

ESTRATEGIA DIDÁCTICA MEDIADA POR CANVA PARA LA PRODUCCIÓN NARRATIVA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

Didactic strategy mediated by Canva for digital narrative production in high school students

Estratégia didática mediada pelo Canva para produção de narrativas digitais em estudantes do ensino médio

Lic. Nancy Pilar Solís Vergara ¹, <https://orcid.org/0009-0005-2610-3790>
Gilma Sulay Caicedo Rodríguez ¹, <https://orcid.org/0009-0005-6813-3576>
Felipe Manuel León Cáceres ²⁻³, <https://orcid.org/0000-0003-4760-9342>
Ennio Jesús Mérida Córdova ³, <https://orcid.org/0000-0001-5091-5522>

¹ Educativa Fiscomisional "10 de Agosto", Ecuador

² Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador

³ Universidad de Guayaquil, Ecuador

*Autor para correspondencia. email pilynancy@hotmail.com

Para citar este artículo: Solís Vergara, N. P., Caicedo Rodríguez, G. S., León Cáceres, F. M. y Mérida Córdova, E. J. (2026). Estrategia didáctica mediada por Canva para la producción narrativa digital en estudiantes de bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 1946-1957. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu>

RESUMEN

Introducción: La incorporación de tecnologías digitales en educación ha ganado relevancia postpandemia, pero su efectividad depende de la intencionalidad pedagógica. En la Unidad Educativa Fiscomisional "10 de Agosto" (Ecuador), estudiantes de tercero de bachillerato presentan dificultades en la producción narrativa del cuento, evidenciadas en problemas de coherencia textual, limitada creatividad y escaso uso académico de herramientas digitales. Materiales y métodos: Se desarrolló un estudio mixto con alcance descriptivo-propositivo y modalidad estudio de caso. La muestra incluyó 27 estudiantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicaron cuestionario estructurado (12 ítems), prueba escrita de desempeño narrativo (10 preguntas abiertas), rúbrica de evaluación del cuento digital y guía de observación de 8 clases. La validación de la propuesta se realizó mediante juicio de 6 expertos, con coeficiente de competencia $K=0,85$. Resultados: El 60% de los estudiantes presentó bajo conocimiento y uso académico de Canva; el 50% evidenció baja experiencia de usuario. En producción narrativa, el 60% mostró dificultades en integración texto-imagen y el 55% en estructura narrativa. Se diseñó una estrategia didáctica estructurada en 9 actividades articuladas en 6 fases (diagnóstico, taller de narrativa digital, discrepancia creativa, elaboración de cuentos digitales, evaluación formativa y fortalecimiento del aprendizaje narrativo), fundamentada en ABP, aprendizaje visual, multimodal y evaluación formativa. La validación por expertos alcanzó valoraciones altas en coherencia interna (100%) y potencial innovador (100%). Discusión: Los hallazgos coinciden con estudios previos que señalan que la integración tecnológica requiere mediación docente y planificación didáctica estructurada, no solo acceso a herramientas. Conclusiones: La estrategia didáctica mediada por Canva constituye una alternativa pedagógica pertinente para fortalecer la producción narrativa digital del cuento, siempre que su implementación se articule con mediación docente, planificación didáctica y evaluación formativa.

Palabras clave: Canva; narrativa digital; cuento; Lengua y Literatura; metodologías activas.

ABSTRACT

Introduction: The incorporation of digital technologies in education has gained relevance post-pandemic, but its effectiveness depends on pedagogical intentionality. In the Fiscomisional Educational Unit "10 de Agosto" (Ecuador), third-year high school students present difficulties in the narrative production of the story, evidenced by problems of

textual coherence, limited creativity and poor academic use of digital tools. Materials and methods: A mixed study was developed with a descriptive-propositive scope and a case study modality. The sample included 27 students selected through non-probabilistic convenience sampling. A structured questionnaire (12 items), a written narrative performance test (10 open questions), a digital story evaluation rubric and an 8-class observation guide were applied. The validation of the proposal was carried out through the judgment of 6 experts, with a competence coefficient $K=0.85$. Results: 60% of the students had low knowledge and academic use of Canva; 50% showed low user experience. In narrative production, 60% showed difficulties in text-image integration and 55% in narrative structure. A didactic strategy was designed structured in 9 activities articulated in 6 phases (diagnosis, digital narrative workshop, creative discrepancy, preparation of digital stories, formative evaluation and strengthening of narrative learning), based on PBL, visual, multimodal learning and formative evaluation. The validation by experts achieved high ratings in internal coherence (100%) and innovative potential (100%). Discussion: The findings coincide with previous studies that indicate that technological integration requires teaching mediation and structured didactic planning, not just access to tools. Conclusions: The didactic strategy mediated by Canva constitutes a relevant pedagogical alternative to strengthen the digital narrative production of the story, provided that its implementation is articulated with teaching mediation, didactic planning and formative evaluation.

Keywords: Canva; digital storytelling; tale; Language and Literature; active methodologies.

RESUMO

Introdução: A incorporação de tecnologias digitais na educação ganhou relevância pós-pandemia, mas sua eficácia depende da intencionalidade pedagógica. Na Unidade Educacional Fiscal "10 de Agosto" (Equador), os alunos do terceiro ano do ensino médio apresentam dificuldades na produção narrativa da história, evidenciadas por problemas de coerência textual, criatividade limitada e mau uso acadêmico de ferramentas digitais. Materiais e métodos: Foi desenvolvido um estudo misto com escopo descritivo-propositivo e modalidade estudo de caso. A amostra contou com 27 estudantes selecionados por meio de amostragem não probabilística por conveniência. Foram aplicados um questionário estruturado (12 itens), um teste de desempenho de narrativa escrita (10 questões abertas), uma rubrica de avaliação de histórias digitais e um guia de observação de 8 aulas. A validação da proposta foi realizada através do julgamento de 6 especialistas, com coeficiente de competência $K=0,85$. Resultados: 60% dos alunos apresentaram baixo conhecimento e uso acadêmico do Canva; 50% mostraram baixa experiência do usuário. Na produção narrativa, 60% apresentaram dificuldades na integração texto-imagem e 55% na estrutura narrativa. Foi desenhada uma estratégia didática estruturada em 9 atividades articuladas em 6 fases (diagnóstico, oficina de narrativa digital, discrepância criativa, preparação de histórias digitais, avaliação formativa e fortalecimento da aprendizagem narrativa), baseada em PBL, aprendizagem visual, multimodal e avaliação formativa. A validação por especialistas obteve classificações elevadas em coerência interna (100%) e potencial inovador (100%). Discussão: Os achados coincidem com estudos anteriores que indicam que a integração tecnológica requer mediação docente e planejamento didático estruturado, e não apenas acesso a ferramentas. Conclusões: A estratégia didática mediada pelo Canva constitui uma alternativa pedagógica relevante para fortalecer a produção narrativa digital da história, desde que sua implementação seja articulada com a mediação docente, o planejamento didático e a avaliação formativa.

Palavras-chave: Canva; narrativa digital; conto; Língua e Literatura; metodologias ativas.

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

INTRODUCCIÓN

En el contexto contemporáneo de transformación digital, la incorporación de tecnologías en los procesos educativos se ha consolidado como un eje estratégico para la innovación pedagógica y la reconfiguración de las prácticas de enseñanza y aprendizaje. Este fenómeno se intensificó a partir de la pandemia por COVID-19, la cual aceleró la transición hacia entornos educativos mediados por tecnologías digitales y evidenció la necesidad de replantear los modelos pedagógicos tradicionales (García-Peñalvo, 2021; Williamson et al., 2020). Sin embargo, la literatura especializada advierte que la integración de herramientas tecnológicas no garantiza por sí sola mejoras en los procesos de aprendizaje, ya que su efectividad depende de la intencionalidad pedagógica, la planificación didáctica y la mediación docente que orienta su implementación (Area & Adell, 2021; Cabero & Llorente, 2020).

En el área de Lengua y Literatura, las tecnologías digitales han ampliado las posibilidades para el desarrollo de competencias comunicativas, creativas y multimodales, especialmente en los procesos de producción textual y narrativa. En este marco, la narrativa digital se configura como un enfoque pedagógico que integra lenguaje

escrito, recursos visuales, imágenes y elementos multimedia para favorecer nuevas formas de construcción de significados y representación del conocimiento. Diversos estudios recientes han evidenciado que herramientas digitales como Canva contribuyen al fortalecimiento de la creatividad, la organización visual de ideas y la producción narrativa cuando se incorporan dentro de estrategias didácticas estructuradas y sustentadas en metodologías activas (Arcentales-Fajardo et al., 2020; Acosta-Leon et al., 2024; Anilema Curichumbi et al., 2025). Asimismo, investigaciones relacionadas con la producción escrita sostienen que la elaboración de textos narrativos requiere procesos cognitivos complejos asociados a la planificación, secuenciación de ideas, coherencia textual, revisión y creatividad expresiva (Hernández Oré & Sánchez Pinedo, 2023).

No obstante, en diversos contextos educativos persisten limitaciones relacionadas con la integración pedagógica de tecnologías digitales en las prácticas de aula. Area y Adell (2021) señalan que muchas experiencias continúan centradas en un uso instrumental de las tecnologías, sin una verdadera articulación curricular ni transformación metodológica. De igual forma, Cabero y Llorente (2020) advierten que la incorporación tecnológica puede reproducir prácticas tradicionales cuando no existe una planificación pedagógica coherente orientada al aprendizaje activo y significativo. En consecuencia, el desafío actual no radica únicamente en el acceso a herramientas digitales, sino en su incorporación como mediaciones pedagógicas capaces de fortalecer los procesos de aprendizaje y producción del conocimiento.

En la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto” se identificó que los estudiantes de tercero de bachillerato presentan dificultades en la producción narrativa del cuento, evidenciadas en problemas de coherencia textual, organización de secuencias narrativas, integración funcional entre texto e imagen y limitada creatividad expresiva. Asimismo, se observó un uso académico restringido de herramientas digitales en la asignatura de Lengua y Literatura, lo que limita el desarrollo de experiencias de aprendizaje orientadas a la narrativa multimodal y a la producción textual digital. Estas dificultades evidencian la necesidad de fortalecer las prácticas pedagógicas mediante estrategias didácticas que integren recursos tecnológicos orientados al aprendizaje significativo y al desarrollo de competencias narrativas.

En correspondencia con esta problemática, la investigación se planteó la siguiente interrogante científica: ¿Cómo fortalecer la producción narrativa del cuento en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”?

En coherencia con el problema identificado, el objetivo de la investigación consistió en diseñar una estrategia didáctica mediada por Canva para fortalecer la producción narrativa digital del cuento en estudiantes de tercero de bachillerato de la institución mencionada.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, debido a la integración de procedimientos cuantitativos y cualitativos orientados a la comprensión integral del fenómeno educativo estudiado. El componente cuantitativo permitió analizar frecuencias y porcentajes derivados de la aplicación de instrumentos diagnósticos relacionados con el uso académico de Canva y la producción narrativa digital. Por su parte, el componente cualitativo facilitó la interpretación de las prácticas pedagógicas observadas en el aula y de las dinámicas asociadas al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

El estudio se enmarcó en un diseño descriptivo-propositivo, ya que inicialmente permitió caracterizar las dificultades relacionadas con la producción narrativa del cuento y el uso académico de Canva, para posteriormente diseñar una estrategia didáctica orientada al fortalecimiento de dichas competencias. Asimismo, se adoptó la modalidad de estudio de caso, debido a que la investigación se centró en un contexto educativo específico, correspondiente a estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “10 de Agosto”, sin pretensión de generalización estadística.

El proceso metodológico se estructuró en tres fases. En la primera fase se realizó el diagnóstico inicial mediante la aplicación de instrumentos orientados a identificar el nivel de conocimiento y uso académico de Canva, así como las dificultades relacionadas con la producción narrativa del cuento. En la segunda fase se diseñó la estrategia didáctica mediada por Canva, sustentada en metodologías activas, narrativa digital, producción multimodal y evaluación formativa. Finalmente, en la tercera fase la propuesta fue sometida a validación mediante criterio de expertos, quienes evaluaron su pertinencia pedagógica, coherencia interna, viabilidad y potencial innovador.

La población estuvo conformada por 121 estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscofiscal “10 de Agosto”. La muestra fue no probabilística por conveniencia y estuvo integrada por 27 estudiantes pertenecientes al paralelo seleccionado para la investigación, debido a criterios de accesibilidad institucional y pertinencia respecto al problema de estudio. En consecuencia, los resultados obtenidos corresponden a un análisis contextualizado propio de un estudio de caso.

Los criterios de inclusión considerados fueron: estudiantes matriculados en tercero de bachillerato, pertenecer al paralelo seleccionado, cursar la asignatura de Lengua y Literatura durante el periodo académico de estudio, participar en las actividades diagnósticas y contar con autorización institucional para el desarrollo de la investigación. Por otra parte, los criterios de exclusión incluyeron estudiantes de otros paralelos, inasistencia durante la aplicación de los instrumentos, registros incompletos o inválidos y no participación en las actividades previstas dentro de la propuesta didáctica.

Instrumentos y técnicas de recolección de datos

Para la recolección de información se emplearon cuatro instrumentos principales. El primero correspondió a un cuestionario estructurado conformado por 12 ítems cerrados con escala ordinal de tres niveles (alto, medio y bajo), orientado a evaluar el conocimiento de Canva, su uso académico y la experiencia de usuario relacionada con facilidad de uso, motivación y disposición hacia la herramienta.

El segundo instrumento consistió en una prueba escrita de desempeño narrativo integrada por 10 preguntas abiertas relacionadas con la comprensión de los elementos estructurales del cuento, coherencia textual y organización de ideas en la producción escrita. Las respuestas fueron valoradas mediante una escala de puntuación de 0 a 3 puntos.

El tercer instrumento correspondió a una rúbrica de evaluación del cuento digital, diseñada para valorar la estructura narrativa, la integración texto-imagen y la creatividad expresiva en las producciones elaboradas por los estudiantes mediante Canva. Los criterios fueron evaluados en niveles de desempeño alto, medio y bajo.

Finalmente, se aplicó una guía de observación estructurada durante ocho sesiones de clases de Lengua y Literatura, orientada a identificar la integración pedagógica de Canva, las estrategias metodológicas empleadas y el desarrollo de actividades vinculadas con la producción narrativa digital. Con el propósito de garantizar la coherencia metodológica del estudio, se establecieron categorías e indicadores que orientaron la construcción de los instrumentos de investigación, los cuales se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1. Categorías e indicadores para el diagnóstico del uso de Canva.

Categoría	Indicadores
Uso académico y experiencia de usuario de Canva	1. Nivel de conocimiento y familiaridad con la herramienta Canva.
	Rendimiento académico en Lengua y Literatura
	Producción narrativa mediante el uso de Canva
Rendimiento académico en Lengua y Literatura	1. Comprensión de los elementos estructurales del cuento.
	Producción narrativa mediante el uso de Canva
	3. Nivel de desempeño académico evidenciado en las actividades evaluativas.
Producción narrativa mediante el uso de Canva	1. Aplicación de la estructura narrativa del cuento en el producto digital.
	2. Integración adecuada de texto e imagen en la narración elaborada en Canva.
	3. Creatividad y claridad expresiva en la presentación del relato digital.

Validación de instrumentos y propuesta

Los instrumentos de recolección de información fueron sometidos a juicio de tres expertos en educación, Lengua y Literatura y tecnología educativa, quienes evaluaron criterios de pertinencia, claridad y coherencia metodológica. Posteriormente, la propuesta didáctica fue validada mediante criterio de seis expertos con experiencia en pedagogía, psicología educativa, psicopedagogía y enseñanza de Lengua y Literatura.

La pertinencia pedagógica se definió como el grado de adecuación de la propuesta a los objetivos curriculares, necesidades formativas y características del contexto educativo de bachillerato. Esta valoración fue realizada exclusivamente por los expertos y no por los estudiantes participantes.

La validación se efectuó utilizando una escala de Likert de cinco niveles, considerando los indicadores de pertinencia pedagógica, coherencia interna, viabilidad, contribución al aprendizaje narrativo y potencial innovador. El coeficiente promedio de competencia de los expertos fue $K = 0.85$, considerado alto, lo que

respalda la validez de la evaluación realizada sobre la propuesta didáctica antes de su implementación.

Procedimiento

La investigación inició con la autorización institucional correspondiente y la coordinación de las actividades con el área de Lengua y Literatura. Posteriormente, se aplicaron los instrumentos diagnósticos a los estudiantes seleccionados y se desarrolló la observación de clases para identificar las principales dificultades relacionadas con la producción narrativa y el uso académico de Canva.

Con base en los resultados obtenidos se diseñó la estrategia didáctica mediada por Canva, estructurada en actividades orientadas a la planificación narrativa, integración multimodal, creatividad expresiva y evaluación formativa. Finalmente, la propuesta fue sometida a validación por expertos con el propósito de valorar su calidad pedagógica, coherencia metodológica, viabilidad e innovación educativa.

RESULTADOS

La presente sección expone los resultados obtenidos a partir del diagnóstico inicial, el diseño de la estrategia didáctica mediada por Canva y la validación realizada por expertos. Los hallazgos se organizaron en correspondencia con las categorías del estudio: uso académico y experiencia de usuario de Canva, rendimiento académico en Lengua y Literatura y producción narrativa digital. Esta organización permitió identificar las principales limitaciones del contexto investigado y sustentar el diseño de una propuesta didáctica orientada al fortalecimiento de la producción narrativa del cuento mediante recursos digitales.



Figura 1. Resultados del cuestionario sobre uso y experiencia de usuario de Canva

Nota. Resultados obtenidos del cuestionario diagnóstico aplicado a estudiantes para valorar el conocimiento, uso académico y experiencia de usuario de Canva.

El cuestionario diagnóstico tuvo como finalidad identificar el nivel inicial de conocimiento de Canva, su utilización con fines académicos y la experiencia de usuario de los estudiantes, entendida como facilidad de uso, motivación intrínseca y disposición hacia la herramienta en actividades de aprendizaje.

En relación con el conocimiento de Canva, el 60 % de los estudiantes presentó un nivel bajo, evidenciando un dominio limitado de las funcionalidades básicas de la plataforma y de sus posibilidades de aplicación en contextos educativos. El 22 % alcanzó un nivel medio y el 18 % un nivel alto, lo que refleja una familiaridad reducida con la herramienta antes de la intervención didáctica.

Respecto al uso académico de Canva, el 60 % se ubicó en un nivel bajo, indicando que la herramienta había sido utilizada de manera escasa en actividades escolares. El 25 % presentó un nivel medio y únicamente el 15 % evidenció un nivel alto de uso académico. Estos resultados muestran que el empleo de Canva no había sido incorporado de forma sistemática en la asignatura de Lengua y Literatura.

En cuanto a la experiencia de usuario, el 50 % de los estudiantes manifestó un nivel bajo, asociado a dificultades relacionadas con la facilidad de uso, la motivación y la disposición hacia la integración de la herramienta en el aprendizaje. El 30 % se ubicó en un nivel medio y el 20 % en un nivel alto. Estos hallazgos evidencian la necesidad de fortalecer tanto el dominio técnico como la motivación hacia el uso pedagógico de herramientas digitales.

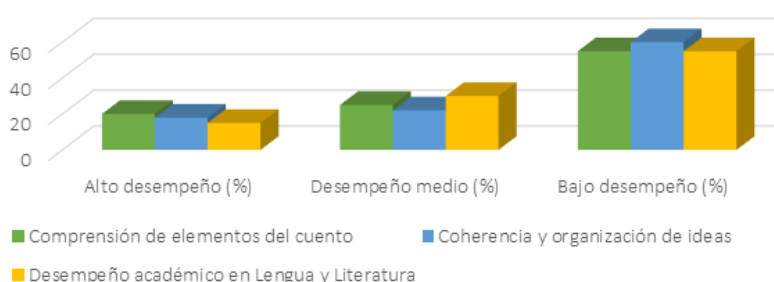


Figura 2. Prueba escrita para medir el rendimiento académico inicial

Nota. Resultados obtenidos de la prueba escrita diagnóstico para medir la categoría rendimiento académico

Los resultados de la prueba escrita evidenciaron dificultades significativas en el rendimiento académico inicial de los estudiantes en relación con el aprendizaje del cuento.

En la comprensión de los elementos estructurales del cuento, el 55 % se ubicó en un nivel bajo, evidenciando dificultades para identificar y explicar componentes como inicio, nudo, desenlace, personajes y ambiente. El 25 % alcanzó un nivel medio y el 20 % un nivel alto.

En la dimensión relacionada con la coherencia y organización de ideas, el 60 % presentó un nivel bajo, reflejando problemas en la secuencia lógica, cohesión textual y estructuración del discurso narrativo. El 22 % se ubicó en un nivel medio y el 18 % en un nivel alto.

En cuanto al desempeño académico general en Lengua y Literatura, el 55 % presentó un nivel bajo, el 30 % un nivel medio y el 15 % un nivel alto. Estos resultados evidencian debilidades en la producción textual y justifican la necesidad de implementar estrategias didácticas orientadas al fortalecimiento de la narrativa escrita.

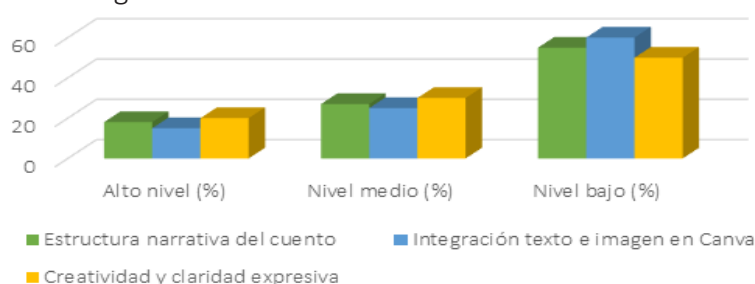


Figura 3. Rúbrica para medir el nivel de la producción narrativa mediante el uso de Canva.

Nota. Resultados obtenidos de la rúbrica de diagnóstico para medir nivel de producción narrativa

Los resultados obtenidos evidencian limitaciones en la producción narrativa digital de los estudiantes, asociadas al escaso uso previo de herramientas tecnológicas con fines educativos.

En la estructura narrativa del cuento, el 55 % presentó un nivel bajo, el 27 % un nivel medio y el 18 % un nivel alto. Estos resultados muestran dificultades para organizar adecuadamente la secuencia narrativa y mantener coherencia en el relato.

En la integración de texto e imagen mediante Canva, el 60 % evidenció un nivel bajo, el 25 % un nivel medio y el 15 % un nivel alto, reflejando limitaciones en la articulación funcional entre recursos visuales y textuales dentro de la narrativa digital.

Respecto a la creatividad y claridad expresiva, el 50 % se ubicó en un nivel bajo, el 30 % en nivel medio y el 20 % en nivel alto. Este resultado evidencia que la creatividad debe comprenderse no solo desde el componente estético, sino también como capacidad de construcción narrativa multimodal y expresión coherente de ideas.

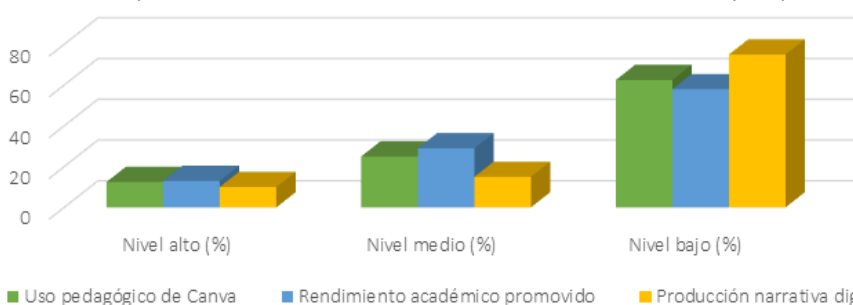


Figura 4. Resultados de la guía de observación a clases de Lengua y Literatura.

Nota. Resultados obtenidos mediante la guía de observación aplicada en ocho clases de Lengua y Literatura, organizada según las categorías: uso académico de Canva, rendimiento académico promovido y producción narrativa digital.

La guía de observación evidenció limitaciones recurrentes en tres dimensiones: uso académico de Canva, rendimiento académico promovido y producción narrativa digital.

En relación con el uso académico de Canva, el 62,5 % de las clases presentó un nivel bajo, el 25 % un nivel medio y el 12,5 % un nivel alto, evidenciando una escasa integración planificada de la herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Respecto al rendimiento académico promovido en Lengua y Literatura, el 58 % de las clases mostró un nivel bajo, el 29 % un nivel medio y el 13 % un nivel alto, predominando metodologías tradicionales centradas en la explicación y actividades de comprensión básica.

En cuanto a la producción narrativa digital, el 75 % de las clases evidenció un nivel bajo, el 15 % un nivel medio y el 10 % un nivel alto, confirmando que esta dimensión no había sido incorporada de forma sistemática en las prácticas pedagógicas observadas.

En conjunto, estos resultados evidencian la necesidad de diseñar una estrategia didáctica estructurada que integre herramientas digitales para fortalecer la producción narrativa del cuento desde un enfoque multimodal y creativo.

Modelo de integración de la propuesta didáctica

La estrategia didáctica diseñada se fundamenta en metodologías activas que sitúan al estudiante como protagonista del proceso de aprendizaje, integrando Canva como mediación pedagógica para la producción narrativa digital.

La creatividad se incorpora como eje estructural mediante la Fase de Discrepancia Creativa y Diseño Multimodal, ubicada entre la planificación narrativa y la elaboración del cuento digital. Esta fase promueve la exploración de alternativas narrativas y visuales orientadas al fortalecimiento de la creatividad expresiva y la coherencia multimodal.

Asimismo, la propuesta articula estrategias de Aprendizaje Basado en Proyectos, aprendizaje visual y multimodal, producción de contenidos digitales, aprendizaje colaborativo, evaluación formativa y metacognición.

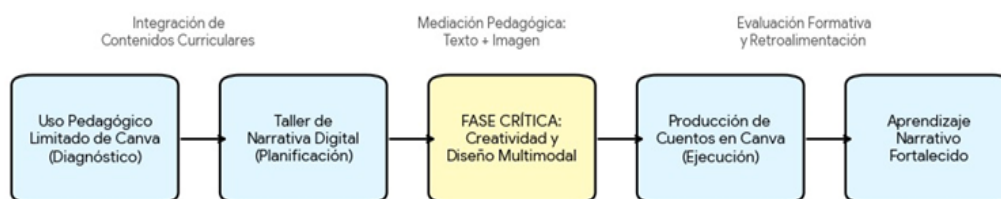


Figura 5. Modelo de integración Canva con eje creativo

Nota. El modelo integra el diagnóstico inicial, la planificación narrativa, la fase de discrepancia creativa y diseño multimodal, la elaboración del cuento digital en Canva y el fortalecimiento del aprendizaje narrativo mediante retroalimentación formativa.

A continuación, se presenta la sistematización de las actividades de la propuesta, articuladas con las fases del modelo de integración de Canva con eje creativo. La tabla permite observar cómo el diagnóstico inicial, el taller de narrativa digital, la fase de discrepancia creativa y diseño multimodal, la elaboración del cuento digital, la retroalimentación formativa y la metacognición se concretan en actividades, productos y metodologías activas orientadas al fortalecimiento del aprendizaje narrativo.

Tabla 2. Sistematización de la propuesta de intervención articulada al modelo de integración de Canva con eje creativo

Actividad	Fase del modelo de integración Canva con eje creativo	Tema motivador	Propósito	Descripción de la actividad	Producto	Categoría(s)	Metodología activa

Actividad 1. "Mi historia en un post: el cuento en la era digital"	Diagnóstico inicial: uso académico limitado de Canva	Redes sociales y narrativas breves	Introducir Canva como herramienta académica y creativa para reconocer saberes previos sobre el cuento.	Los estudiantes elaboran en Canva un post tipo Instagram donde explican qué es un cuento, cuáles son sus elementos básicos y por qué sigue siendo importante en la actualidad. Se enfatiza el uso académico de la herramienta y la experiencia de usuario inicial, considerando facilidad de uso, motivación y disposición hacia Canva.	Post digital informativo.	Uso académico y experiencia de usuario de Canva.	Aprendizaje visual y creación de productos digitales.
Actividad 2. "Historias que nos representan"	Taller de narrativa digital: planificación	Identidad juvenil y diversidad	Comprender los elementos del cuento desde experiencias cercanas al contexto estudiantil.	Los estudiantes analizan un cuento corto relacionado con identidad, diversidad o inclusión y elaboran en Canva un mapa visual que represente personajes, ambiente, conflicto, inicio, nudo y desenlace.	Organizador gráfico narrativo.	Rendimiento académico en Lengua y Literatura.	Aprendizaje significativo y aprendizaje visual.
Actividad 3. "Del caos a la historia: planificando un cuento"	Taller de narrativa digital: planificación	Storytelling y guiones creativos	Planificar narraciones de forma estructurada antes de la producción digital.	Los estudiantes diseñan en Canva un guion visual del cuento que escribirán, organizando la secuencia narrativa en inicio, nudo y desenlace, e incorporando ideas, emociones, personajes, conflictos y posibles imágenes.	Guion narrativo digital.	Rendimiento académico y producción narrativa digital.	Aprendizaje basado en proyectos y planificación narrativa.
Actividad 4. "Tres caminos para una historia"	Fase de Discrepancia Creativa y Diseño Multimodal	Conflictos, decisiones y finales alternativos	Desarrollar la creatividad narrativa mediante la exploración de alternativas de personajes, conflictos, secuencias y desenlaces.	A partir del guion narrativo inicial, los estudiantes elaboran en Canva tres posibilidades de desarrollo del cuento: una variación del conflicto, una alternativa de desenlace y una propuesta visual diferente. Luego seleccionan la opción más coherente y justifican su decisión narrativa y multimodal.	Matriz creativa o storyboard multimodal con alternativas narrativas.	Producción narrativa digital y rendimiento académico.	Aprendizaje creativo, pensamiento divergente y diseño multimodal.
Actividad 5. "Cuentos que alertan al mundo"	Elaboración de cuentos digitales en Canva	Redes sociales, medio ambiente, salud mental o bullying	Crear un cuento digital con sentido social, integrando estructura narrativa, creatividad y recursos multimodales.	Los estudiantes elaboran en Canva un cuento digital ilustrado sobre una problemática actual que afecte a los jóvenes. El producto debe integrar texto e imagen de forma coherente, respetar la estructura narrativa y evidenciar claridad expresiva.	Cuento digital temático.	Producción narrativa digital mediante Canva.	Aprendizaje basado en proyectos y aprendizaje creativo.

Actividad 6. "Mi cuento, tu opinión"	Evaluación formativa y retroalimentación	Cultura del feedback y comunidad digital	Fortalecer la reflexión y la mejora del producto narrativo mediante retroalimentación entre pares.	Los estudiantes presentan su cuento digital al grupo y reciben retroalimentación con base en criterios previamente establecidos: estructura narrativa, coherencia, integración texto-imagen y creatividad expresiva. Se promueve la crítica constructiva y el respeto por la producción de los compañeros.	Presentación del cuento digital y registro de retroalimentación.	Uso académico de Canva, experiencia de usuario y producción narrativa digital.	Aprendizaje colaborativo y evaluación formativa.
Actividad 7. "Reescribir para mejorar"	Evaluación formativa y retroalimentación	Versiones, ajustes y mejora narrativa	Mejorar la calidad narrativa y multimodal del cuento a partir de la retroalimentación recibida.	A partir de los comentarios de sus pares y de la orientación docente, los estudiantes elaboran una segunda versión del cuento digital, corrigiendo estructura, coherencia, secuencia narrativa, integración texto-imagen y diseño visual.	Versión final del cuento digital.	Rendimiento académico y producción narrativa digital.	Aprendizaje basado en la mejora continua y evaluación formativa.
Actividad 8. "Microcuentos para el mundo digital"	Aprendizaje narrativo fortalecido	TikTok, reels y narrativas breves	Transferir el aprendizaje narrativo a un nuevo formato de escritura breve y multimodal.	Los estudiantes crean en Canva un microcuento digital de máximo 150 palabras, pensado para plataformas digitales, manteniendo estructura narrativa, creatividad, claridad expresiva e integración coherente entre texto e imagen.	Microcuento ilustrado.	Producción narrativa digital y rendimiento académico.	Aprendizaje por transferencia y narrativa multimodal.
Actividad 9. "Lo que aprendí creando"	Aprendizaje narrativo fortalecido	Autoconocimiento y reflexión personal	Desarrollar metacognición y valorar el aprendizaje alcanzado durante la creación narrativa digital.	Los estudiantes elaboran en Canva una diapositiva o infografía reflexiva donde explican qué aprendieron, qué dificultades superaron, cómo mejoró su producción narrativa y de qué manera Canva contribuyó a su experiencia de aprendizaje.	Infografía de reflexión final.	Uso académico de Canva, experiencia de usuario y rendimiento académico.	Metacognición y autoevaluación.

Nota. La tabla sistematiza las actividades de la propuesta didáctica en correspondencia con las fases del modelo de integración de Canva con eje creativo: diagnóstico inicial, taller de narrativa digital, fase de discrepancia creativa y diseño multimodal, elaboración de cuentos digitales, evaluación formativa y fortalecimiento del aprendizaje narrativo.

Validación de la propuesta por criterio de expertos

La validación de la propuesta se realizó mediante criterio de expertos utilizando una escala de Likert. Se evaluaron los indicadores de pertinencia pedagógica, coherencia interna, contribución al rendimiento académico, viabilidad de implementación y potencial innovador.

El grupo de expertos estuvo conformado por seis profesionales con experiencia en pedagogía, psicología educativa, psicopedagogía y Lengua y Literatura. El coeficiente de competencia promedio fue $K = 0.85$, considerado alto, lo que respalda la validez del juicio emitido.

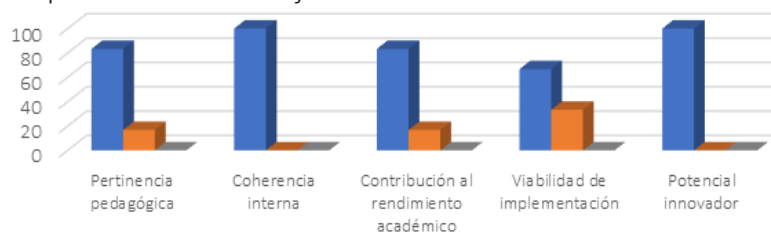


Figura 6. Resultados del criterio de expertos para la validación de la propuesta

Nota. Resultados obtenidos mediante la escala de Likert aplicada a los expertos para valorar la pertinencia pedagógica, coherencia interna, contribución al rendimiento académico, viabilidad y potencial innovador de la propuesta didáctica.

Los resultados muestran una valoración altamente favorable de la propuesta en todos los indicadores evaluados. La pertinencia pedagógica alcanzó un 83,3 % de valoración alta; la coherencia interna obtuvo un 100 % de valoración alta; la contribución al rendimiento académico alcanzó un 83,3 % de valoración alta; la viabilidad obtuvo un 66,7 % de valoración alta; y el potencial innovador alcanzó un 100 % de valoración alta.

Estos resultados confirman la pertinencia, coherencia e innovación de la propuesta didáctica, así como su viabilidad de implementación en contextos educativos similares. En conjunto, los hallazgos evidencian un bajo nivel inicial en el uso académico de Canva y en la producción narrativa digital; sin embargo, también muestran condiciones favorables para el desarrollo de estrategias didácticas mediadas por tecnologías digitales y metodologías activas.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos evidencian limitaciones significativas en el conocimiento y uso académico de Canva, así como en la experiencia de usuario en el contexto de la asignatura de Lengua y Literatura. Este hallazgo se alinea con lo planteado por Area y Adell (2021), quienes señalan que la incorporación de tecnologías digitales en educación no garantiza por sí misma transformaciones pedagógicas, ya que su impacto depende de la intencionalidad didáctica y de la mediación docente. En este sentido, los resultados permiten inferir que la presencia de herramientas digitales en el aula no necesariamente implica su integración efectiva en procesos de aprendizaje significativo.

De manera complementaria, Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020) advierten que la digitalización educativa puede mantenerse en un nivel instrumental si no está acompañada de formación docente y de estrategias pedagógicas estructuradas. En el contexto estudiado, esta situación se evidencia en el uso limitado de Canva como recurso académico, lo cual sugiere que la dificultad no radica únicamente en el acceso a la herramienta, sino en su apropiación pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En relación con el rendimiento académico en Lengua y Literatura, los resultados muestran dificultades en la comprensión de los elementos del cuento, la coherencia textual y la organización de ideas. Estos hallazgos son consistentes con Hernández Oré y Sánchez Pinedo (2023), quienes sostienen que la producción de textos narrativos requiere procesos didácticos sistemáticos que integren planificación, redacción, revisión y reescritura. En este sentido, las debilidades identificadas reflejan la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que acompañen el desarrollo progresivo de la competencia escritural.

Asimismo, investigaciones como las de Gómez et al. (2020) y Meza et al. (2023) evidencian que el uso de herramientas digitales puede incidir positivamente en el aprendizaje cuando se integra en propuestas didácticas estructuradas, con objetivos claros, mediación docente y evaluación formativa. Desde esta perspectiva, los resultados obtenidos justifican el diseño de una estrategia didáctica mediada por Canva, no como recurso aislado, sino como parte de un modelo pedagógico orientado al desarrollo de la producción narrativa multimodal.

En cuanto a la producción narrativa digital, los hallazgos evidencian limitaciones en la integración texto-imagen, la coherencia narrativa y la creatividad expresiva. Este resultado coincide con Arcenales et al. (2020), quienes destacan el potencial de Canva como herramienta didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura, especialmente en la producción de contenidos narrativos multimodales. Sin embargo, los resultados también muestran que dicho potencial no se materializa de forma automática, sino que requiere una planificación didáctica que guíe el proceso creativo y narrativo del estudiante.

En esta línea, Area y Adell (2021) enfatizan que el verdadero valor educativo de las tecnologías radica en su integración en prácticas pedagógicas significativas. Por ello, la estrategia propuesta en este estudio incorpora fases de planificación narrativa, discrepancia creativa, diseño multimodal, producción digital y retroalimentación formativa, con el fin de transformar el uso instrumental de la tecnología en un proceso de construcción activa del conocimiento.

Por otra parte, la validación realizada por expertos confirma la pertinencia pedagógica, coherencia interna, viabilidad e innovación de la propuesta. Este resultado es coherente con Cabero-Almenara y Palacios (2021),

quienes destacan la importancia de diseñar propuestas educativas mediadas por tecnologías digitales con estructura didáctica clara, criterios evaluativos definidos y coherencia metodológica. Asimismo, se relaciona con Acosta et al. (2024) y Jiménez et al. (2025), quienes evidencian que las herramientas digitales potencian la participación activa y la evaluación formativa cuando se integran en estrategias pedagógicas planificadas.

Finalmente, es importante señalar que, debido al diseño metodológico del estudio (descriptivo-propositivo), basado en análisis de frecuencias y porcentajes, no es posible establecer relaciones causales ni generalizaciones estadísticas. En este sentido, los resultados deben interpretarse como evidencia contextual que sustenta la pertinencia de la estrategia didáctica mediada por Canva en el fortalecimiento de la producción narrativa del cuento en estudiantes de bachillerato.

CONCLUSIONES

El presente estudio permitió analizar el uso académico de Canva y su relación con la producción narrativa digital del cuento en estudiantes de bachillerato, evidenciando un nivel limitado de conocimiento, uso pedagógico y experiencia de usuario de la herramienta. Estos resultados confirman que la integración de recursos digitales en el área de Lengua y Literatura aún no se encuentra consolidada como parte de las prácticas didácticas habituales, lo que evidencia la necesidad de fortalecer su incorporación mediante estrategias planificadas y con intencionalidad pedagógica.

En relación con el rendimiento académico en Lengua y Literatura, se identificaron dificultades en la comprensión de los elementos del cuento, la coherencia textual y la organización de ideas. Estas debilidades reflejan la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza de la escritura narrativa mediante estrategias didácticas estructuradas que integren la planificación, producción y revisión del texto como parte de un enfoque formativo centrado en el estudiante.

Asimismo, la producción narrativa digital evidenció limitaciones en la integración coherente entre texto e imagen, así como en la creatividad y claridad expresiva de los estudiantes. Estos hallazgos permiten concluir que el uso de herramientas digitales como Canva, por sí solo, no genera mejoras en el aprendizaje, sino que requiere ser articulado con mediación docente, secuencias didácticas planificadas y estrategias de evaluación formativa.

La propuesta didáctica diseñada, basada en la integración de Canva con metodologías activas, fue valorada positivamente por expertos en términos de pertinencia pedagógica, coherencia interna, viabilidad e innovación. Este resultado evidencia que la estrategia constituye una alternativa viable para fortalecer la enseñanza del cuento desde una perspectiva multimodal, creativa y centrada en el estudiante.

Finalmente, se concluye que, debido al enfoque descriptivo-propositivo del estudio, los resultados obtenidos no permiten establecer relaciones causales ni generalizaciones estadísticas. Sin embargo, sí aportan evidencia contextual relevante que respalda la pertinencia de implementar estrategias didácticas mediadas por tecnologías digitales para fortalecer la producción narrativa. Se recomienda que futuras investigaciones desarrollen estudios cuasi-experimentales o experimentales que permitan evaluar con mayor precisión el impacto de este tipo de estrategias en el rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta-Leon, M. E., Izurieta-Ponce, M. A., & Boderó-Arizaga, L. (2024). Aplicación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje en el área de lengua y literatura en los estudiantes de educación básica del subnivel media. *MQR Investigar*, 8(4), 2049-2074. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.2049-2074>

Anilema Curichumbi, E. E., Cepeda Pilataxi, L. F., Anilema Curichumbi, K. S., Valente Conya, M. J., & Auxiliadora Pirca, M. (2025). Aplicaciones digitales para fomentar la escritura creativa y narrativa digital en los niveles Básica y bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 7244-7253. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i4.19315

Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3). <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>

Area, M., & Adell, J. (2021). Tecnologías Digitales y Cambio Educativo. Una Aproximación Crítica. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(4). <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.005>

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). Covid-19: transformación radical de la digitalización en las

instituciones universitarias. *Campus Virtuales*, 9(2), 25-34. <https://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/713/410>

Cabrera González, A. del R., Cuenca Castillo, M. del C., Marzo Villalón, Y., & Abad Peña, G. (2026). Diseño de actividades innovadoras para el desarrollo del pensamiento crítico en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de noveno año de Educación Básica Superior. *Maestro y Sociedad*, 23(1), 23-36. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7327>

García-Peñalvo, F. J. (2021). Transformación digital en las universidades: Implicaciones de la pandemia de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 22, e25465. <https://doi.org/10.14201/eks.25465>

Gómez-García, M., Soto-Varela, R., Morón-Marchena, J. A., & del Pino-Espejo, M. J. (2020). Using Mobile Devices for Educational Purposes in Compulsory Secondary Education to Improve Student's Learning Achievements. *Sustainability*, 12(9), 3724. <https://doi.org/10.3390/su12093724>

Hernández Oré, H. G., & Sánchez Pinedo, L. D. (2023). Estrategias didácticas en la producción de textos narrativos en estudiantes del III ciclo- Ugel 03- Lima. *IGOBERNANZA*, 6(24), 145-167. <https://doi.org/10.47865/igob.vol6.n24.2023.309>

Jiménez-Ochoa, L. N., Nazareno-Quintero, C. E., Cacoango-Yucta, W. I., & Maliza-Cruz, W. I. (2025). Impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales para los estudiantes de séptimo de Educación General Básica. *MQRInvestigar*, 9(1), e213. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e213>

Meza Arguello, H. L., Meza Arguello, D. M., Moreira Ramirez, L. V., & Vera Solórzano, J. L. (2023). Uso de herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de ciencias naturales en estudiantes del séptimo año de educación básica. *UNESUM- Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 131-150. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n2.2023.131-150>

Valverde-Berroso, J., Garrido-Arroyo, M. D., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. B. (2020). Trends in Educational Research about e-Learning: A Systematic Literature Review (2009-2018). *Sustainability*, 12(12), 5153. <https://doi.org/10.3390/su12125153>

Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 107-114. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>

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 Pilar Solís Vergara, Gilma Sulay Caicedo Rodríguez, Felipe Manuel León Cáceres y Merida Cordova Ennio Jesus: revisión bibliográfica, investigación y redacción del artículo.