar recursos visuales atractivos, facilitar la comprensión de conceptos de emprendimiento y fomentar el aprendizaje activo y la participación estudiantil. Los especialistas consideraron también que la propuesta es factible, dado que Canva es una herramienta gratuita, accesible y de fácil manejo. Recomendaron incluir sesiones de capacitación inicial tanto para estudiantes como para docentes.

Indicaron que su uso puede mejorar la calidad de los proyectos y fortalecer competencias digitales esenciales. Enfatizaron que el uso de herramientas digitales es fundamental en la educación moderna, señalando que Canva puede facilitar el aprendizaje visual y creativo, crucial en emprendimiento. Un especialista sugirió al respecto que se incluyera un enfoque sobre cómo la creatividad impacta en la creación de negocios. Otro especialista comentó que, dado el incremento de la enseñanza híbrida y digital, investigar sobre herramientas como Canva es pertinente y puede ofrecer insights valiosos sobre su efectividad en la formación emprendedora. Recomendaron que se incorporaran ejemplos concretos de productos elaborados en Canva, asegurar que las actividades propuestas se articulen con los objetivos del currículo nacional y evaluar el impacto del uso de Canva mediante rúbricas específicas. Un especialista propuso que se incluyera un análisis comparativo con otras herramientas de diseño, lo cual ayudaría a contextualizar los resultados obtenidos. Asimismo, sugirió revisar la formación previa de los estudiantes en el uso de tecnología.

DISCUSIÓN

En los últimos años, la educación ha experimentado una acelerada transformación digital, lo que ha impulsado el uso de herramientas tecnológicas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Sánchez Robles et al. (2025), las herramientas digitales permiten crear contenidos más dinámicos y atractivos, facilitando la comprensión de conceptos complejos y promoviendo la participación activa del estudiante. Los autores destacan que, en el contexto del bachillerato, estas herramientas ayudan a superar la brecha entre teoría y práctica, especialmente en asignaturas aplicadas como Emprendimiento y Gestión. Se alinea con esta perspectiva al proponer Canva como una herramienta que dinamiza el aprendizaje y facilita la expresión visual de ideas de negocio.

Tuarez Rodríguez y Quisphe Yanchapaxi (2024) sostienen que Canva es una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer competencias digitales, mejorar la comunicación visual y promover aprendizajes significativos. La investigación demostró que Canva facilita la creación de recursos educativos, fomenta la creatividad y permite a los estudiantes sintetizar información de manera clara y atractiva. Estos criterios respaldaron el uso de Canva en el estudio, ya que los estudiantes de Emprendimiento requirieron expresar ideas de negocio mediante recursos visuales como logotipos, infografías, presentaciones y prototipos.

Pachar Armijos (2023) propone un modelo pedagógico basado en el lienzo Canva para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, demostrando que esta herramienta permite estructurar ideas, organizar proyectos y mejorar la presentación de propuestas empresariales. El autor afirmó que Canva favorece el desarrollo de habilidades como innovación, creatividad y pensamiento estratégico, esenciales en la formación emprendedora. El estudio coincidió con este enfoque al buscar que los estudiantes utilizaran Canva para diseñar elementos claves de sus proyectos: modelos de negocios, campañas publicitarias, portafolios y presentaciones.

Los estudios recientes coinciden en que el emprendimiento escolar requiere integrar competencias digitales para que los estudiantes puedan comunicar, diseñar y gestionar proyectos de manera efectiva. Sánchez Robles et al. (2025), destacan que la investigación coincide con este enfoque al buscar que los estudiantes utilicen Canva para diseñar elementos claves de sus proyectos: modelos de negocio, campañas publicitarias, portafolios y presentaciones. La propuesta de actividades en Canva que se propuso respondió directamente a esta necesidad, fortaleciendo competencias digitales aplicadas al emprendimiento.

CONCLUSIONES

La literatura reciente respaldó ampliamente el uso de Canva como herramienta pedagógica para mejorar el

aprendizaje en asignaturas como Emprendimiento y Gestión. Los autores coincidieron en que Canva, facilita la creación de recursos visuales, promueve la creatividad y la innovación, mejora la comunicación de ideas de negocio y promueve la construcción activa del conocimiento, coherente con el constructivismo, fortalece competencias digitales esenciales para el emprendimiento, favorece el aprendizaje significativo mediante la organización visual de conceptos, se integra naturalmente en el Aprendizaje Basado en Proyectos, esencial en emprendimiento, fortalece el aprendizaje digital y colaborativo, como plantea el conectivismo y atiende la diversidad de estilos de aprendizaje. Por tanto, la investigación se sustentó sólidamente en teorías y estudios actuales que validan la pertinencia de integrar Canva en el proceso educativo y mejorar el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión.

El diagnóstico evidenció que las principales dificultades se relacionaron con la falta de conocimiento y capacitación en el uso de Canva, tanto en estudiantes como en docentes. Esto limitó la creatividad, la innovación y la comunicación visual en los proyectos de emprendimiento. Se requirió implementar programas de formación y acompañamiento que permitieran superar estas barreras y aprovechar el potencial de Canva como recurso pedagógico. Indicó la urgencia de implementar estrategias formativas y motivacionales que ayudaran a los estudiantes a superar sus dificultades y a aprovechar al máximo el uso de Canva en su aprendizaje sobre Emprendimiento.

Las actividades permitieron que los estudiantes aplicaran Canva de manera práctica y creativa, fortaleciendo competencias en comunicación visual, innovación y gestión de proyectos. Además, fomentaron la motivación y el trabajo colaborativo, alineándose con los objetivos de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Estas actividades no solo fomentaron habilidades técnicas en el uso de Canva, sino que también desarrollaron competencias emprendedoras esenciales, como el trabajo en equipo, la creatividad, la investigación y la presentación efectiva de ideas.

La valoración de especialistas confirmó que la investigación fue pertinente, coherente y viable. El uso de Canva se consideró una estrategia innovadora que puede contribuir significativamente al aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Los aportes recibidos fortalecieron la propuesta y respaldaron su implementación en la Unidad Educativa Luis Alfredo. La valoración también confirmó la validez del enfoque metodológico propuesto y la relevancia del estudio en el marco de la educación emprendedora. Además, las recomendaciones proporcionadas aportaron un valor significativo hacia la optimización de la investigación, sugiriendo áreas para profundizar y estrategias para mejorar la recolección y análisis de datos. La implementación de estos consejos pueden resultar en una investigación más robusta y con un impacto potencialmente mayor en la práctica educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arce Ramírez, Á. A., Vera Sesme, C. D., & Gonzalez Soledispa, E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852

Ampuero Ramírez, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(6), 126-135. <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>

Bermúdez Jiménez, J. M. (2024). El entorno virtual de aprendizaje iconográfico para la enseñanza de emprendimiento y gestión [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Estatal del Carchi]. Repositorio de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi: <http://repositorio.upec.edu.ec/bitstream/123456789/2291/1/082-%20BERM%C3%9aDEZ%20JIM%C3%89NEZ%20JONATHAN%20MAURICIO.pdf>

Bustos Sánchez, A., y Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 163–184. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Casero, A. (2023). *Gestión Empresarial IB: Nueva guía 2024- nivel medio y superior*. Gema Sanz

Caicedo López, H. (2021). *La ciencia del aprendizaje y de la enseñanza*. Bogotá: Ediciones de la U

Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J. R., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., & Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 484–496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>

Covas Alves, V. (2020). Estudio sobre el uso de la gamificación en plataformas de e-learning: teorías de comportamiento, tasas de participación y experiencias de uso. *Sintaxis*, 1(5). <https://doi.org/10.36105/stx.2020n5.07>

Constitución de la Republica del Ecuador [Const]. Art. 283, 284, 304, 306 de octubre de 2008 (Ecuador).

Contento, M. A. J., Chávez, I. J. M., Carrasco, Á. L. C., & Ulloa, P. D. R. (2025). Capacitación docente sobre el uso de Canva para el mejoramiento del proceso de enseñanza en bachillerato. *Ciencia y Educación*, 6(9.2), 60-77.

Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, vol. Esp. 28, núm. 6, págs. 126-135, 2022. <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>

Escobar Guerra, L. M., Hernandez Arteaga, I., & Uribe Londoño, H. D. (2020). Educación inclusiva: una tendencia que involucra a la escuela rural. *Delectus*, 3(2), 47-57. <https://doi.org/10.36996/delectus.v3i2.46>

Falco, M. (2017). Reconsiderando las prácticas educativas: TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 29, 59–76. <https://doi.org/10.15366/tp2017.29.002>

Franco, S. (2024). Métodos de investigación cualitativa para la construcción de conocimiento científico: Análisis documental. *Revista Científica Élite*, 6(1).

García Velasco, M. S., y Zambrano Montes, L. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383766>

Gestión del proceso enseñanza-aprendizaje: estilos de aprendizaje y rendimiento académico. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/view/38063/42033>

Gómez Vallejo, M. P. (2019). La mentalidad emprendedora: el emprendimiento visto desde el sujeto y el proceso de emprender. Ediciones de la U.

González Tejerina, S., y Vieira, M. J. (2021). La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 32(1), 99-111. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/208735/Formacion.pdf?sequence=1>

Guillén Gámez, F. D., Mayorga Fernández, M. J., Bravo Agapito, J., y Escribano Ortiz, D. (2020). Analysis of Teachers' Pedagogical Digital Competence: Identification of Factors Predicting Their Acquisition. *Technology, Knowledge and Learning*, 2(24). <https://doi.org/10.1007/s10758-019-09432-7>

Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/EDUCACION.2021.V27N1.2361>

Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria de 2011. Del Ámbito, Objeto y Principios. 28 de abril de 2011. Oficio No. T.4887-SNJ-11-664.

Ley Orgánica reformativa de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de 2017. Del ámbito, principios y fines. 31 de marzo de 2011. Registro Oficial No. 417.

López-Alcarria, A., Olivares-Vicente, A., Segura-Robles, A., & Parra-González, M. E. (2022). GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS: In Enseñanzas y prácticas en educación. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2s0jcpq.10>

Novoa Castillo, P. F., Cancino Verde, R. F., Uribe Hernández, Y. C., Garro Aburto, L. L., y Mendez Illizarbe, G. S. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multi-Ensayos, edición especial*, 1-8. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9331>

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2022). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión SECCIÓN: ARTÍCULOS This content is licensed under a Creative Commons attribution-type BY-NC. 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Osorio Gómez, L., Vidanovic Geremich, A., y Finol De Franco, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001 – 011. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>

Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

Plan Nacional para el Buen Vivir. (2017). Eje 3: Más sociedad, mejor Estado. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo – Senplades (Ecuador).

Pachar Armijos, F. A. (2023). *Modelo pedagógico basado en el lienzo CANVA como estrategia para la enseñanza de la materia de emprendimiento y gestión*. Universidad Tecnológica Israel. Pacheco, L. (2022). Entornos virtuales en el aprendizaje cooperativo: una estrategia innovadora contemporánea. *Revista Innova Educación*, 4(1), 65–77. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2022.01.005>

Palma Rivera, D. P., Machuca Vivar, S. A., Jalón Arias, E. J., y Sampedro Guamán, C. R. (2022). Gamificación en entornos virtuales de aprendizaje para la unidad educativa distrito metropolitano. *Revista Conrado*, 18(85), 212-217. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n85/1990-8644-rc-18-85-212.pdf>

Pastor, E. (2022). Construcción del conocimiento en educación superior a través de prácticas en instituciones y organizaciones sociales. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII(3), 55-68. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i3.38450>

Pearson (2022). Cambios y tendencias actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Pearson higher education. <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tendencias-actuales-del-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>

Rodríguez Vera, K. (2021). Estrategias metodológicas en entornos virtuales y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha [Tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. Repositorio institucional: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1901>

Rochina Chileno, S. C., Ortiz Serrano, J. C., y Paguay Chacha, L. V. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 386-389. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf>

Schnarch Kirberg, A. (2022). *Emprendimiento exitoso: cómo mejorar su proceso y gestión*. Ecoe Ediciones. Tacan Meneses, A. L., Zumba Novay, E. G., y Tacán Meneses, S. P. (2023). Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Revista Imaginario Social*, 6(1), 41-54. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/92/204>

Segura, E., Sánchez Robles, E., Mérida Córdova, E., & Rendón Guerrero, N. (2025). *Herramienta digital Canva como estrategia didáctica para fomentar el emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato*. *Revista Social Fronteriza*, 5(4).

Tene Seas, V. M. y Mena Clerque, S. E. (2021). Gamificación como estrategia para la enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 200-218. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8217194>

Terán Yépez, E. F., y Guerrero Mora, A. M. (2020). Teorías de emprendimiento: revisión crítica de la literatura y sugerencias para futuras investigaciones. *Revista Espacios*, 41(7), 102-120. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n07/a20v41n07p07.pdf>

Ruíz Arias, C., Patiño, O. A., y Echeverry, P. (2023). El desarrollo de proyectos sostenibles: emprendimiento, innovación y gestión de proyectos como ejes fundamentales: caso emprendedor universidad EAN. En N. A. Moreno Monsalve (Ed.), *La gestión de proyectos sostenibles como herramienta para el fortalecimiento de la competitividad* (pp. 239-258). Universidad EAN.

Tuarez Rodriguez, L. J., et al. (2024). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa "Dr. Andrés F. Córdova". *Alfa Publicaciones*, 6(3). [Cite: 10]Velasco Herrera, V., & Mantilla-Falcón, L. M. (2024). *Modelo Canvas como estrategia pedagógica en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión*. *Revista Res Non Verba*, 14(2).

Zambrano Giler, M. R., y Intriago Mora, C. P. (2022). Los entornos virtuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel de estudios básico superior. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 508-521. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635192>

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Nancy Diana Peralta Palacios, Wendy Liliana Quinto Castro, PHD María Beltrán Mesa y PHD Raul Lopez Fernandez: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.