

USO DE CANVA Y PADLET PARA EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA TRES DE NOVIEMBRE

Uso of Canva and Padlet for student learning at Tres de Noviembre school

Utilizando o Canva e o Padlet para o aprendizado dos alunos na escola Tres de Noviembre

Nelly Concepción Luzuriaga-Torres *, <https://orcid.org/0000-0001-6492-667>

Jorge Sebastián Bravo-Vega, <https://orcid.org/0009-0000-4370-2545>

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

PhD. Hendy Maier Pérez Barrera, <https://orcid.org/0000-0003-1989-2136>

Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

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

Para citar este artículo: Luzuriaga-Torres, N. C., Bravo-Vega, J. S., Beltrán Mesa, M. y Pérez Barrera, H. M. (2026). Uso de Canva y Padlet para el aprendizaje de los estudiantes de la escuela Tres de Noviembre. *Maestro y Sociedad*, 23(2), 2139-2151. <https://maestrosociedad.uo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: La incorporación de herramientas digitales en educación se ha convertido en una estrategia fundamental para potenciar el aprendizaje significativo. En la escuela Tres de Noviembre (Azogues, Ecuador), estudiantes de séptimo de básica presentan insuficiente manejo de herramientas digitales, limitado aprovechamiento de su potencial pedagógico y escasa motivación hacia Ciencias Naturales. Materiales y métodos: Se desarrolló una investigación aplicada con enfoque mixto. La muestra intencional incluyó 28 estudiantes y 3 docentes de séptimo de básica. Se aplicaron observación de clases, encuestas a estudiantes, entrevistas a docentes y validación mediante criterio de 2 especialistas (magísteres con 15 años de experiencia). Resultados: El 75% de los estudiantes manifestó que las clases carecían de interactividad; el 57,1% no logró establecer relación entre Ciencias Naturales y situaciones cotidianas. El 83% de los docentes coincidió en que Canva y Padlet podrían mejorar motivación y rendimiento, aunque reconocieron falta de capacitación. Se diseñaron 7 actividades: mapas conceptuales visuales, infografías educativas, carteles de campaña ambiental, mural colaborativo, debate científico, galería de proyectos, línea de tiempo de descubrimientos científicos, y un proyecto integrador Canva+Padlet sobre cambio climático. Los especialistas validaron la propuesta como pertinente y factible (alta valoración en relevancia educativa, interactividad y aplicabilidad), aunque advirtieron desafíos de accesibilidad tecnológica. Discusión: Los hallazgos confirman que Canva y Padlet, alineados con constructivismo, aprendizaje significativo y teoría sociocultural de Vygotsky, favorecen la construcción activa del conocimiento, la colaboración y el desarrollo de competencias digitales. Conclusiones: La integración sistemática de Canva y Padlet mejora el aprendizaje de Ciencias Naturales, la motivación y las competencias digitales, siempre que se acompañe de capacitación docente y planificación pedagógica.

Palabras clave: herramientas digitales, Canva; Padlet; aprendizaje; asignatura de Ciencias Naturales.

ABSTRACT

Introduction: The incorporation of digital tools in education has become a fundamental strategy for enhancing meaningful learning. At the Tres de Noviembre School (Azogues, Ecuador), seventh-grade students demonstrate insufficient proficiency with digital tools, limited use of their pedagogical potential, and low motivation toward Natural Sciences. Materials and methods: An applied research study with a mixed-methods approach was conducted. The purposive sample included 28 seventh-grade students and 3 teachers. Classroom observations, student surveys, teacher interviews, and validation by two specialists (master's degree holders with 15 years of experience) were used. Results: 75% of the students stated that the classes lacked interactivity; 57.1% were unable to establish a connection between Natural Sciences and everyday situations. 83% of the teachers agreed that Canva and Padlet could improve motivation

and performance, although they acknowledged a lack of training. Seven activities were designed: visual concept maps, educational infographics, environmental campaign posters, a collaborative mural, a science debate, a project gallery, a timeline of scientific discoveries, and an integrated Canva+Padlet project on climate change. The specialists validated the proposal as relevant and feasible (high ratings for educational relevance, interactivity, and applicability), although they noted challenges related to technological accessibility. Discussion: The findings confirm that Canva and Padlet, aligned with constructivism, meaningful learning, and Vygotsky's sociocultural theory, promote the active construction of knowledge, collaboration, and the development of digital skills. Conclusions: The systematic integration of Canva and Padlet improves science learning, motivation, and digital skills, provided it is accompanied by teacher training and pedagogical planning.

Keywords: digital tools, Canva; Padlet; learning; science subject.

RESUMO

Introdução: A incorporação de ferramentas digitais na educação tornou-se uma estratégia fundamental para aprimorar a aprendizagem significativa. Na Escola Tres de Noviembre (Azogues, Equador), os alunos do sétimo ano demonstram proficiência insuficiente em ferramentas digitais, uso limitado de seu potencial pedagógico e baixa motivação para as Ciências Naturais. Materiais e métodos: Foi realizado um estudo de pesquisa aplicada com abordagem mista. A amostra intencional incluiu 28 alunos do sétimo ano e 3 professores. Foram utilizadas observações em sala de aula, questionários aplicados aos alunos, entrevistas com os professores e validação por dois especialistas (mestres com 15 anos de experiência). Resultados: 75% dos alunos afirmaram que as aulas careciam de interatividade; 57,1% não conseguiram estabelecer uma conexão entre as Ciências Naturais e situações do cotidiano. 83% dos professores concordaram que o Canva e o Padlet poderiam melhorar a motivação e o desempenho, embora tenham reconhecido a falta de treinamento. Foram desenvolvidas sete atividades: mapas conceituais visuais, infográficos educativos, cartazes para campanhas ambientais, um mural colaborativo, um debate científico, uma galeria de projetos, uma linha do tempo de descobertas científicas e um projeto integrado Canva+Padlet sobre mudanças climáticas. Os especialistas validaram a proposta como relevante e viável (altas classificações para relevância educacional, interatividade e aplicabilidade), embora tenham apontado desafios relacionados à acessibilidade tecnológica. Discussão: Os resultados confirmam que o Canva e o Padlet, alinhados ao construtivismo, à aprendizagem significativa e à teoria sociocultural de Vygotsky, promovem a construção ativa do conhecimento, a colaboração e o desenvolvimento de habilidades digitais. Conclusões: A integração sistemática do Canva e do Padlet melhora o aprendizado de ciências, a motivação e as habilidades digitais, desde que acompanhada de formação docente e planejamento pedagógico.

Palavras-chave: ferramentas digitais, Canva; Padlet; aprendizagem; ciências.

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

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, la incorporación de herramientas digitales se ha convertido en una estrategia fundamental para potenciar el aprendizaje significativo y fortalecer las competencias digitales de los estudiantes. Plataformas como Canva y Padlet han demostrado ser recursos eficaces para dinamizar las clases, promover la creatividad y fomentar la colaboración en entornos escolares. Diversos estudios recientes han evidenciado su impacto positivo en la enseñanza, tanto en educación básica como superior.

Vargas-Cumbicus, Carrión-Ordoñez, Santamaria-López y Tapia-Bastidas (2024) destacan que la integración de Canva y Padlet en la asignatura de Estudios Sociales favorece el aprendizaje colaborativo y el análisis crítico de los estudiantes de Básica Superior. De manera complementaria, Rodríguez López, Paniagua Martí y Saldaña Montero (2025) analizan el uso de Padlet en la educación superior en línea, resaltando su contribución al desarrollo de la autonomía y la competencia digital del alumnado. Estas investigaciones coinciden en que el empleo de recursos digitales interactivos no solo incrementa la motivación estudiantil, sino que también fortalecen la capacidad de los estudiantes para construir conocimiento de manera colaborativa.

Las herramientas tecnológicas se han incorporado de forma progresiva en el campo educativo a nivel mundial, permitiéndoles a los docentes aprovechar las distintas funcionalidades que ofrecen para diseñar materiales didácticos y recursos de apoyo para optimizar la práctica pedagógica y promover el aprendizaje significativo en los estudiantes (Vargas et al., 2024). La UNESCO (2023) ha reconocido la importancia de integrar la tecnología para alcanzar el cumplimiento del ODS N°4, que busca garantizar el acceso a una educación de calidad en condiciones de igualdad. Además, este organismo ha señalado que tanto los centros de enseñanza como el

profesorado deben estar preparados para educar sobre el uso de la tecnología disponible y utilizarla de forma adecuada en beneficio de toda la comunidad educativa.

Mendoza (2026) señaló que a pesar de los beneficios que ofrece el uso de la tecnología educativa, resulta imperativo evaluar los desafíos relacionados con su integración; los cuales no se limitan únicamente a las dificultades de acceso a este tipo de recursos, sino que también aborda las deficiencias en los sistemas educativos, la falta de preparación de las escuelas y la falta de competencias digitales que muestran algunos profesores. Además, se agrega la amplia variedad de plataformas disponibles, lo que implica que los educadores deben ser capaces de seleccionar y adaptar las herramientas apropiadas tomando en consideración los diversos contextos áulicos y las necesidades específicas de los estudiantes con los que trabajan (Granados et al., 2020).

En la investigación realizada por Swaran et al. (2023), se reportaron resultados favorables relacionados con el uso de estas herramientas, debido a su efectividad para incentivar a los estudiantes a participar activamente en las clases. Para Choiro et al. (2023), su integración contribuye a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y estimular la creatividad; mientras que Muwaffaq y Nabeel (2024) y Raihan et al. (2025), destacaron los efectos positivos que produce el uso de estos recursos interactivos sobre la motivación de los alumnos.

A nivel regional también se han desarrollado investigaciones que exploran los beneficios relacionados con el uso de estas herramientas; Pin et al. (2024), señalaron que la plataforma Padlet puede ser útil para promover un aprendizaje colaborativo, además, contribuye a fortalecer las habilidades digitales en los estudiantes. Cerveró et al. (2024), destacaron la flexibilidad que ofrece esta herramienta, lo que permite su adaptación a las necesidades de los distintos niveles de formación.

En el contexto ecuatoriano Reyes et al. (2024) destacan que herramientas digitales como Canva ha ganado notoriedad por las características, interactividad y capacidad con la que es posible presentar contenidos didácticos diversos con los que se encuentra disponible esta plataforma, lo que la ha convertido en las favoritas entre la comunidad educativa. En complemento a lo anterior, desde la perspectiva de Giler et al. (2020), Salto y Erazo (2021) revelan que herramientas puntuales como Padlet y Canva se consideran catalizadores para la motivación y aprendizaje conjunto y la creatividad, así como es posible transformar la forma en la que se presentan aquellas asignaturas consideradas como complejas como por ejemplo las matemáticas en experiencias dinámicas hacia el alumnado.

La literatura reciente subraya que Canva, al facilitar la creación de materiales visuales atractivos, estimula la creatividad y mejora la comprensión de contenidos; mientras que Padlet, como mural colaborativo, promueve la interacción y el trabajo en equipo. En este sentido, la escuela Tres de Noviembre se convierte en un escenario idóneo para explorar cómo estas herramientas pueden contribuir a enriquecer las prácticas pedagógicas y responder a las demandas de la educación actual, caracterizada por la necesidad de integrar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En la escuela Tres de Noviembre de la ciudad de Azogues se pudo identificar a través de la implementación de instrumentos como la observación, encuestas, entrevistas, así como la experiencia de los investigadores en el trabajo con las herramientas digitales que existían manifestaciones en los estudiantes tales como:

1. Insuficiente manejo de las herramientas digitales por parte de los estudiantes en la asignatura Ciencias Naturales.
2. Limitado aprovechamiento de las potencialidades que brindan las herramientas digitales para contribuir al aprendizaje de los contenidos de la asignatura Ciencias Naturales.
3. Escasa motivación de los estudiantes hacia el contenido de la asignatura Ciencias Naturales.

Las manifestaciones antes mencionadas permitieron declarar el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo de básica de la escuela Tres de Noviembre de la ciudad de Azogues?

El objeto de la investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales, y para darle solución al problema planteado se declaró como objetivo general la elaboración de actividades para contribuir al aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales con la utilización de las herramientas Canva y Padlet en los estudiantes de séptimo de básica de la escuela Tres de Noviembre.

Fundamentación teórica

Uno de los dilemas en la actualidad, es como se realiza el proceso de enseñanza aprendizaje hoy en día.

Porque al estar en una constante transformación es importante e indispensable saber las herramientas que se emplean para realizar dicho procedimiento.

Establecer una línea entre lo que se enseña y lo que es el aprendizaje es necesaria, porque “es un proceso de adquisición cognitiva que fortalece y desarrolla las capacidades y potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de aprendizaje para su desarrollo” (Cepeda, 2014, p.6); los docentes no sólo deben evaluar su enseñanza, sino también promover el aprendizaje de sus estudiantes observando el desarrollo de su trabajo, cómo aprenden los estudiantes y cómo promover el aprendizaje.

Por esta circunstancia el docente es responsable de enseñar el área que desea para así, sentar las bases para formar personas con una habilidad específica, y a su vez puedan ser autónomos y críticos, al usar cualquier herramienta, orales y escritas y así poder comunicar las ideas, aprender y ahondar los conocimientos y nutrirlos. Sin embargo, los docentes cuando aprenden el área correctamente utilizan estos mecanismos para relacionarlos con los contextos en cual se desenvuelve como el familiar, escolar o laboral (Ministerio de Educación, 2023).

Los procesos de enseñanza aprendizaje son concebidos como sistemas de comunicación, que implica una serie de elementos pedagógicos basados en estrategias que condicionan de manera práctica el aprendizaje porque el docente en su naturaleza de pedagogo organiza, expresa, socializa y proporciona una serie de contenidos que expresan técnicas científicas, históricas y sociales que el estudiante tiene que construir para poder aprender y solucionar una problemática, donde el docente interactúa como un acompañante que facilita mecanismos para que él pueda desarrollarlos.

El aprendizaje significativo, al igual que otras formas de aprendizaje, es un proceso durante el cual el estudiante adquiere nuevas habilidades, capacidades, conocimientos y patrones de comportamiento en diferentes escenarios. (Garcés, Montaluisa, & Salas, 2018), porque el aprendizaje es significativo “cuando los contenidos nuevos son relacionados con lo que el estudiante ya conoce. Esto quiere decir que, la ideas se vinculan con algún aspecto existente y relevante, como una imagen, símbolo, que estimula la retención de información nueva” (p. 23).

Por otra parte, Contreras (2023), relaciona al aprendizaje significativo como un proceso de reconstrucción de los conocimientos adquiridos, donde el estudiante participa activamente en todos los aspectos de su propio aprendizaje.

Por lo tanto, se puede concebir al aprendizaje significativo como un elemento que complementa el esfuerzo del estudiante, como una esponja que absorbe su propio conocimiento, y los efectúa a través de situaciones conocidas que garanticen la abstracción de conocimientos nuevos.

La incorporación de tecnología ha favorecido la educación actual en las últimas décadas, debido a que los participantes en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizan cada vez más estos recursos, ya sea para mejorar la educación o como fuente principal de información. Porque durante el proceso de aprendizaje, es importante y necesario que el docente desarrolle sus habilidades metodológicas en la práctica pedagógica, utilizando las actividades motivacionales, entretenidas e interactivas que brinda la tecnología, y con ello un aprendizaje versátil (Bernal, 2020).

El empleo de herramientas digitales como Canva y Padlet en el ámbito escolar se sustenta en diversas teorías pedagógicas que han orientado la práctica educativa hacia un aprendizaje más activo, colaborativo y significativo.

El constructivismo plantea que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente por el estudiante a partir de sus experiencias previas y la interacción con el entorno. Canva, al permitir la creación de recursos visuales personalizados, y Padlet, al ofrecer espacios colaborativos, se convierten en herramientas que facilitan la construcción de aprendizajes propios y contextualizados.

El constructivismo sostiene que el conocimiento se construye activamente a partir de la interacción del estudiante con su entorno. Herramientas como Canva y Padlet permiten que los alumnos participen en la creación de contenidos y en la colaboración grupal, lo que fortalece la construcción de aprendizajes. Según Alvarado Feijoo (2025), el uso de recursos digitales bajo este enfoque transforma las clases en experiencias activas y significativas.

Ausubel sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos contenidos se relacionan con

conocimientos previos del estudiante. Canva favorece esta conexión al presentar la información de manera visual y atractiva, mientras que Padlet permite organizar ideas colectivamente, generando vínculos entre lo aprendido y lo que ya se conoce. Gaspar (2026) destaca que integrar las teorías de Ausubel, Piaget y Vygotsky en actividades colaborativas favorece la construcción de significados duraderos.

La teoría del aprendizaje desarrollador, de raíz latinoamericana, enfatiza que la enseñanza debe promover el desarrollo integral del estudiante, potenciando sus capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Canva estimula la creatividad y la expresión personal, mientras que Padlet fomenta la colaboración, la interacción y el pensamiento crítico. Barros Badillo (2025) señala que estas herramientas digitales permiten transformar conceptos en materiales dinámicos que promueven el desarrollo integral.

Vygotsky resalta la importancia de la interacción social y la mediación cultural en el aprendizaje. Padlet, como espacio compartido, se convierte en un entorno que facilita la zona de desarrollo próximo (ZDP), donde los estudiantes aprenden unos de otros con la guía del docente. Canva, por su parte, actúa como mediador cultural al transformar contenidos en representaciones gráficas que facilitan la comprensión. Grupo 28 (2025) resalta que el constructivismo, influenciado por Vygotsky, favorece aprendizajes colaborativos y contextualizados.

Según Paucar Ñacata et al. (2023), las plataformas digitales fortalecen la interacción y la co-construcción del conocimiento, promoviendo la autorregulación y la comunicación efectiva entre estudiantes. El aprendizaje colaborativo fomenta la construcción conjunta de saberes y el desarrollo de habilidades sociales necesarias en la educación contemporánea.

Pinto Santuber et al. (2023) señalan que la motivación académica está estrechamente vinculada con la autorregulación del aprendizaje y las competencias digitales, siendo un factor clave para la disposición activa en entornos virtuales. La motivación intrínseca impulsa la participación y el compromiso, más allá de recompensas externas.

Las competencias digitales permiten a los estudiantes desenvolverse en entornos virtuales, gestionar información y participar en experiencias de aprendizaje colaborativo. Pinto Santuber et al. (2023) destacan que estas competencias son esenciales para la autonomía y el rendimiento académico en educación superior.

La creatividad educativa se entiende como la capacidad de generar soluciones innovadoras y recursos pedagógicos originales. Paucar Ñacata et al. (2023) muestran que el uso de plataformas digitales fomenta prácticas creativas en el diseño de actividades y materiales, potenciando la motivación y el aprendizaje colaborativo.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación que se desarrolló fue de tipo Aplicada porque se pretendió encontrar soluciones prácticas que pudieran aplicarse en el séptimo de básica. Además, con esta propuesta se trabajó de cerca con los docentes y los estudiantes para contribuir de manera efectiva a mejorar el aprendizaje. Esta investigación aplicada es la opción más adecuada para encontrar soluciones prácticas y colaborar con los principales actores del proceso de enseñanza aprendizaje.

El enfoque fue el mixto, este enfoque es debido a que por la complejidad del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales, es necesario abordar el mismo con distintos métodos y técnicas, garantizando de esta forma la validez del análisis efectuado y de las inferencias desarrolladas, por lo que para dar cumplimiento a los objetivos y obtener información contextualizada se empleará observación, encuestas a los estudiantes y entrevistas a los docentes de la institución posibilitando una solución integral al problema detectado

La investigación se desarrolló con los estudiantes de séptimo de Básica de la escuela Tres de Noviembre de la ciudad de Azogues, con una población de 60 estudiantes de séptimo de básica distribuidos en 2 paralelos y 5 profesores, la muestra seleccionada de manera intencional fueron 28 estudiantes del paralelo B, ya que fueron los estudiantes que más dificultades presentaron en la asignatura de Ciencias Naturales y 3 profesores que imparten la asignatura en el séptimo de básica.

Para el desarrollo de la investigación se utilizaron métodos teóricos como Análisis- Síntesis: durante toda la investigación realizada para fundamentar el estado del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales y el uso de las herramientas digitales, así también se hizo referencia las herramientas Canva

y Padlet. El inductivo-deductivo: para los presupuestos teóricos epistémicos acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales y el Sistemico-estructural: Se utilizó para expresar la lógica de procedimientos seguidos en la investigación. También se tuvo en cuenta en la elaboración de las actividades para contribuir al aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales con el uso de las herramientas Canva y Padlet en los alumnos de séptimo de básica.

Los métodos empíricos empleados fueron: la observación: Durante las actividades de enseñanza y aprendizaje relacionadas con los contenidos de Ciencias Naturales. Observación de clases, talleres, prácticas de laboratorio, actividades de estudio independiente que estén diseñadas para enseñar y aprender estos contenidos específicos. Entrevista a los docentes para valorar el nivel de conocimiento acerca de aspectos metodológicos, de los contenidos de la asignatura Ciencias Naturales y del uso de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. También para conocer su valoración acerca de la pertinencia y factibilidad de las herramientas digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales. Encuesta a los estudiantes para conocer la satisfacción de los estudiantes con la utilización de las herramientas Canva y Padlet en el proceso de enseñanza aprendizaje. Criterio de especialista: con el objetivo de obtener una valoración de las actividades propuestas para contribuir al aprendizaje de los estudiantes con el uso de las herramientas Canva y Padlet al aprendizaje de los contenidos Ciencias Naturales.

Método Estadísticos Matemático

Se empleó el método descriptivo con la finalidad de describir el comportamiento de la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales a partir de los datos empíricos obtenidos con la aplicación de los métodos empíricos referidos, además, para el análisis porcentual de las categorías incluidas en las variables o indicadores seleccionados por cada instrumento los cuales permiten emitir juicios de valor del objeto investigado.

RESULTADOS

El diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales, arrojó los siguientes resultados.

La guía de observación arrojó en síntesis como resultados que, en el desarrollo de las clases de la asignatura Ciencias Naturales de la escuela Tres de Noviembre de la ciudad de Azogues, en ocasiones utilizan estrategias metodológicas que implican el uso de recursos y herramientas tecnológicas para que las clases adquieran mayor interactividad y participación por parte de los estudiantes.

Respecto al proceso evaluativo se observó que a pesar de que su objetivo es contribuir al aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales, en ocasiones se aplican diferentes estrategias evaluativas que abarcan actividades individuales y grupales que la mayoría de las veces manifiestan el nivel de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo no se aplica como forma de evaluación la autoevaluación ni coevaluación en el proceso, y posteriormente se proporciona retroalimentación a los estudiantes por medios presenciales para reforzar los conocimientos adquiridos.

Las observaciones a clases realizadas revelaron que los profesores generalmente no aprovechan el potencial que ofrece el contenido de la asignatura Ciencias Naturales para generar en los estudiantes reflexión, independencia, argumentación y aplicación de lo aprendido a situaciones nuevas, así como la formación de sentimientos, características y valores, no se promueve suficientemente desde la concepción de la utilización de herramientas digitales, aunque saben que estos medios facilitan el aprendizaje de los estudiantes.

Mediante la observación directa de las sesiones de clase también se identificó que los docentes utilizan recursos tradicionales como la pizarra y libros impresos, con escasa incorporación de herramientas digitales. Los estudiantes muestran interés cuando se introducen actividades visuales o colaborativas, aunque estas son poco frecuentes. Se evidenció la necesidad de diversificar las estrategias didácticas para incrementar la motivación y la participación.

Los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los 28 estudiantes de la muestra, se confirmó que existe un alto predominio del enfoque tradicional y conductista, a pesar de la incorporación de tecnologías posteriores a la virtualidad a consecuencia de la pandemia, por lo que 21 estudiantes correspondiente al 75% manifestaron que las clases de Ciencias Naturales en la institución no contaban con interactividad ni promovían la participación, esto a la vez produjo que los estudiantes percibieran que el proceso de enseñanza

no se ejecutaba de forma entendible.

Otro de los criterios expresados fue que 16 estudiantes correspondiente al 57,1% no lograron establecer una relación adecuada entre la asignatura de Ciencias Naturales y las situaciones de la vida cotidiana por lo que percibieron un nivel bajo de interrelación, mientras que 1 estudiante correspondiente al 3,6% manifestó que el nivel de relación que se establecía en el desarrollo de las clases era alto, lo que implicó que posiblemente no se estaba abordando una ejemplificación y práctica de la asignatura de forma eficiente y esto afectó la relevancia de la asignatura para la perspectiva de los estudiantes.

También se evidenció que 19 estudiantes correspondiente al 67,9% expresaron haber contado con apoyo académico adicional por parte de los profesores de Ciencias Naturales fuera del horario de clases lo que resultó ser una consecuencia de diferentes aspectos sociales, académicos y tecnológicos, ante lo que manifestaron como una estrategia eficiente para ayudar a los estudiantes con el uso de material interactivo, el uso de simuladores para prácticas estudiantiles y la implementación de herramientas digitales para tutorías adicionales, lo que confirma que 13 estudiantes correspondientes al 46,4% percibieron que al disponer de un material didáctico adecuado se conseguiría mejorar el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales repercutiendo en el desarrollo tanto de la teoría como del desarrollo de ejercicios.

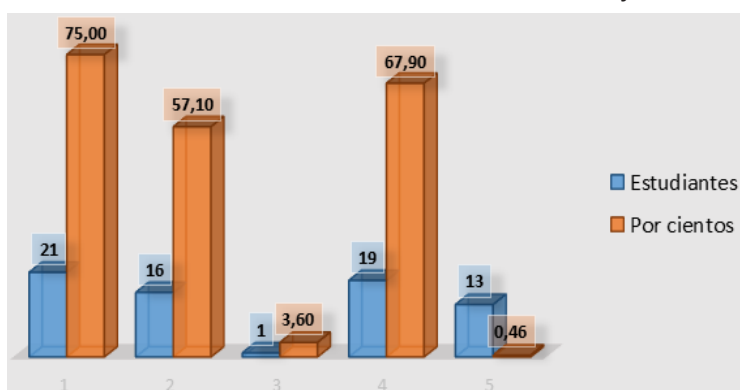


Gráfico 1 Encuesta a estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Analizando los resultados de la entrevista se apreció como parte de la enseñanza de la Ciencias Naturales, 1 docente que representa el 33,3% planteó que aplica estrategias como el desarrollo de actividades prácticas, promoción del debate y la discusión, dependiendo del contenido abordado y disponibilidad de recursos, lo que permitió que las clases sean más dinámicas, al igual que se aplicaban adaptaciones en el enfoque de enseñanza dependiendo de las necesidades individuales de los estudiantes para poder satisfacer las mismas, en la búsqueda de alcanzar un enfoque constructivista en el proceso académico dando mayor importancia al estudiante, pero debido al contexto educativo aún prevalece el enfoque conductista.

Dos docentes de Matemática para un 66,7% refieren que en su planificación tienen en cuenta el uso de diferentes herramientas tecnológicas para ilustrar conceptos, facilitar la comprensión, enriquecer el contenido y proporcionar a los estudiantes acceso a más información, pero no lo hacían adecuadamente, respecto a la evaluación plantean que siempre se utilizaban la heteroevaluación, en algunos casos efectuaban la autoevaluación y la coevaluación para lograr una retroalimentación oportuna y generalizada, brindando la oportunidad de que los estudiantes detecten sus errores, desarrollen su pensamiento crítico y la toma de decisiones.

La encuesta aplicada a los docentes mostró que, aunque reconocen el potencial pedagógico de Canva y Padlet, muchos manifiestan falta de capacitación en su uso. Algunos consideran que estas herramientas requieren tiempo adicional para planificar las clases, lo que dificulta su implementación. No obstante, el 83% coincide en que su integración podría mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Finalmente, los 3 docentes para un 100% recalcan la importancia de mantenerse actualizado con los avances en la enseñanza de las Ciencias Naturales y la aplicación de las nuevas metodologías educativas, a través de talleres, conferencias y seminarios relacionados con la asignatura Ciencias Naturales para conocer las últimas tendencias y enfoques educativos y recomiendan buscar oportunidades de desarrollo profesional para aprender nuevas estrategias de enseñanza.

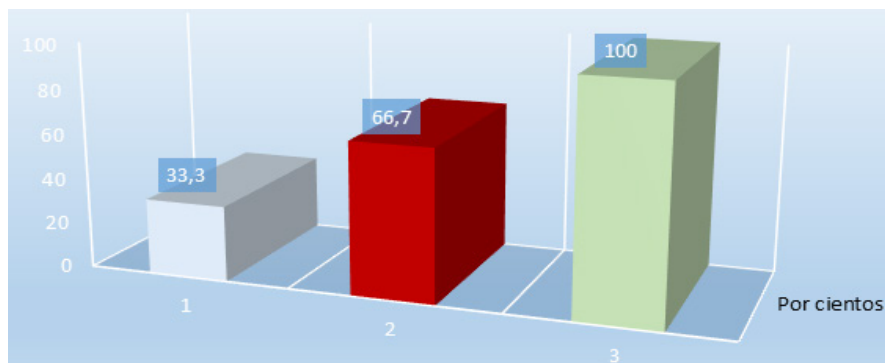


Gráfico 2 Entrevista a docentes

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos a través de la aplicación de diferentes instrumentos se pudo concluir que el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en el séptimo de Básica de la escuela Tres de Noviembre de la ciudad de Azogues, presenta deficiencias lo que no favorece una apropiada adquisición del aprendizaje en los estudiantes, deficiencias que se revelan fundamentalmente en estrategias que limitan la participación protagónica de los estudiantes en la adquisición de los contenidos y habilidades.

También se evidenció que existe una brecha entre el interés de los estudiantes y la preparación de los docentes para incorporar herramientas digitales. Canva y Padlet representan oportunidades para fortalecer el aprendizaje colaborativo, la creatividad y la motivación, pero su uso sistemático requiere capacitación docente y planificación pedagógica.

Actividades para el uso de Canva y Padlet en el aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo de básica

Objetivo: fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de séptimo de básica mediante el uso de herramientas digitales Canva y Padlet promoviendo la creatividad, la comprensión de conceptos científicos y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

Actividades con Canva

- Mapa conceptual visual de la célula

Objetivo: Organizar las fases del ciclo del agua.

- Descripción: Los estudiantes crean un mapa conceptual interactivo en Canva, relacionando conceptos como evaporación, condensación y precipitación.

Otra actividad también fue: Los estudiantes usando plantillas de Canva, elaboran un mapa conceptual que explica las partes de la célula y sus funciones.

Ejemplo: Crear un esquema visual con círculos conectados: núcleo, mitocondria, membrana celular, ribosomas, etc.

También elaboraron un mapa conceptual de la fotosíntesis.

Crearon de un esquema visual donde explicaron el proceso de la fotosíntesis paso a paso, usando íconos y flechas.

- Valor pedagógico: Refuerzan el aprendizaje significativo al conectar ideas previas con nuevos contenidos.

- Infografía educativa en Canva

Objetivo: Representar gráficamente los tipos de ecosistemas y sus características.

- Descripción: Los estudiantes diseñan una infografía en Canva sobre los tipos de ecosistemas (bosque, desierto, océano) o un ecosistema local, incluyendo imágenes, textos breves, datos, ejemplos locales y colores llamativos.

- Valor pedagógico: Favorece la comprensión visual y la síntesis de información científica.

Cartel de campaña ambiental

- Objetivo: Fomentar conciencia ambiental en los estudiantes desarrollando su capacidad de comunicar mensajes ecológicos de manera creativa, crítica y responsable.

- Descripción: Los estudiantes diseñan un póster digital para promover el cuidado del agua o la reducción de plásticos en la comunidad escolar.

- Valor pedagógico: Favorece la cooperación y el intercambio de ideas entre estudiantes y promueve la reflexión sobre problemas ecológicos y la búsqueda de soluciones prácticas.

Actividades con Padlet

Mural colaborativo en Padlet

- Objetivo: Investigar y compartir información sobre animales en peligro de extinción.

- Descripción: Cada estudiante aporta una ficha en Padlet con imágenes, datos científicos y propuestas de conservación.

Otra actividad también fue: Cada estudiante sube fotos, videos o textos sobre especies de plantas y animales de su entorno, construyendo un mural digital colectivo.

- Valor pedagógico: Promueve la cooperación, la investigación autónoma y la conciencia ambiental.

Debate científico en Padlet

- Objetivo: Reflexionar sobre el impacto de las energías renovables en el medio ambiente.

- Descripción: Se abre un espacio en Padlet donde los estudiantes argumentan a favor o en contra del uso de energías renovables, aportando evidencias científicas. Los estudiantes publican argumentos a favor y en contra en Padlet, respondiendo a sus compañeros.

- Valor pedagógico: Desarrolla pensamiento crítico y habilidades comunicativas.

Galería de proyectos

- Objetivo: Promover el conocimiento de ecosistemas locales a través de la elaboración y exposición de proyectos en una galería, desarrollando la capacidad de investigar, representar y comunicar la importancia de la biodiversidad y las interacciones naturales de su entorno.

- Descripción: Los estudiantes suben sus trabajos finales para compartirlos con la clase.

Ejemplo: Publicar presentaciones digitales sobre ecosistemas locales, acompañadas de imágenes y comentarios.

- Valor pedagógico: Favorece la cooperación entre estudiantes para producir una exposición colectiva e incentiva la búsqueda de información sobre flora, fauna y dinámicas ecológicas locales.

Línea de tiempo de descubrimientos científicos

- Objetivo: comprender la evolución del conocimiento científico desarrollando la capacidad de identificar hitos relevantes de la biología y la ecología.

- Descripción: Los estudiantes construyen una línea de tiempo interactiva con hitos importantes de la biología y la ecología.

- Valor pedagógico: Favorece la organización de la información y la memoria a través de representaciones gráficas y permite comprender la secuencia cronológica y la relación entre descubrimientos.

Proyecto integrador Canva + Padlet

- Objetivo: Analizar causas y consecuencias del cambio climático.

- Descripción: Los estudiantes diseñan una presentación en Canva con datos científicos y luego la comparten en Padlet para recibir retroalimentación de sus compañeros.

- Valor pedagógico: Integra creatividad, colaboración y análisis científico en un mismo proyecto.

Estas actividades permitieron que los estudiantes de séptimo de básica desarrollaran competencias digitales, pensamiento crítico y creatividad mientras aprenden Ciencias Naturales de manera visual, colaborativa y significativa, utilizando Canva para la creación de recursos gráficos y Padlet para la interacción social y el aprendizaje colectivo.

Valoración de la factibilidad y pertinencia

La valoración de la factibilidad y pertinencia de las actividades para el uso de Canva y Padlet en el aprendizaje de Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo de básica de la escuela Tres de Noviembre se realizó utilizando el método de criterio de especialistas. Este método implicó la recopilación de opiniones de especialistas en educación, Ciencias Naturales y tecnologías de la información.

La propuesta fue validada mediante la consulta a 2 especialistas, quienes analizaron la propuesta a partir de la problemática y los objetivos planteados, mediante criterios de evaluación que permitieron medir la validez de la secuencia didáctica considerando los siguientes indicadores: la factibilidad de su implementación, la relevancia educativa, accesibilidad, interactividad, adaptabilidad, efectividad y la aplicabilidad. Los resultados evidencian un alto porcentaje de pertinencia en todos los aspectos.

Para la selección de los especialistas se tomaron en consideración los siguientes aspectos: años de experiencia en la docencia, responsabilidades docentes que ha desempeñado, experiencia profesional vinculada con la temática que se investiga y nivel profesional.

Los 2 especialistas, tenían la categoría de Master, con un promedio de 15 años de experiencia en la docencia. Todos ellos graduados del nivel superior.

Los especialistas concordaron en que el aprendizaje de Ciencias Naturales es fundamental en el desarrollo del pensamiento. Las actividades propuestas están alineadas con el currículo y son pertinentes para el nivel educativo.

Advirtieron que la accesibilidad puede ser un desafío, especialmente en contextos donde no todos los estudiantes tenían acceso a internet o dispositivos. Se recomendó realizar una evaluación previa de las condiciones tecnológicas de los estudiantes.

Los especialistas destacaron la importancia de la interactividad en el aprendizaje. Las actividades propuestas, como mapa conceptual visual y mural colaborativo, son valoradas positivamente por su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa.

Las actividades son consideradas adaptables a diferentes contextos. Especialistas sugirieron que deben tener en cuenta las características específicas de los grupos de estudiantes, como su nivel de habilidad y motivación.

Los investigadores encontraron que las metodologías activas y el uso de tecnologías digitales pueden mejorar la comprensión de conceptos de Ciencias Naturales. Sin embargo, se enfatiza la necesidad de monitorear y evaluar continuamente su efectividad a través de retroalimentación y ajustes.

En general, las actividades fueron factibles, pero su implementación exitosa dependió de la disponibilidad de recursos tecnológicos y el contexto educativo específico.

Las actividades fueron pertinentes y estuvieron alineadas con los objetivos de aprendizaje del currículo, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Los especialistas realizaron algunas recomendaciones

- Realizar un diagnóstico previo sobre las condiciones tecnológicas de los estudiantes.
- Proporcionar capacitación a los docentes sobre el uso de herramientas digitales y metodologías activas.
- Implementar un sistema de evaluación continua para medir la efectividad de las actividades y realizar ajustes según fuese necesario.

DISCUSIÓN

El constructivismo plantea que el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye activamente por el estudiante a partir de sus experiencias previas y la interacción con el entorno. Las actividades en Canva, permitieron la creación de recursos visuales personalizados, y en Padlet, ofrecieron espacios colaborativos, convirtiéndose en herramientas que facilitan la construcción de aprendizajes propios y contextualizados.

Ausubel sostiene que el aprendizaje es más efectivo cuando los nuevos contenidos se relacionan con conocimientos previos del estudiante. El uso de Canva en las actividades propuestas favoreció esta conexión

al presentar la información de manera visual y atractiva, mientras que Padlet permitió organizar mediante las actividades, ideas de manera colectiva, generando vínculos entre lo aprendido y lo que ya se conoce.

El aprendizaje desarrollador, enfatiza que la enseñanza debe promover el desarrollo integral del estudiante, potenciando sus capacidades cognitivas, sociales y emocionales. Las actividades en Canva estimularon la creatividad y la expresión personal, mientras que en Padlet fomentaron la colaboración y el pensamiento crítico, contribuyendo al desarrollo integral.

La teoría de Vygotsky resalta la importancia de la interacción social y la mediación cultural en el aprendizaje. Las actividades en Padlet, como espacio compartido, se convirtieron en un entorno que facilitó la zona de desarrollo próximo, donde los estudiantes aprendieron unos de otros con la guía del docente. Las actividades en Canva, por su parte, actuaron como mediador cultural al transformar contenidos en representaciones gráficas que facilitaron la comprensión.

Los resultados obtenidos muestran que la integración de Canva y Padlet en el aula contribuyeron de manera significativa al aprendizaje de los estudiantes. La observación a clases evidenció que estas herramientas generan mayor motivación y participación, lo que se relaciona directamente con los principios del constructivismo y el aprendizaje significativo.

Las entrevistas a estudiantes confirmaron que Canva facilita la comprensión de contenidos mediante recursos visuales, mientras que Padlet potencia la colaboración y el intercambio de ideas. Estos hallazgos se alinean con la teoría de Vygotsky, que resalta la importancia de la interacción social y la mediación cultural en la construcción del conocimiento.

Por otro lado, las encuestas a profesores revelaron que, aunque reconocen el potencial pedagógico de estas herramientas, existe una necesidad de capacitación para su uso sistemático. Esto plantea un reto institucional: la integración de Canva y Padlet debe ir acompañada de formación docente y planificación pedagógica para lograr un aprendizaje desarrollador, que impulse el desarrollo integral de los estudiantes en lo cognitivo, social y emocional.

En comparación con investigaciones recientes como las de Vargas-Cumbicus et al. (2024) y Rodríguez López et al. (2025), los resultados de este estudio confirman que el uso de recursos digitales interactivos no solo incrementa la motivación, sino que también fortalece las competencias digitales y la creatividad. Sin embargo, se destaca la necesidad de superar las limitaciones de acceso tecnológico y formación docente para garantizar un impacto sostenido.

CONCLUSIONES

Canva contribuye al aprendizaje significativo al transformar contenidos en recursos visuales atractivos que facilitan la comprensión y estimulan la creatividad. Padlet potencia el aprendizaje colaborativo, promoviendo la interacción y el intercambio de ideas entre estudiantes. La integración de estas herramientas responde a los principios del constructivismo, el aprendizaje desarrollador y la teoría sociocultural de Vygotsky, fortaleciendo la participación activa y la construcción conjunta del conocimiento.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales en el séptimo de básica de la escuela Tres de Noviembre afronta algunas limitaciones en el interés y aprendizaje de los estudiantes y la preparación de los docentes, lo que evidencia la necesidad de capacitación en el uso pedagógico de herramientas digitales para contribuir al aprendizaje de los contenidos de las Ciencias Naturales imposibilitando la creación de un pensamiento crítico y restringiendo la capacidad de la toma de decisiones.

La incorporación sistemática de las actividades en Canva y Padlet en las prácticas educativas mejoró el aprendizaje del contenido de Ciencias Naturales, la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes, siempre estuvo acompañado del apoyo institucional y la formación docente.

La valoración a través del criterio de especialistas indicó que las actividades propuestas eran una opción viable y pertinente para el aprendizaje de la asignatura Ciencias Naturales. Sin embargo, su éxito dependió de la preparación y el contexto en el que se implementó.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado Feijoo, C. M. (2025). Construyendo aprendizajes: herramientas digitales bajo el enfoque constructivista. Blog Grupo 28.
- Auz, S., Montenegro, G., López, R., & Caicedo, R. (2024). Estrategia metodológica sobre el uso de Padlet desde una visión de analítica del aprendizaje. *MQRInvestigar*, 8(3), 627-649. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.627-649>
- Barros Badillo, K. Z. (2025). Experiencias con Canva y Wordwall en el constructivismo. Blog Grupo 28.
- Bernal, D. (2020). Ambientes de aprendizaje virtuales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Química en primero de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Particular la Providencia, D.M. Quito 2020-2021. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23682/1/UCE-FIL-CPCEQB-Bernal%20Dennis.pdf>
- Castillo, F., Torres, Y., Mondéjar, J., & Vergel, I. (2025). La herramienta Padlet en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en Educación Básica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 9(2), 87-104. <https://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es/article/view/306>
- Cepeda, J. (2014). Estrategias de enseñanza para el aprendizaje por competencias. Editorial Digital UNID. <https://elibro.net/es/ereader/utiec/41156>
- Cerveró, A., Vidal, E., & Martí, M. (2024). Padlet en la formación inicial docente como recurso para el aprendizaje colaborativo y la escritura en inglés. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (87), 151-166. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3103>
- Chávez, C., Loor, M., Romero, T., Ávila, T., & Nieto, J. (2025). Uso de Herramientas Tecnológicas para Potenciar el Proceso de Enseñanza en Docentes de Educación Secundaria. *Revista Fronteriza*, 5(5), 1-15. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(5\)922](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(5)922)
- Choiró, N., Haswati, D., Andini, K., Sukmawati, R., & Tirta, P. (2023). Innovative Learning Design Using Canva and Padlet for Teachers: Community Service (PKM). *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 4(5), 379-384. https://www.allmultidisciplinaryjournal.com/uploads/archives/20240731151251_E-23-72.1.pdf
- Contreras, F. (2023). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*, 6(10), 130-140. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2023.10.210>
- Garcés, L., Montaluisa, Á., & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(36), 231-249.
- Gaspar, B. (2026). Construyendo el saber: aprendizaje significativo y constructivismo en acción con Piaget, Vygotsky y Ausubel. *EduTEKA Lab*.
- Giler, D., Velásquez, A., Zambrano, G., & Vera, M. (2020). Padlet como herramienta interactiva para estimular las estructuras mentales en el fortalecimiento del aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 1322-1351. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1376>
- Granados, M., Romero, S., Rengifo, R., & García, G. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92), 1809-1823. <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html>
- Grupo 28. (2025). Constructivismo en la educación: claves para transformar el aprendizaje en el siglo XXI. Blog Grupo 28.
- Mendoza, R. (2026, enero 7). La reinención del aula frente a los retos de la inteligencia artificial. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). <https://www.undp.org/es/peru/historias/la-reinencion-del-aula-frente-los-retos-de-la-inteligencia-artificial>
- Ministerio de Educación. (2023). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial.
- Mosquera Gende, I. (2025). Innovación didáctica con recursos digitales: Canva y Padlet en proyectos educativos. Proyecto PIDA 24/25. Universidad Internacional de La Rioja.
- Muwaffaq, A., & Nabeel, A. (2024). The performance of Canva as a digital teaching tool for artistic skills in Kuwait's art education. *Revista de Estudios e Investigación en Educación Especializada*, *11*(1), 1111-1125. https://journals.ekb.eg/article_403421_cc3fbd631e8e2fea7c5931421ffad23e.pdf
- Paucar Ñacata, V. P., Chalco López, C. L., Lastra, B. P., & Arizala Campo, R. E. (2023). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3). <https://doi.org/10.37811/clrcm.v7i3.6316>
- Pin, Á., Orejuela, I., Sornoza, D., & Vera, D. (2024). Uso de Padlet en la Motivación y el Aprendizaje Colaborativo en Ciencias Naturales: Un Estudio Descriptivo en la Educación Básica Superior. *Arandu UTIC*, 11(2), 1878-1899. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3103>

org/10.69639/arandu.v11i2.378

Pinto Santuber, C., Bravo Molina, M., Ortiz Salgado, R., Jiménez Gallegos, D., & Faouzi Nadim, T. (2023). Autorregulación del aprendizaje, motivación y competencias digitales en educación a distancia: Una revisión sistemática. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 28(98).

Raihan, N., Yunus, M., & Hanim, H. (2025). Utilizing Canva: Illustrative Content for Enhancing Writing Skills of Lower Secondary ESL Students. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3), 4586-4599. <https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2025.90300368>

Reyes, M., Rangel, L., & Loor, D. (2024). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ingeniería industrial de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. *Revista Científica de Ingeniería, Industria y Arquitectura*, 7(14), 166-173. <https://doi.org/10.56124/finibus.v7i14.016>

Rodríguez López, R. Á., Paniagua Martí, D., & Saldaña Montero, J. (2025). Padlet como herramienta de aprendizaje colaborativo en la educación superior en línea. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 18(1), 77-92.

Salto, M., & Erazo, J. (2021). Padlet como herramienta digital para la enseñanza de las Matemáticas. *CIENCIAMATRIA. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(13), 158-172. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i13.477>

Swaran, C., Fadzllah, M., Chenderan, K., Gopal, R., Shuhaida, S., Alhusna, N., & Megat, P. (2023). Exploring the use of Jamboard, Padlet and Canva as teaching apps for the digital classroom. *I-Mace*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.1063/5.0149677>

UNESCO. (2023). *Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?* UNESCO Publishing. https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/7952%20UNESCO%20GEM%202023%20Summary_ES_Web.pdf

Vargas, M., Guerrero, Y., Medina, E., & Salinas, M. (2024). La implementación de la tecnología para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Docentes 2.0*, 17(2), 286-295. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.565>

Vargas-Cumbicus, M. I., Carrión-Ordoñez, J. F., Santamaria-López, T. M., & Tapia-Bastidas, T. (2024). Uso de Canva y Padlet en la asignatura de Estudios Sociales para el aprendizaje colaborativo en Básica Superior. *Revista Científica de Educación y Tecnología*, 12(3), 45-59.

Yaule, M., Molina, M., Cofre, B., Castro, J., Rivera, M., & Guaman, C. (2024). Diseñando el futuro: el impacto de CANVA en el proceso de enseñanza- aprendizaje como herramienta para docentes. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2), 1490-1498. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.222>

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.

Nelly Concepción Luzuriaga-Torres, Jorge Sebastián Bravo-Vega, PhD. María Beltrán Mesa y PhD.Hendy Maier Pérez Barrera: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.