



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,  
FILOSOFICAS Y HUMANÍSTICAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**“CANVA” COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACION DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6.0 EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2024-2025”**

**AUTORES**

**Bryan Fabricio Pico Yugcha**

**Kevin Javier Pilamunga Moya**

**TUTORA**

**LIC. PAOLA SALAZAR GUARACA**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA.**

**2025**





**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES,**  
**FILOSOFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**“CANVA” COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACION DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6.º EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2024-2025”**

**AUTORES**

**Bryan Fabricio Pico Yugcha**

**Kevin Javier Pilamunga Moya**

**TUTORA**

**LIC. PAOLA SALAZAR GUARACA**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA.**

**2025**

## **I. DEDICATORIA**

Dedico principalmente a **Dios** que siempre está cuidándome y bendiciéndome y a mis padres **Rosario Yugcha Masabanda, Luis Medardo Pico Freire** por brindarme todo su apoyo y confiar en mí. A mis hermanos, **Orlando Pico, Miguel Pico, Stalin Pico** por su apoyo incondicional en todo este proceso, y por siempre estar unidos en las buenas y en las malas. A mi abuelita **Carmen Masabanda** que me apoyado de la mejor manera y me brindado todo su amor incondicional y me ha inculcado valores lo que han sido fundamental en mi vida. Y a mi novia **Lady Fajardo**, que ha brindado todo su apoyo y siempre ha estado en las buenas y en las malas y sobre todo siempre me ha sabido aconsejar y guiar para hacer las cosas bien.

**Att. Bryan Fabricio Pico Yugcha**

Dedico primeramente a **Dios**, a mi padre y abuelo: **Gonzalo Isaías Pilamunga Pilamunga** y **Baudilio Efciano Moya Roja** que desde el cielo me guía por un camino del bien y que nunca me han dejado solo, siempre han estado conmigo dándome fuerza y ganas para poder cumplir mis metas. Y a mi madre **Inés Marina Moya Atiencia** que ha sido un pilar fundamental para este camino universitario, ya que ella tomo el rol de madre y padre, aconsejándome y siempre alentándome, dándome fuerza y apoyándome en mis peores momentos y a mi abuela **Angelica Atiencia Camacho**, que siempre me aconsejaba y me daba ánimos para seguir adelante. Y a mis hermanos: **Thalía Michelle Pilamunga Moya, Alison Pamela Pilamunga y Jonathan Alexis Pilamunga Moya** con quienes caminamos en familia proporcionándonos el apoyo incondicional tanto en cada etapa de la vida.

**Att: Kevin Javier Pilamunga Moya**

## **II. AGRADECIMIENTO**

Expresamos nuestro agradecimiento a la **Universidad Estatal de Bolívar** por abrirnos las puertas para formarnos como profesionales en la carrera de educación básica, por su compromiso para brindarnos herramientas y conocimientos para poder aportar de manera profesional a la sociedad.

Queremos expresar nuestra gratitud a nuestra tutora **Lic. Paola Salazar Guaraca** por saber brindarnos las herramientas y conocimientos necesarios para la realización de este informe de investigación

A la Institución educativa, **Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, del Cantón Chimbo** por abrirnos sus puertas y brindarnos las herramientas necesarias para llevar a cabo nuestra investigación.

Quedamos muy agradecidos con ustedes

**Att. Bryan Fabricio Pico Yugcha**

**Kevin Javier Pilamunga Moya**

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifica:

Que el informe final de investigación titulado: "CANVA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6.º EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2024- 2025" elaborado por los autores Bryan Fabrício Pico Yugcha con C.I 1850809904 y Kevin Javier Pilamunga Moya con C.I 2300034580 de la carrera de Educación Básica de la facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en el honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente

Guaranda, 14 mayo de 2025



Lic. Diana Paola Salazar Guaraca, MSc



### DERECHOS DE AUTOR

Nosotros Pico Yugcha Bryan Fabricio y Pilamunga Moya Kevin Javier portador/res de la Cédula de Identidad No 1850809904 y 2300034580 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **“CANVA” COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACION DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6.º EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2024-2025**”, modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Pico Yugcha Bryan Fabricio  
C.I. 1850809904

Pilamunga Moya Kevin Javier  
C.I. 2300034580



*Notaría Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*



....rio

**N° ESCRITURA 20250201003P02978**

**DECLARACION JURAMENTADA  
OTORGADA POR:**

**BRYAN FABRICIO PICO YUGCHA y  
KEVIN JAVIER PILAMUNGA MOYA**

**INDETERMINADA**

**DI: 2 COPIAS L.L**

Factura: 001-001-000018768

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de noviembre del dos mil veinticinco, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen los señores BRYAN FABRICIO PICO YUGCHA soltero, correo electrónico [bryanpico2000@gmail.com](mailto:bryanpico2000@gmail.com), celular 0999544802, domiciliado en el cantón Tisaleo y de paso por esta ciudad de Guaranda; y, KEVIN JAVIER PILAMUNGA MOYA soltero, correo electrónico es [kpilamunga042@gmail.com](mailto:kpilamunga042@gmail.com), celular 0991851984, domiciliados en el Cantón Caluma y de paso por esta ciudad de Guaranda, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlos doy fe. Los comparecientes autorizan que se obtenga el respectivo certificado electrónico de datos de identificación ciudadana del registro civil para ser agregado a la presente como documento habilitante conforme el artículo 75 de la ley orgánica de gestión de identidad y datos civiles; además declara (n) su consentimiento para la comunicación de sus datos personales conforme determina la ley orgánica de protección de datos personales; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaramos lo siguiente: que en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de titulación: "CANVA" COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACION DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6.º EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2024-2025" modalidad PROYECTO DE INVESTIGACION. Previo a la obtención del Título de Licenciados en Educación Básica, través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, siendo este de nuestra autoría. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue a la compareciente por mí el Notario en unidad de acto, aquella se ratifica y firma conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaría la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

BRYAN FABRICIO PICO YUGCHA  
C.C. 1850809904

KEVIN JAVIER PILAMUNGA MOYA  
C.C. 2300034580

ABOGADO HENRY ROJAS NARVAEZ  
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA.....	1
II. AGRADECIMIENTO .....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V. ÍNDICE.....	5
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	7
VI. ABSTRACT.....	8
VII. INTRODUCCIÓN .....	9
1. TEMA.....	11
2. ANTECEDENTES .....	12
3. PROBLEMA.....	14
3.1 Descripción del problema.....	14
3.2 Formulación del problema .....	15
4. JUSTIFICACIÓN .....	16
5. OBJETIVOS .....	18
5.1. Objetivo general.....	18
5.2. Objetivos específicos.....	18
6. MARCO TEÓRICO.....	19
6.1. Teoría científica.....	19
6.2 Teoría legal .....	38
6.3 Teoría referencial.....	43

7. MARCO METODOLÓGICO.....	46
7.1 Enfoque de Investigación: Cualitativo .....	46
7.3 Diseño o tipo de estudio.....	47
7.3 Métodos.....	48
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
7.5 Universo y Muestra .....	49
7.6 Procesamiento de la información .....	50
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	51
9. CONCLUSIONES .....	62
10. PROPUESTA.....	63
11. BIBLIOGRAFÍA .....	72
12. ANEXOS .....	80

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

En el presente informe final de investigación, desarrollado en la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, ubicada en el cantón Chimbo, provincia de Bolívar, durante el periodo 2024-2025, se abordó el problema de la escasa utilización de Canva como herramienta didáctica para la creación de cuentos interactivos en el Área de Lengua y Literatura en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. El objetivo principal fue Determinar el uso de la herramienta Canva como apoyo tecnológico y didáctico para la creación de cuentos interactivos en el Área de lengua y literatura en niños/as de 6.º EGB. La investigación responde a un enfoque cualitativo, y se fundamenta en la necesidad de fomentar la creatividad, la expresión escrita y el pensamiento crítico mediante el uso de recursos digitales. Esta estrategia resulta esencial para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia visual, lúdica y significativa, que potencie las competencias comunicativas y digitales de los estudiantes. Los resultados obtenidos revelaron que, si bien un grupo de estudiantes mostró entusiasmo inicial al utilizar Canva, la motivación decreció frente a dificultades técnicas o al desconocimiento del manejo del programa. En contraste, algunos participantes mantuvieron una actitud pasiva durante la actividad. Sin embargo, se evidenció que la herramienta tiene un notable potencial educativo cuando se implementa con una adecuada planificación, capacitación previa y acompañamiento docente continuo. En conclusión, Canva constituye una estrategia pedagógica innovadora para el diseño de cuentos interactivos, capaz de estimular el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

**PALABRAS CLAVES:** Canva, Cuentos interactivos, Lengua y Literatura, Innovación educativa, Educación Básica.

## **VI. ABSTRACT**

In this final research report, conducted at the "Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo," located in the canton of Chimbo, province of Bolívar, during the 2024–2025 period, the issue addressed was the limited use of Canva as a didactic tool for creating interactive stories in the Language and Literature area among sixth-grade students of Basic General Education. The main objective was to determine the use of the Canva tool as technological and didactic support for the creation of interactive stories in the Language and Literature area for 6th-grade students. The research follows a qualitative approach and is based on the need to foster creativity, written expression, and critical thinking through the use of digital resources. This strategy is essential to transform the learning process into a visual, playful, and meaningful experience that enhances students' communication and digital competencies. The results showed that although a group of students initially showed enthusiasm when using Canva, motivation declined in the face of technical difficulties or lack of knowledge on how to use the program. In contrast, some participants maintained a passive attitude during the activity. However, it was evident that the tool has significant educational potential when implemented with proper planning, prior training, and ongoing teacher support. In conclusion, Canva constitutes an innovative pedagogical strategy for designing interactive stories, capable of stimulating meaningful learning in the area of Language and Literature.

**KEY WORDS:** Canva, Interactive stories, Language and Literature, Educational innovation, Basic Education.

## VII. INTRODUCCIÓN

La integración de herramientas digitales en el ámbito educativo ha cobrado creciente relevancia en los últimos años, en especial aquellas que promueven el aprendizaje activo, creativo e inclusivo. En este contexto, Canva, una plataforma de diseño gráfico en línea, se presenta como una estrategia pedagógica innovadora que permite a los estudiantes desarrollar cuentos interactivos, fomentando habilidades comunicativas, pensamiento crítico y competencias digitales. Esta investigación tiene como determinar el uso de la herramienta Canva como apoyo tecnológico y didáctico para la creación de cuentos interactivos en el Área de lengua y literatura en niños/as de 6.º EGB de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, del cantón Chimbo, de la provincia de Bolívar, periodo 2024-2025

El problema que se aborda surge de la limitada aplicación de Canva como recurso didáctico dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual impacta negativamente en la motivación y participación activa de los estudiantes al momento de crear textos narrativos. A través de este estudio se pretende evidenciar cómo, mediante el uso de recursos digitales interactivos, es posible transformar la enseñanza tradicional en una experiencia visual, dinámica y significativa para los estudiantes, especialmente en una etapa crucial de su formación.

Para ello, se examinan las potencialidades didácticas de Canva, sus aplicaciones en el aula y las estrategias metodológicas adecuadas para su incorporación eficaz en el proceso de creación de cuentos. Se propone una guía didáctica sobre el uso de Canva que permite a los estudiantes y docentes conocer sobre el uso eficaz de esta herramienta, además de potenciar las habilidades de escritura y narración, incentive la autonomía, el trabajo colaborativo y el uso reflexivo de las tecnologías.

A continuación, se detallan los principales contenidos abordados en el presente informe investigativo:

Se presenta la delimitación del tema, la identificación del problema, su formulación, justificación y los objetivos generales y específicos planteados para la investigación.

Se expone el marco teórico, sustentado en fundamentos científicos, legales y pedagógicos, que profundizan en las variables centrales: cuentos interactivos, herramientas TIC y expresión escrita.

Se describe la metodología utilizada, especificando el enfoque cualitativo, las técnicas de recolección de información y el contexto donde se desarrolló el estudio.

Se exponen los resultados obtenidos a través de la observación y los instrumentos aplicados, destacando tanto los logros como las dificultades detectadas en el proceso de implementación de Canva en el aula.

Se presentan las conclusiones derivadas de los hallazgos, junto con un análisis de la situación actual y recomendaciones pedagógicas para optimizar el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Lengua y Literatura.

Finalmente, se desarrolla una propuesta educativa que incluye su tema introducción, objetivo y su desarrollo.

Además, se adjunta una ficha de observación como instrumento principal para evaluar la experiencia pedagógica, junto con evidencia documental y fotográfica del proceso de investigación.

**1. TEMA:**

“Canva como herramienta didáctica para la creación de cuentos interactivos en el área de lengua y literatura en niños/as de 6.o EGB de la Escuela De educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, del cantón Chimbo, de la provincia de Bolívar, periodo 2024-2025”

## **2. ANTECEDENTES**

La presente investigación explora el uso de Canva como herramienta didáctica para la creación de cuentos interactivos en el área de Lengua y Literatura en niños/as de 10 a 11 años de edad del sexto año de Educación General Básica. El uso de estas herramientas digitales como Canva facilita la estructuración de ideas y fomenta la creatividad en el contexto áulico, este elemento permite potenciar el desarrollo de múltiples habilidades tanto narrativas así también como creativas en los estudiantes.

La investigación presentada por (Arcentales, García et al, 2020) acerca de Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura, menciona que Canva facilita la creación de recursos didácticos gratuitos, brindando nuevas posibilidades para la enseñanza de Lengua y Literatura. Esto permite a estudiantes y docentes explorar estrategias innovadoras que fomentan la creatividad, la originalidad y el trabajo colaborativo en el aprendizaje.

De la misma manera la investigación efectuada por (Tuarez et al, 2024) sobre Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova” aseguran que, el avance y la integración de las TIC en la educación han impulsado el uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje. La implementación de Canva genera un entorno educativo innovador y dinámico, fortaleciendo tanto los contenidos curriculares como las competencias digitales de los docentes

En este contexto la Tesis desarrollada por (Guzman & Vera) Canva como Instrumento Didáctica en el Aprendizaje de los Estudiantes, mencionan que, la integración de Canva en el proceso de aprendizaje facilita la creación visual de manera accesible e intuitiva. Esto permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales esenciales, optimizando la elaboración de material educativo atractivo y favoreciendo la comprensión y retención del contenido.

Por último, la investigación de efectuada por (Burgos, 2022) sobre Material didáctico digital en Canva para la creación de textos narrativos, propone que el uso de material didáctico digital en Canva permite a los docentes adaptar sus enfoques a la modalidad virtual. Al integrar este instrumento, los educadores pueden diseñar recursos interactivos que no solo faciliten la creación de textos narrativos, sino que también motiven a los estudiantes a desarrollar su creatividad.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 Descripción del problema**

Nuestro proyecto de investigación explora el problema de la limitada utilización de Canva como herramienta didáctica para la creación de cuentos interactivos en el área de Lengua y Literatura en el sexto año de Educación General Básica (EGB) de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, ubicada en el cantón Chimbo, provincia de Bolívar, durante el período 2024-2025. Este uso limitado de herramientas digitales disminuye la motivación y participación activa de los estudiantes en la creación de cuentos factor que afecta negativamente al desarrollo de competencias digitales.

Diversas entidades globales han enfatizado la relevancia de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sector educativo con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza. En Ecuador, mediante la Agenda Educativa Digital, el Ministerio de Educación fomenta la utilización de Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), facilitando la mejora de la enseñanza a través de herramientas digitales vanguardistas.

Canva como instrumento didáctico no solo potencia las habilidades digitales y la colaboración entre profesores, alumnos y familias, sino que además promueve técnicas interactivas y dinámicas. En este escenario, instrumentos como Canva han surgido como opciones eficaces para la instrucción de Lengua y Literatura, favoreciendo la elaboración de relatos interactivos y fomentando el fomento de la creatividad y el razonamiento narrativo en los alumnos de sexto grado de Educación General Básica.

En la provincia de Bolívar, estudios llevados a cabo han mostrado retos considerables en la integración de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sector educativo, todo ello debido a falta de infraestructura. Una investigación realizada en la Escuela Alfredo

Noboa Montenegro, ubicada en Caluma, resaltó que, aunque se reconocen las TIC como instrumentos cruciales para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, su aplicación eficaz se ve dificultada por la carencia de capacitación pedagógica y recursos apropiados (Baños, 2019).

En el salón de clases de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, situada en un área rural, la instrucción se ve restringida debido a la ausencia de infraestructura tecnológica apropiada y materiales adecuados, además de la falta de capacitación docente. La falta de ordenadores y la limitada conexión a internet hace casi imposible la aplicación de herramientas digitales como Canva, este elemento complica la instrucción innovadora en la creación de cuentos interactivos.

### **3.2 Formulación del problema**

¿Cómo influye el uso de Canva como herramienta didáctica en la creación de cuentos de interactivos en el área de Lengua y Literatura?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

Esta estrategia didáctica en la narración de cuentos interactivos y su posterior aplicación es fundamental debido al hecho de que permite fortalecer de manera directa la expresión escrita y la creatividad en los estudiantes de sexto grado. Su implementación permite transformar el aprendizaje en una experiencia visual e interactiva, facilitando la estructuración de narraciones coherentes y estimulando el pensamiento crítico.

El uso de Canva como una estrategia para mejorar la narración de cuentos interactivos en sexto grado, proviene de la necesidad de adquirir recursos digitales interactivos para permitir a los estudiantes de sexto grado mejorar su habilidad de narrar. En el espacio educativo, es fundamental fomentar la creatividad y la escritura para que los niños sean completos en su dominio de la adquisición.

La longitud de la redacción indica a muchos estudiantes que les resulta difícil organizar sus ideas en narrativas que sean coherentes y divertidas, facilita el aprendizaje visual e interactivo. Este elemento motiva a los estudiantes a crear cuentos de aventuras de manera estructurada y creativa en el área de Lengua y Literatura, aquello permite desarrollar la narración fortalece la comprensión lectora, la escritura y el pensamiento crítico.

El contexto de nuestra investigación radica en Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, del cantón Chimbo, de la provincia de Bolívar, en los estudiantes de sexto grado, los niños están en una etapa donde la imaginación es clave para su desarrollo, y Canva permite organizar ideas mediante imágenes, textos y diseños atractivos. Esto no solo mejora su expresión escrita, sino que también fomenta el interés por la literatura y el aprendizaje significativo a través de la tecnología.

Esto favorece principalmente a los alumnos de sexto grado, quienes potenciarán sus habilidades digitales y mejorarán sus habilidades para elaborar cuentos a través de un enfoque innovador. Además, los profesores y los padres de familia también se beneficiarán al disponer de un recurso que simplifica la instrucción de la escritura, fomentando un aprendizaje relevante.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

Determinar el uso de la herramienta Canva como apoyo tecnológico y didáctico para la creación de cuentos interactivos en el Área de Lengua y Literatura en niños/as de 6.º EGB de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, del cantón Chimbo, de la provincia de Bolívar, periodo 2024-2025.

### **5.2. Objetivos específicos**

- Analizar la herramienta Canva como estrategia pedagógica para la enseñanza aprendizaje de cuentos interactivos en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes 6to año de EGB en la U.E Alejandro Sergio Bermeo en el año lectivo 2024-2025
- Evaluar el nivel de conocimiento a los docentes sobre el uso de la herramienta (Canva) a través de un instrumento de investigación en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes 6to año de EGB en la U.E Alejandro Sergio Bermeo en el año lectivo 2024-2025
- Elaborar una guía didáctica sobre el uso de Canva para fortalecer las destrezas lingüísticas y cognitivas en los estudiantes de 6to EGB en la U.E Alejandro Sergio Bermeo en el año lectivo 2024-2025

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1. Teoría científica**

#### **Origen de Canva**

Canva es una aplicación online que tiene su origen en el año 2012 y nace de la visión de la emprendedora australiana Melanie Perkins, la misma que junto a su socio Cliff Obrecht y el técnico Cameron Adams, buscaba simplificar el diseño gráfico. La inspiración vino de la frustración que Perkins podía observar en sus estudiantes cuando querían intentar dominar programas complejos y avanzados como Photoshop. (Gehred, 2020)

Es necesario mencionar que antes de Canva, los fundadores crearon una plataforma denominada Fusion Books, la misma que se cataloga como una herramienta en línea para diseñar anuarios escolares, que demostró el potencial de una plataforma intuitiva. Este proyecto fue el primer paso hacia un objetivo más ambicioso, el cual era hacer el diseño accesible para todos, sin necesidad de habilidades técnicas.

Con una inversión inicial de 3 millones de dólares en 2013, Canva se lanzó oficialmente en 2014 y revolucionó el mercado con su modelo freemium (de libre acceso y gratuito) y plantillas fáciles de usar. Hoy en día la plataforma supera los 135 millones de usuarios mensuales y sigue expandiéndose hacia otros mercados laborales tales como mercadotecnia y salud, manteniendo su filosofía de empoderar a cualquier persona para crear diseños profesionales. Fajardo et al. (2020)

#### **Definición**

Canva es una herramienta digital de diseño gráfico que permite crear contenido visual profesional de forma rápida y sencilla por medio de plantillas establecidas de manera predeterminada. Con una interfaz amigable y funciones de arrastrar y soltar, ofrece de manera accesible el diseño de calidad de todos los trabajos y presentaciones para todos los usuarios.

Esta plataforma destaca por su flexibilidad y facilidad de uso, además de ello cuenta con una disponibilidad en multiplataforma (web y móvil) y opciones de trabajo colaborativo y sincrónico. Ofrece un plan gratuito con funciones básicas como plantillas sencillas para múltiples trabajos y versiones de pago (Canva Pro y Enterprise) que incluyen recursos premium y herramientas más avanzadas. (Gaspar, 2023)

### **Canva como herramienta didáctica**

Canva se ha transformado en un recurso educativo adaptable que se encuentra al alcance de profesores y estudiantes, su interfaz fácil de usar facilita la creación de recursos educativos cautivadores, cuentos como infografías, exposiciones y pósteres, sin requerir habilidades avanzadas en diseño gráfico. Debido a su extensa gama de plantillas además de componentes visuales, los docentes pueden optimizar la exposición de los contenidos y promover un aprendizaje más visual e interactivo.

Además, esta herramienta fomenta la creatividad y la independencia de los alumnos al brindarles la oportunidad de crear sus propios proyectos, fomentando de esta manera un aprendizaje activo. (Ruiz & Intriago, 2022), menciona que esta herramienta resulta beneficiosa en varios campos del saber, dado que permite la elaboración de mapas conceptuales, líneas temporales o esquemas que contribuyen a ordenar la información de forma eficaz.

Al incorporarla en el salón de clases, los profesores pueden promover la cooperación grupal a través de actividades donde los alumnos colaboran en la creación de recursos visuales. La implementación de Canva en la educación favorece el fomento de habilidades digitales, fundamentales en el mundo contemporáneo. Su disponibilidad desde cualquier aparato con acceso a internet facilita que el aprendizaje sea versátil y se ajuste a diversos ritmos y estilos de estudio.

Además, Alvarado et al. (2023) mencionan que al momento de fusionar de manera atractiva imágenes, texto y colores, se incrementa la memorización de la información y el interés de los alumnos, transformándola en un instrumento esencial para la educación contemporánea.

### **Uso educativo de Canva.**

(Rodriguez & Garces, 2024), nos menciona que la implementación educativa de Canva ha transformado el modo en que profesores y alumnos generan o exhiben contenido visual en el salón de clases, su interfaz fácil de usar facilita la creación de contenidos cautivadores como infografías, presentaciones, mapas conceptuales además de líneas temporales, simplificando la interpretación de temas complicados. Al proporcionar una extensa variedad de plantillas ya diseñadas y componentes gráficos a medida, los docentes pueden elaborar recursos pedagógicos novedosos que atraerán la atención de los estudiantes lo cual potenciarán el aprendizaje visual.

En el entorno educativo, Canva promueve la creatividad y el aprendizaje activo, dado que los estudiantes tienen la posibilidad de elaborar sus propios proyectos, cuentos como afiches informativos, portafolios de tareas o presentaciones interactivas. Esta aplicación también facilita la cooperación en tiempo real, lo que es perfecta para trabajos en equipo y exposiciones en grupo.

En cambio, (Gongora & Gongora, 2024) nos menciona que Canva favorece la accesibilidad y la adaptabilidad del aprendizaje, dado que puede ser utilizado desde cualquier aparato con acceso a internet, lo cual garantiza que los materiales educativos siempre estén accesibles, promoviendo tanto la enseñanza en persona como la educación remota. Al incorporar esta plataforma en el proceso educativo, se incrementa la motivación de los alumnos y se simplifica la obtención de conocimientos de forma animada y visualmente atractiva.

### **Diseño de recursos visuales.**

La creación de recursos visuales es una táctica fundamental en el ámbito educativo y comunicativo, pues facilita la representación de información de forma nítida y cautivadora. De acuerdo con (Silva, 2023), los componentes visuales promueven el aprendizaje relevante al fusionar texto e ilustraciones para potenciar la comprensión, instrumentos como Canva simplifican la elaboración de infografías, esquemas y presentaciones, contribuyendo a ordenar la información de manera eficaz y fomentando la memorización del contenido.

La influencia de los medios visuales también alcanza el universo digital, en el que la exposición del contenido incide en la interacción y la participación del público, de este modo un diseño bien organizado potencia la narrativa además que atrae la atención del público. En este contexto, las plataformas de diseño facilitan a docentes, alumnos o expertos en la creación de recursos interactivos que promueven la comunicación y el aprendizaje en diferentes escenarios.

Los materiales visuales facilitan la adaptación de los recursos a diferentes formas de aprendizaje, promoviendo una experiencia más inclusiva. Según (Muñoz & Briones, 2024), la teoría de la codificación dual argumenta que el procesamiento de datos resulta más eficaz al utilizar tanto palabras como imágenes. Los métodos didácticos visuales son esenciales para desarrollar el pensamiento crítico, superando los modelos tradicionales de aprendizaje y facilitando la comprensión de conceptos abstractos mediante el uso de esquemas y diagramas (Castro & Guillen, 2023).

### **Herramientas interactivas en Canva.**

Canva ha incluido una variedad de instrumentos interactivos que potencian la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Entre las que sobresalen:

- **Las exposiciones dinámicas:** estas posibilitan incorporar transiciones, animaciones y componentes multimedia para tornar la exposición de contenidos más cautivadora.
- **La alternativa de cooperación en tiempo real:** promueve el trabajo colaborativo al posibilitar que varios alumnos editen un proyecto al mismo tiempo, fomentando de esta manera la participación activa.
- **La inclusión de comentarios en los diseños:** permiten una retroalimentación más eficaz entre profesores y estudiantes.

Otra característica esencial es la capacidad de incluir enlaces, vídeos y componentes interactivos en los diseños. Según (Minervi, 2023), nos menciona que es particularmente beneficioso en la elaboración de recursos didácticos como infografías interactivas, encuestas o actividades en línea, donde los estudiantes pueden indagar en los contenidos de forma independiente. Además, los recursos para grabar presentaciones posibilitan a los profesores explicar temas con respaldo visual, favoreciendo el aprendizaje asincrónico en modelos de enseñanza remota.

Canva ha incorporado características de inteligencia artificial, tales como la creación automática de diseños y la mejora de textos e imágenes, lo que acelera la producción de contenido interactivo. Estos instrumentos no solo favorecen a los docentes en la organización de sus lecciones, sino que también promueven la creatividad y la independencia de los alumnos. Estas innovaciones han transformado a Canva en una plataforma imprescindible para la creación de recursos pedagógicos dinámicos y eficaces.

### **Creación de materiales personalizados.**

Según (Quilca, Vaca, & Boderó, 2024), menciona que la herramienta Canva posibilita la elaboración de recursos didácticos a medida, permitiendo tanto a profesores como estudiantes crear

recursos visuales ajustados a sus requerimientos, con su extensa gama de plantillas modificables, los usuarios tienen la posibilidad de cambiar colores, fuentes e imágenes para generar contenido singular y cautivador para los espectadores, no solo optimiza la exposición de la información, sino que además contribuye a fortalecer la identidad visual de los recursos educativos.

La adaptación de los recursos educativos posibilita que los profesores modifiquen los temas de acuerdo al nivel o modo de aprendizaje de sus estudiantes, es posible elaborar infografías, mapas conceptuales además de diapositivas que se ajustan a diferentes ritmos de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más interactivo y eficaz, la opción de incorporar componentes interactivos también fomenta que los alumnos participen de una manera activa en el proceso educativo.

La sencillez de manejo de Canva posibilita que cualquier individuo, incluso sin habilidades avanzadas en diseño gráfico, pueda crear materiales educativos de alta calidad. De acuerdo con Rodríguez et al, (2024) esto favorece tanto a los docentes como a los estudiantes, quienes tienen la posibilidad de elaborar sus propios recursos para exposiciones o tareas. En un ambiente educativo que cambia continuamente, la habilidad para personalizar recursos se transforma en un instrumento esencial para potenciar la enseñanza y el aprendizaje.

### **Canva en la enseñanza creativa.**

Canva es un instrumento que fomenta la enseñanza creativa al ofrecer a profesores y alumnos la oportunidad de elaborar recursos didácticos novedosos e innovadores. Para (Moro, 2024), su sencilla interfaz facilita la conversión de ideas en recursos visuales cautivadores, cuentos como pósteres, mapas conceptuales y líneas temporales. Esto incentiva la búsqueda de nuevas maneras de presentar la información, fomentando un aprendizaje más dinámico y relevante.

Esta herramienta promueve la creatividad y la independencia de los alumnos, facilitando la creación de sus propios proyectos, de este modo todos los usuarios que utilicen esta herramienta pueden manifestar sus pensamientos de forma única, potenciando capacidades de comunicación visual o pensamiento crítico, esta adaptabilidad resulta particularmente beneficiosa en materias que exigen trabajo visual o la conceptualización de conceptos complejos.

(Benoit, 2021), menciona que esta plataforma fomenta la cooperación y el trabajo conjunto, con la función de edición compartida, los alumnos tienen la posibilidad de trabajar en conjunto en tiempo real para elaborar recursos didácticos, cuentos como exposiciones o trabajos visuales. No obstante, no solo promueve el aprendizaje colaborativo, sino que también contribuye a potenciar la interacción entre los estudiantes, potenciando su habilidad para colaborar en proyectos de gran relevancia y creatividad.

### **Capacitación docente en Canva.**

Es fundamental la formación de los docentes en Canva para que puedan optimizar al máximo las herramientas que brinda esta plataforma. (Palacios, 2025), menciona que mediante cursos o tutoriales especializados, los maestros pueden aprender a elaborar recursos visuales cautivadores, entre ellos están cuentos como exposiciones, infografías e instrumentos interactivos, que optimizan la instrucción en el salón de clases, además, la formación brinda a los docentes la oportunidad de conocer las funciones colaborativas de Canva, lo que les facilita incorporar este instrumento en sus prácticas de enseñanza cotidianas.

Este tipo de capacitación no solo se enfoca en la utilización de la plataforma, sino también en la aplicación de Canva en tácticas educativas novedosas, al momento de formar a los profesores, se les otorga el saber requerido para elaborar actividades creativas que promuevan el razonamiento crítico y la implicación activa de los alumnos. La capacitación de los profesores en Canva les

brinda la posibilidad de incorporar herramientas visuales que promuevan el aprendizaje relevante, incentivando así que los alumnos se involucren más en el proceso de enseñanza.

(Durán, García, & Rosado, 2021), sugiere que la formación constante en herramientas digitales garantizan que los docentes estén al día con las más recientes tendencias tecnológicas en el ámbito educativo, conforme la plataforma incorpora nuevas funciones y atributos, la capacitación posibilita que los maestros se ajusten exitosamente a estos cambios. De tal modo que no solo incrementa la calidad de la instrucción, sino que también fomenta el crecimiento profesional constante de los docentes, fortaleciéndolos para generar un entorno de aprendizaje más activo e interactivo.

### **Canva y aprendizaje visual.**

Canva es un recurso esencial en el aprendizaje visual, pues facilita la conversión de conceptos abstractos en ilustraciones visuales nítidas y cautivadoras. (Becker & Zevallos, 2022), nos dice que mediante el uso de recursos visuales como esquemas, infografías o mapas conceptuales, los maestros pueden simplificar la comprensión de asuntos complejos además de abstractos.

Este tipo de herramientas visuales no solo simplifica el acceso a la información, sino que también promueve la memorización y el recuerdo de los conceptos al fusionar texto con ilustraciones, el aprendizaje visual resulta particularmente beneficioso en áreas como las ciencias, historia o literatura, donde los alumnos obtienen un gran beneficio de las representaciones gráficas que organizan el saber.

El aprendizaje visual promueve la creatividad de los alumnos al brindarles la oportunidad de elaborar sus propios recursos visuales, con la utilización de la herramienta digital Canva, los alumnos tienen la posibilidad de elaborar exposiciones, infografías, afiches y otros materiales que

muestren su comprensión de los temas estudiados, este método de aprendizaje dinámico incentiva a los alumnos a involucrarse más intensamente con el contenido, dado que cuentan con la posibilidad de estructurar o exponer la información de forma visual y personalizada.

(Zambrano, Reyes, Zambrano, & Capa, 2025), nos mencionan que la utilización de esta herramienta facilitan la edición colectiva de proyectos, los alumnos pueden intercambiar ideas o brindar diversas visiones, generando recursos visuales de manera cooperativa, de tal modo que este trabajo colaborativo no solo potencia la comprensión de los temas, sino que también potencia las capacidades de comunicación y solución de problemas.

### **Integración con otras plataformas.**

(Guijarro, 2021), hace referencia que la herramienta Canva se distingue por su habilidad para fusionarse con otras plataformas tecnológicas o educativas, lo que simplifica la elaboración y difusión de recursos pedagógicos, por lo cual es posible conectarse con plataformas como Google Classroom, Microsoft Teams y Moodle. Esto facilita a los profesores tanto la importación como exportación de diseños sin la necesidad de abandonar dichas plataformas. Esta integración simplifica la administración de recursos y optimiza la disposición del aula digital, facilitando a los docentes la distribución rápida y eficaz de recursos visuales a los alumnos.

El vínculo entre Canva y plataformas de almacenamiento en la nube como Google Drive y Dropbox potencia la accesibilidad o la colaboración en el trabajo, de tal modo que los profesores y estudiantes tienen la posibilidad de guardar además de utilizar sus diseños desde cualquier aparato conectado a internet, esta integración también posibilita que los alumnos intercambien sus proyectos en tiempo real con sus pares o con el profesor, lo que promueve la retroalimentación y la evaluación constante. La capacidad de poder coordinar Canva con estos servicios garantiza que

los materiales siempre estén accesibles, gratuitos y sean sencillos de administrar por los diferentes usuarios.

(Medina, 2020), nos menciona que la integración de Canva con las redes sociales también genera nuevas oportunidades para la propagación de contenidos educativos, los maestros tienen la capacidad de elaborar recursos cautivadores como infografías o vídeos y distribuirlos de manera directa en plataformas como Facebook, Twitter o Instagram, lo que incrementa la difusión de su educación.

Esta integración también promueve la implicación de los alumnos en actividades fuera del currículo escolar, cuentos como competencias o proyectos de colaboración en internet, al fusionar Canva con diversas plataformas, se genera un ambiente de aprendizaje más versátil y activo que promueve la creatividad y el trabajo en equipo entre los alumnos.

### **Origen del cuento**

Los primeros vestigios del cuento se remontan a las fogatas prehistóricas, donde nuestros antepasados tejían relatos para explicar el mundo cosas como la caza y la forma en la que vivían y se relacionaban. Civilizaciones como Sumeria (con el Poema de Gilgamesh) y Egipto (con sus papiros mágicos) ya estructuraban anécdotas que contenían elementos con inicio, nudo y desenlace propios de un cuento.

Según (Almodóvar, 2021), especialista en literatura oral los cuentos populares son “historias ancestrales, que pueden tener miles de años, que van migrando de cultura a cultura, adaptándose y mutando, pero manteniendo una esencia que se puede rastrear”. Lo fascinante es que estas narraciones viajaban por las rutas comerciales, mutando en cada cultura, lo que en India era un jataka budista, en Persia se convertía en enseñanza sufí y así sucesivamente con los demás relatos. Las fábulas de Esopo (siglo VI a.C.) demostraron cómo la ficción breve podía encerrar

verdades universales con simpleza animal además de que estas contenían otro elemento característico la moraleja.

### **Creación de cuentos interactivos en el área de lengua y literatura**

El desarrollo de cuentos interactivos en el campo del idioma y la literatura proporciona un método innovador de instrucción narrativa, facilitando a los alumnos la exploración y la creación de historias dinámicas que se ajustan a las elecciones del lector.

Ramos (2020), menciona que este método promueve la implicación activa, dado que los estudiantes no solo aprenden a leer, sino que también tienen la posibilidad de moldear la historia mediante elecciones realizadas en el texto, al incorporar la interactividad en la narrativa, se promueve el avance de competencias críticas como la interpretación de textos, la toma de decisiones y la creatividad en la literatura.

Además, la elaboración de varios relatos interactivos facilita a los estudiantes el perfeccionamiento de su expresión escrita, dado que deben reflexionar sobre cómo organizar la historia de forma consistente mientras trazan diversas rutas narrativas, este proceso de redacción interactiva les facilita una mejor comprensión de los componentes de la narrativa. Los personajes, cuentos, las conversaciones y los puntos de giro de la historia, simultáneamente, fomenta el estudio literario al hacer que los estudiantes reflexionen acerca de cómo sus decisiones influyen en el progreso de la trama y las interacciones entre los personajes.

La implementación de relaciones interactivas también potencia el aprendizaje cooperativo en el salón de clases, dado que los estudiantes pueden colaborar en grupos para elaborar y valorar las narraciones generadas por otros. (González, 2020), nos dice que esta cooperación les brinda la oportunidad de intercambiar pensamientos, debatir diversas perspectivas narrativas y potenciar sus capacidades de crítica literaria, de tal modo que en este contexto, los relatos interactivos no solo

potencian el aprendizaje literario, sino que también brindan a los alumnos la oportunidad de vivir la literatura de forma mucho más personal y participativa.

### **Diseño de cuentos interactivos.**

La creación de relatos interactivos fusiona la narrativa con la tecnología para generar experiencias envolventes en las que el lector se involucra de manera activa en la trama. Según (Mantuano, 2021), nos dice que en contraposición a las narraciones convencionales, estos relatos brindan diversas rutas además de desenlaces que dependen de las elecciones del lector, por lo cual para alcanzar este objetivo, se utilizan instrumentos digitales como aplicaciones, hipervínculos o incluso inteligencia artificial, lo que posibilita un mayor grado de personalización y dinamismo en la historia.

Uno de los retos más significativos en la creación de estos relatos es organizar la trama de tal forma que cada decisión tenga significado y conserve la consistencia del relato, para conseguirlo, los autores necesitan trazar diversas trayectorias narrativas con vínculos lógicos y emocionales, es crucial equilibrar la interactividad con la inmersión, impidiendo que la sobreabundancia de alternativas haga que la trama decaiga o se torne confusa para el lector.

(Gallardo, 2024), menciona que la interfaz y el diseño visual tienen un papel fundamental en la experiencia del usuario, elementos tales como imágenes, sonidos y efectos interactivos pueden potenciar el ambiente o tornar la historia más cautivadora. El secreto del triunfo reside en establecer un equilibrio entre una narrativa robusta y una mecánica interactiva adecuadamente planificada, garantizando que el alcance del lector realice la relación en lugar de desviar su atención.

### **Fomento de la creatividad literaria.**

(Mendoza & De La Peña, 2022), nos menciona que para promover la creatividad en la literatura facilita el desarrollo de la imaginación y el perfeccionamiento de la expresión escrita., por lo cual la lectura de diferentes géneros o la escritura regular contribuyen a la ampliación de ideas y estilos narrativos. Es crucial indagar en formatos como relatos, poesía o guiones para descubrir nuevas maneras de narrar cuentos, la inspiración puede emanar del medio ambiente, el arte o vivencias personales, lo que enriquece los escritos.

Es fundamental establecer un hábito constante de escritura para potenciar la creatividad, por lo cual es fundamental definir objetivos diarios o semanales contribuye a mantener la práctica y superar obstáculos creativos, varios procedimientos como la redacción automática o los mapas mentales pueden fomentar la generación de nuevas ideas, escribir sin temor a equivocarse y sin tener obsesión con la perfección facilitar el flujo de las ideas.

(Carranza, 2021), da a conocer que es crucial superar el temor a la crítica para fomentar la confianza en la escritura, la autocrítica tiene que ser constructiva además de centrada en perfeccionar sin desmotivar. Un lugar confortable y un tiempo apropiado pueden potenciar tanto la concentración como la inspiración, la inventiva literaria también se potencia al examinar el mundo con interés, concentración, paciencia y práctica, cualquier individuo puede potenciar su habilidad para la narración y gozar del proceso de creación.

### **Uso de multimedia en cuentos.**

La incorporación de elementos multimedia en relaciones puede potenciar la experiencia del lector con componentes visuales y auditivos. Según (Boilloa, 2023), nos dice que el incluir imágenes, vídeos o música contribuye a generar un ambiente más envolvente y cautivador. Además, la implementación de animaciones así como efectos interactivos puede hacer que la trama

adquiera vida de forma dinámica, esto resulta particularmente beneficioso en relaciones para los niños o educativos, donde los estímulos visuales fortalecen el entendimiento.

Los relatos interactivos utilizan la multimedia para presentar diversas rutas y diseños alternativos, mediante hipervínculos, elecciones del usuario o efectos visuales, los lectores tienen la capacidad de incidir en el progreso de la trama, esta interacción promueve la creatividad y el razonamiento crítico, dado que cada decisión afecta la relación, la incorporación de relatos en audio favorece a aquellos con problemas de lectura o prefieren una experiencia auditiva.

(Archana, 2025), comparte que la creación de relatos multimedia exige un equilibrio entre texto, imágenes o sonido sin saturar la trama., de tal manera que es crucial que los elementos audiovisuales realcen la narrativa en vez de desviar la atención del lector, una utilización adecuada de la multimedia debe impulsar la tanto la emoción como la inmersión sin renunciar a la relevancia de la historia. La accesibilidad es fundamental, por lo que es necesario tener en cuenta alternativas para individuos con limitaciones visuales o auditivas.

### **Mejora de la comprensión lectora.**

El perfeccionamiento de la comprensión lectora facilita la interpretación de textos con más nitidez y profundidad, para conseguirlo, es esencial leer con cuidado y concentración en los conceptos principales, tomar apuntes, elaborar síntesis y plantear interrogantes contribuye a la reflexión sobre el contenido. Este elemento resulta beneficioso practicar con diferentes clases de textos, desde obras literarias hasta reportajes informativos, así, se expande el vocabulario y se potencia la habilidad para analizar, esta metodología es especialmente útil en textos complejos o extensos, donde la información puede volverse difícil de asimilar, menciona (Cervantes, Perez, & Perez, 2020)

El desarrollo de historietas, líneas temporales o tarjetas de preguntas facilita a los estudiantes una interacción dinámica con la lectura, estas tácticas promueven la inferencia, la interpretación de significados o la conexión de conceptos, para un entendimiento detallado. Al incorporar diferentes métodos de aprendizaje tiene como resultado la inclusión de alumnos con variados métodos para procesar la información, la mezcla de texto e imagen contribuye a dar contexto al contenido, promoviendo una mejor comprensión del mensaje y su uso en diversas circunstancias.

Según (Asanza, Huerta, & Acosta, 2020), la oportunidad de elaborar materiales a medida fomenta la creatividad y el aprendizaje independiente, los alumnos tienen la capacidad de resumir libros, examinar personajes o investigar diversos géneros literarios mediante formatos visuales que les facilitan manifestar su entendimiento de forma única. Este método no solo hace más atractiva la lectura, sino que también posibilita que cada estudiante desarrolle a un ritmo único su propio sentido del texto, fomentando el razonamiento crítico, al instante de utilizar estos procedimientos se potencia la habilidad para argumentar y sintetizar, competencias fundamentales en el ámbito educativo.

### **Narrativa digital interactiva.**

La narrativa digital interactiva es un método innovador para narrar historias donde los usuarios tienen la capacidad de incidir en la evolución del relato, en contraposición a la narrativa convencional, este formato posibilita la incorporación de componentes como texto, imágenes, vídeos y alternativas interactivas que potencian la experiencia, al presentar diversas rutas y desenlaces, el lector deja de ser un observador pasivo y se transforma en un actor activo. (Rigo, 2020), menciona que esta particularidad ha facilitado su expansión en áreas como la educación, el ocio y la difusión de contenidos.

En el contexto de la educación, la narrativa digital interactiva promueve el fortalecimiento de competencias fundamentales para el aprendizaje, mediante este método, los alumnos pueden interactuar de forma más intensa con los contenidos, lo que les facilita no solo el consumo de información, sino también la participación activa en su elaboración, entre algunas de las habilidades se encuentran:

- **Capacidad Creativa:** La estructura interactiva facilita a los alumnos la creación de relaciones con diversas vías, fomentando su creatividad y manifestación artística.
- **Consideración crítica:** Al tomar decisiones en el relato, los alumnos examinan las repercusiones de sus decisiones, lo que potencia su habilidad para reflexionar y analizar.
- **Decisiones tomadas:** La narrativa interactiva exige que los usuarios seleccionen entre diversas alternativas, lo que les facilita el desarrollo de competencias estratégicas.

(Ruiz & Intriago, 2022), menciona que la utilización de instrumentos digitales ha simplificado la elaboración de relaciones interactivas, permitiendo que sean comprensibles para un público más extenso, de tal modo que plataformas como Twine, Storybird y Canva facilitan a los escritores la creación de historias sin requerir habilidades avanzadas en programación. La mezcla de componentes visuales o multimedia hace que la trama sea más envolvente además de cautivadora, este método narrativo promueve la memorización y el entendimiento, dado que el usuario se relaciona directamente con el contenido en vez de solo recibirlo de forma pasiva.

### **Habilidades de escritura creativa.**

Las capacidades de redacción creativa se centran en la habilidad de comunicar conceptos novedosos de forma atractiva y atractiva. Según (Orrala, Guamangallo, & Tigua, 2024), fomentar estas capacidades conlleva la construcción de personajes complejos, narrativas intrigantes además de universos ficticios que conservan la atención del lector. Los autores creativos exploran el

idioma, lo que les facilita el uso de metáforas, símiles y otras características literarias para potenciar su estilo variado, esta práctica les brinda la posibilidad a los usuarios de informar en diversos géneros o modalidades narrativas, ayudándoles en el desarrollo de una voz singular en su redacción.

Un componente crucial de la redacción creativa es la descripción minuciosa, que facilita la creación de escenarios vivos o personajes inolvidables, mediante esta práctica constante, los alumnos aprenden a emplear adjetivos y verbos de una manera exacta, lo que aporta profundidad a sus narraciones. Trabajar con los diálogos les facilita la creación de conversaciones genuinas entre los personajes, lo cual potencia la dinámica de la trama.

La capacidad de mantener una estructura narrativa consistente es realmente crucial, pues garantiza que la trama se desarrolle de forma coherente y cautivadora para el lector.

(Robles & Samaniego, 2024), nos dice que la redacción creativa también promueve la solución de conflictos dentro del argumento, de este modo los autores tienen que afrontar retos narrativos, por ejemplo como construir un conflicto o cómo provocar que sus personajes se desarrollen, este procedimiento fomenta la creatividad y el razonamiento crítico. Dado que el autor busca respuestas creativas a los desafíos presentes en la historia realizada, además, el trabajo en relaciones complejas facilita a los alumnos la mejora de su habilidad para ordenar ideas y reflexionar desde diversas perspectivas, lo cual potencia en gran medida sus capacidades de redacción a largo plazo.

### **Evaluación de cuentos interactivos.**

(Rivera, Zambrano, & Basantes, 2024), mencionan que la valoración de relatos interactivos se centra en cómo las elecciones del lector afectan el progreso de la trama, garantizando que las alternativas estén en consonancia con la historia y con los personajes. Las elecciones deben añadir

valor a la experiencia del usuario, produciendo un efecto considerable en la narrativa, por lo cual es crucial que estas elecciones promuevan el entendimiento y la reflexión, incentivando a los lectores a indagar en las repercusiones de sus acciones en la historia.

Además, el diseño visual así como la facilidad de navegación son elementos cruciales en la evaluación, dado que una interfaz intuitiva potencia la experiencia del usuario, las alternativas deben ser evidentes y comprensibles, facilitando que el lector se concentre en la trama sin interrupciones, por tal motivo el diseño debe ser cautivador pero sin saturar al usuario con datos superfluos.

La participación en un relato interactivo es un elemento crucial en su valoración, pues establece cuánto se involucra el lector en la trama. Según (Quispillo, 2022), nos dice que un relato interactivo eficaz debe tener la habilidad de atraer al usuario desde el inicio y mantener su interés a lo largo de toda la experiencia, esto se consigue no solo por medio de una historia cautivadora, sino también por medio de una estructura narrativa que motiva al lector a tomar decisiones importantes que modifican el rumbo de los sucesos, la interacción no debe ser simplemente un añadido, sino un componente esencial de la trama que realce la narrativa y aporte profundidad.

### **Colaboración en la creación de cuentos.**

(Macias & Marcillo, 2021), nos menciona que la colaboración en la creación de cuentos interactivos es una herramienta poderosa en el ámbito educativo, ya que fomenta el trabajo en equipo y el intercambio de ideas, al instante de crear historias de manera colaborativa, los estudiantes pueden aportar sus perspectivas únicas, lo que enriquece la narrativa final. Este enfoque permite que cada miembro del grupo se involucre en diferentes aspectos de la historia, como la creación de personajes, el desarrollo de la trama y la estructuración de las opciones interactivas.

La colaboración en equipo también brinda la posibilidad de potenciar la creatividad grupal, mediante la utilización de diversas técnicas como el debate de ideas, los alumnos pueden expandir su percepción de la narrativa, indagando en diversas perspectivas y enfoques que tal vez no habrían tomado en cuenta de manera individual, al instante de fusionar diferentes puntos de vista, se crean relaciones más complejas e intrigantes, con varias capas de significado que potencian la vivencia del lector.

La cooperación en la elaboración de relaciones también promueve el fomento de competencias esenciales, como la toma de decisiones y la solución de problemas. Según Sanchez (2022), menciona que conforme los alumnos interactúan y sugieren alternativas en la trama, se topan con retos narrativos que exigen un pensamiento estratégico y capacidades de solución, además, el trabajo en equipo les brinda la oportunidad de meditar sobre cómo sus decisiones influyen en el progreso de la historia y cómo los mismos pueden modificar los componentes narrativos para potenciar las experiencias de los lectores.

## **6.2 Teoría legal**

### **Constitución de la República del Ecuador.**

La educación establece varios derechos y obligaciones relacionados con la protección y el bienestar de los niños y las niñas. en el contexto de la alimentación escolar, existen disposiciones destinadas a garantizar que los niños y niñas tengan acceso a una nutrición adecuada, especialmente en la etapa crucial de 4 a 5 años, que es fundamental para su desarrollo.

La Constitución garantiza el derecho a la alimentación adecuada, que es clave para el pleno desarrollo físico y mental de los niños. Esto implica que el Estado debe asegurar que las escuelas proporcionen alimentos nutritivos que contribuyan a una dieta balanceada.

Existe un compromiso del Estado para implementar programas de alimentación escolar que aseguren que los niños y niñas reciban comidas saludables y nutritivas mientras están en la escuela.

Los derechos de los niños son considerados de atención prioritaria, lo que significa que cualquier política o programa, incluyendo los relacionados con la alimentación, debe estar diseñado para proteger y fomentar el bienestar de los niños.

Además de proporcionar alimentos, es importante que los programas escolares incluyan educación nutricional para que, desde pequeños, los niños entiendan la importancia de una dieta saludable.

La educación es necesaria e indispensable para desarrollar en el ser humano la capacidad de pensar y conocer, por esta razón el estado garantiza el derecho a la educación y estipula los principios generales que dicho proceso debe cumplir para llevarse a cabo exitosamente. Alrededor

del proceso educativo giran las políticas públicas y programas que se generan en fortalecer el desarrollo humano integral. (Constitución de la República del Ecuador, 2022)

## **CAPÍTULO II.**

### **DERECHOS DEL BUEN VIVIR**

#### Sección quinta. Educación

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

**Art. 343.-** El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, arte y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica de manera incluyente, eficaz y eficiente. (Declaración Universal de Derechos Humanos, 1984)

## **Ley orgánica de educación intercultural.**

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, como piedra angular de la política educativa del país, establece las directrices para una educación inclusiva, intercultural y de calidad. Su enfoque en la igualdad de oportunidades y en la diversidad cultural marca un camino claro para la transformación educativa (Asamblea Nacional del Ecuador, 2021). El reglamento de esta ley proporciona una hoja de ruta detallada para su implementación en el ámbito educativo, abordando cuestiones como la participación de la comunidad, la formación docente y la planificación curricular (Ministerio de Educación, 2021).

El “Plan Nacional Creando Oportunidades” es un pilar fundamental en la estrategia de desarrollo del país, con un énfasis en la equidad y la inclusión social. Su objetivo es proporcionar a los ciudadanos las herramientas necesarias para superar la pobreza y acceder a una educación de calidad (secretaría nacional de Planificación, 2021). Para abordar la nutrición dentro del sistema educativo esencial para garantizar un futuro más saludable y productivo para las nuevas generaciones este plan refuerza la importancia de una educación integral y pertinente que responda a las necesidades de la sociedad.

El Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar es una guía institucional que busca consolidar un enfoque curricular integrador y de calidad. Su enfoque se alinea con la visión nacional de una educación intercultural que valore la diversidad y promueva la igualdad de oportunidades (Universidad Estatal de Bolívar, 2021). Este reglamento brinda una base conceptual y operativa que enriquece el estudio y la práctica pedagógica.

En conjunto, este marco normativo proporciona un cimiento sólido para la investigación, garantizando que se desarrolle dentro de los parámetros legales y éticos establecidos por el sistema

educativo ecuatoriano. La interacción de estas regulaciones brinda una perspectiva integral que considera la educación como una herramienta para la equidad, la inclusión y el desarrollo integral de la sociedad.

**Art. 4.- Derecho a la educación.** - La educación es un derecho humano fundamental, garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

**Art. 7.- Derechos.** - las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

- a. Ser actores fundamentales en el proceso educativo.
- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

**Art. 8.- Obligaciones.** - Las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

- a. Asistir regularmente a clases y cumplir con las tareas y obligaciones derivadas del proceso de enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con la reglamentación correspondiente y de conformidad con la modalidad educativa, salvo los casos de situación de vulnerabilidad en los cuales se puede reconocer horarios flexibles.
- b. Participar en la evaluación de manera permanente, a través de procesos internos y externos que validen la calidad de la educación y el interaprendizaje.
- c. Procurar la excelencia educativa y mostrar integridad y honestidad académica en el cumplimiento de las tareas y obligaciones.

**Código De La Niñez y Adolescencia**

## **Capítulo II**

### **Derechos relacionados con el desarrollo**

**Art. 37.-** Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- a. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente en el nivel inicial que equivale; en su aprendizaje en los niños.
- b. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
- c. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
- d. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, la alimentación saludable, en el rendimiento, escolar, servicios de bares y restaurantes y gocen de un alimento favorable para el crecimiento en los niños. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cuatro a cinco años, y por lo tanto se desarrolló y crecimiento infantil, adecuados a las necesidades; y fortaleciendo a los educadores,
- e. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La alimentación en la educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el que va cursando o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los alimentos saludable no chatarras que los niños consuman a diario a elegir dentro de la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2019)

### **6.3 Teoria referencial**

**Información: ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO  
BERMEO**

**Información, contacto y opiniones de la Escuela de Educación Básica Alejandro  
Sergio Bermeo**

- **Zona:** Zona 5
- **Provincia:** Bolívar
- **Código de provincia:** 02
- **Cantón:** Chimbo
- **Código de cantón:** 0203
- **Parroquia:** San José de Chimbo
- **Código de parroquia:** 020350
- **Código de institución educativa:** 02H00345

**Datos generales de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo**

- **Escolarización:** Escolarizada
- **Tipo de educación:** Educación Regular
- **Nivel de educación:** Inicial y EGB
- **Sostenimiento:** Fiscal
- **Área:** Urbana
- **Régimen escolar:** Sierra
- **Jurisdicción:** Intercultural
- **Modalidad:** Presencial

- **Jornada:** Matutina
- **Tenencia de inmueble/edificio:** Propio
- **Vía de acceso:** Terrestre

**Datos de los profesores de la escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo**

**Personal Administrativo de la escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo**

**Docentes:** 8 mujeres / 3 varones, con un total de 11 docentes

**Estudiantes de la escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo**

**Estudiantes:** 119 mujeres / 118 varones, con un total de 237 estudiantes

**Mapa y localización de la escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo**



**Opiniones sobre la escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo de San José de Chimbo, Chimbo (Bolívar)**

La escuela de educación básica Alejandro Sergio Bermeo suelen resaltar su compromiso con la educación pública en la región andina del Ecuador. Como Institución fiscal y de régimen

intercultural, es valorada por su inclusión y atención a estudiantes de distintos contextos. Su modalidad presencial y jornada matutina favorecen la rutina académica de niños y niñas de la comunidad.

Además, se destaca la participación equilibrada de docentes y la infraestructura propia como factores positivos. El hecho de contar con una distribución casi equitativa entre estudiantes hombres y mujeres demuestra un acceso igualitario a la educación. Las familias del sector valoran el papel que la escuela desempeña en la formación inicial y básica de los estudiantes. (Ecuador, 2024)

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1 Enfoque de Investigación: Cualitativo**

El presente trabajo se sustenta en una estrategia metodológica de enfoque cualitativo, la cual permite explorar a profundidad las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes en torno al uso de Canva como herramienta didáctica en la creación de cuentos interactivos. Este enfoque proporciona una comprensión contextualizada del fenómeno estudiado, priorizando la interpretación de significados, la observación directa y el análisis de los discursos generados en el entorno educativo.

Al centrarse en la riqueza descriptiva y la subjetividad de los participantes, se logra captar matices fundamentales que permiten construir una visión integral del proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo así la validez y relevancia de las conclusiones obtenidas (Jimenez, 2020).

#### **Integración de Enfoques**

El enfoque cualitativo posibilita una comprensión profunda y contextual del fenómeno investigado, permitiendo captar las experiencias, percepciones y significados que los actores educativos atribuyen al uso de Canva como herramienta didáctica en la creación de cuentos interactivos. A través del análisis interpretativo de las observaciones y de las interacciones en el aula, se logra una aproximación rica y matizada que supera las limitaciones de una visión meramente cuantificable.

Esta metodología, centrada en lo fenomenológico y lo contextual, fortalece la coherencia interna del estudio y proporciona una base sólida para el diseño de intervenciones pedagógicas pertinentes, orientadas al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje desde la perspectiva de los propios protagonistas educativos.

### **7.3 Diseño o tipo de estudio**

#### **Bibliográfico**

La investigación bibliográfica constituyó la base teórica de la investigación, ya que permitió recopilar, organizar y analizar información proveniente de fuentes académicas actualizadas, como libros, artículos científicos, tesis y documentos institucionales, esta revisión exhaustiva facilitó la construcción de un marco referencial sólido, desde el cual se comprendieron los fundamentos pedagógicos, psicológicos y tecnológicos que respaldan la integración de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **Descriptiva**

A través de la investigación descriptiva se logró caracterizar detalladamente el desarrollo del proceso pedagógico, esta perspectiva permitió observar e interpretar con precisión el comportamiento de los estudiantes, la dinámica de grupo, la interacción con los recursos tecnológicos y la manera en que se llevaron a cabo las actividades planificadas. El estudio documentó los aspectos observables del entorno educativo, como el nivel de participación, la colaboración entre pares, la organización del tiempo y el cumplimiento de las tareas, brindando una visión clara y concreta de cómo se desarrolló la experiencia en el aula.

#### **Explicativa**

El enfoque explicativo permitió ir más allá de la simple descripción de los hechos, buscando comprender las relaciones de causa y efecto entre las estrategias didácticas empleadas y los resultados observados, por medio del análisis de datos cualitativos y cuantitativos, fue posible establecer cómo determinadas metodologías influyeron en el desarrollo de competencias específicas, tales como la creatividad, la expresión escrita y el pensamiento narrativo.

## **7.3 Métodos**

### **Método Inductivo**

El método inductivo permitió abordar la investigación desde la observación de situaciones concretas dentro del entorno educativo para, a partir de ellas, llegar a generalizaciones relevantes, por medio de este método, se analizaron las experiencias particulares de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades.

### **Método Deductivo**

El método deductivo permitió estructurar el trabajo investigativo desde conceptos generales hacia la comprobación empírica de los mismos, por medio de teorías establecidas se formularon hipótesis que guiaron la recolección y el análisis de la información. Mediante este proceso, fue posible contrastar la realidad observada con los principios teóricos planteados en el marco conceptual.

### **Método de Análisis y Síntesis**

El método de análisis permitió descomponer la información recopilada durante las observaciones realizadas en el aula, así como los datos obtenidos a través de fichas de evaluación, registros de desempeño y producciones estudiantiles elaboradas con Canva. Este proceso analítico se centró en identificar patrones de comportamiento, formas de organización del trabajo, frecuencia de uso de los recursos digitales y nivel de participación de los estudiantes.

El método de síntesis facilitó la integración de los datos analizados en una visión estructurada y coherente, permitiendo establecer relaciones entre las evidencias empíricas y los objetivos de la investigación. Esta fase permitió agrupar los hallazgos más relevantes, conectando

los niveles de participación, creatividad y comprensión lectora observados en los estudiantes con el uso funcional de Canva.

#### **7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

##### **Técnica**

##### **Observación**

La técnica de observación fue fundamental para recopilar información directa del comportamiento, las actitudes y el nivel de participación de los estudiantes durante las actividades desarrolladas con herramientas digitales. Esta técnica permitió registrar, de forma sistemática y sin intervención, cómo los niños interactuaban con el entorno educativo, cómo utilizaban Canva para estructurar sus cuentos, y qué dinámicas grupales o individuales emergían a lo largo del proceso

##### **Instrumento**

##### **Ficha de Observación**

Para registrar la información obtenida mediante esta técnica, se empleó como instrumento la ficha de observación, elaborada con criterios previamente definidos en relación con el desarrollo de competencias comunicativas, habilidades digitales y participación activa. La ficha permitió sistematizar los datos de manera clara y ordenada, facilitando su posterior análisis, esto permitió registrar evidencias del proceso y evaluar aspectos clave del desempeño de los estudiantes durante la creación de sus cuentos interactivos.

#### **7.5 Universo y Muestra**

El universo o muestra de la investigación se refiere al conjunto total de individuos que serán sujetos de estudio en el contexto educativo en el cual se presenta el problema, en este caso, se consideraron a todos los estudiantes de 6.º de Educación General Básica de la Escuela de

Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, ubicada en el cantón Chimbo, quienes participaron activamente en las actividades.

A continuación, se especifican las características detalladas de los participantes que forman parte de esta investigación.

### **Tabla 1**

#### **Universo de la Población**

Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo	Tamaño
Docentes	1
Estudiantes	15
Total	16

**Fuente:** Docentes y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo

**Fecha:** 21 de abril del 2025

**Elaborado por:** Investigadores

#### **7.6 Procesamiento de la información**

Una vez diseñado el instrumento de investigación, basado en la observación del comportamiento y desempeño de los estudiantes, se procederá a analizar el progreso de los niños y niñas en relación con el uso de Canva para la creación de cuentos interactivos. Los datos obtenidos de las observaciones serán organizados y clasificados, lo que permitirá realizar un análisis detallado de los mismos, los datos recolectados serán transcritos y organizados para facilitar su análisis posterior.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

### Ficha de Observación

**Título del Proyecto:** “CANVA” como herramienta didáctica para la creación de cuentos interactivos en el área de Lengua y Literatura en niños/as de 6.º EGB de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, del cantón Chimbo, de la provincia de Bolívar, período 2024-2025.

**Objetivo:** Observar el nivel de participación y motivación, del uso de Canva en el desarrollo de competencias digitales y narrativas en los estudiantes.

**Nombre del estudiante:**

**Fecha:**

**Grado:** 6.º EGB

**Nombre de los observadores:**

N.º	Criterios de observación	Siempre	A veces	Nunca	Observación
1	Muestra motivación al participar en la creación del cuento interactivo.				
2	Utiliza Canva con iniciativa y curiosidad explorando sus funciones.				
3	Integra correctamente texto e imágenes en la elaboración del cuento.				
4	Redacta historias con coherencia, creatividad y				

	<b>estructura narrativa básica.</b>				
<b>5</b>	<b>Se comunica y colabora activamente con sus compañeros durante la actividad.</b>				
<b>6</b>	<b>Muestra habilidades básicas en el uso de herramientas digitales.</b>				
<b>7</b>	<b>Tiene dificultades técnicas o requiere asistencia frecuente para usar Canva.</b>				
<b>8</b>	<b>Participa en la planificación y diseño del cuento antes de utilizar la herramienta digital.</b>				
<b>9</b>	<b>Reflexiona o comenta sobre lo que aprendió durante el proceso creativo.</b>				
<b>10</b>	<b>Demuestra avances en sus competencias digitales a lo largo del desarrollo del cuento interactivo.</b>				

### **1. Muestra motivación al participar en la creación del cuento interactivo.**

La observación indicó que, en general, la motivación de los estudiantes para participar en la creación del cuento interactivo con Canva fue variable, en algunos momentos, la motivación fue menos constante, con algunos estudiantes perdiendo el interés a medida que avanzaba la actividad, especialmente cuando se enfrentaron a desafíos técnicos o dificultades para manejar el programa. Un grupo más reducido, por otro lado, mostró poca o ninguna motivación, limitándose a realizar las tareas de manera mecánica, sin involucrarse de forma creativa o proactiva.

Esta variabilidad en la motivación puede estar relacionada con factores como el nivel de familiaridad con la herramienta, su desconocimiento sobre sus usos y aplicaciones también jugaron un rol protagónico, aparte de ello también influyó el apoyo recibido o el interés individual en el uso de tecnologías.

### **2. Utiliza Canva con iniciativa y curiosidad explorando sus funciones.**

Las observaciones evidenciaron que los estudiantes no utilizaron la herramienta Canva por iniciativa propia ni con fines exploratorios, durante las sesiones, no se registró interacción directa con la plataforma por parte de los niños y niñas, lo cual indica un desconocimiento o falta de motivación hacia su uso. Esta ausencia de manipulación tecnológica sugiere que se requiere un acompañamiento más cercano y estrategias didácticas más accesibles para promover el acercamiento y la familiarización con el entorno digital, la falta de uso impidió que se observara curiosidad o iniciativa en el manejo de las funciones que ofrece la herramienta.

### **3. Integra correctamente texto e imágenes en la elaboración del cuento.**

Durante la actividad de elaboración del cuento interactivo, se observó que la mayoría de los estudiantes presentó dificultades marcadas al momento de integrar de forma adecuada el texto

con las imágenes. En algunos casos, la relación entre ambos elementos era poco coherente o no se lograba un equilibrio entre lo visual y lo narrativo, factor que limitaba la comprensión del mensaje.

Solo en contadas ocasiones se evidenció una integración parcial en los estudiantes, aunque sin lograr una correspondencia clara entre el contenido textual y los recursos gráficos utilizados. Esta situación refleja una necesidad de reforzar la orientación docente sobre cómo combinar de manera significativa los distintos componentes del cuento, así como fortalecer habilidades de diseño y expresión visual en el contexto digital.

#### **4. Redacta historias con coherencia, creatividad y estructura narrativa básica.**

Las observaciones realizadas reflejaron que la mayoría de los estudiantes al realizar las actividades propuestas presentó dificultades al redactar historias con coherencia, creatividad y una estructura narrativa clara. En algunos casos, se evidenciaron intentos por construir relatos con inicio, desarrollo y final, aunque con vacíos argumentales o una secuencia poco clara de los acontecimientos.

La creatividad también fue limitada, predominando ideas repetitivas o poco desarrolladas, este elemento impide que los estudiantes puedan ampliar sus ideas y comprender la actividad a mayor profundidad. Por otro lado, varios estudiantes no lograron redactar textos con sentido lógico o una organización mínima, lo que denota la necesidad de fortalecer las habilidades narrativas, así como brindar mayor acompañamiento en la planificación y estructuración de los cuentos digitales.

#### **5. Se comunica y colabora activamente con sus compañeros durante la actividad**

Las observaciones indicaron que la participación colaborativa entre los estudiantes fue limitada, esto se debe a la limitada comprensión del tema elemento que causa que los estudiantes carezcan de un tema para intercambiar ideas. En algunos casos se evidenció comunicación puntual

para resolver tareas específicas, pero esta no se sostuvo de manera constante ni se tradujo en una colaboración activa.

La mayoría de los estudiantes trabajó de forma individual o con escasa interacción, lo que dificultó la construcción conjunta del cuento interactivo, el trabajo individual impide que los estudiantes intercambien ideas en la hora de clase. Además, se observó poca disposición para compartir ideas, escuchar sugerencias o asumir responsabilidades compartidas, lo que sugiere la necesidad de promover estrategias que fortalezcan el trabajo en equipo y la comunicación efectiva en entornos educativos mediados por tecnología.

#### **6. Muestra habilidades básicas en el uso de herramientas digitales.**

La observación evidenció que los estudiantes no demostraron habilidades básicas en el uso de herramientas digitales durante la actividad, esto se debe a que no conocen la herramienta a profundidad. Se notó una marcada dependencia del docente o de compañeros para realizar incluso acciones simples dentro de la plataforma, lo que refleja una limitada familiaridad con los entornos tecnológicos.

La falta de destrezas en aspectos como seleccionar, arrastrar, escribir o insertar elementos gráficos impidió que los estudiantes pudieran desenvolverse de forma autónoma en el proceso de creación. Esto evidencia la necesidad de implementar actividades previas de familiarización tecnológica para fortalecer las competencias digitales básicas en el aula, con ello se pretende sellar ese sesgo tecnológico en beneficio de los estudiantes.

#### **7. Tiene dificultades técnicas o requiere asistencia frecuente para usar Canva.**

Durante el desarrollo de la actividad, se observó que los estudiantes presentaron múltiples dificultades técnicas al intentar utilizar la herramienta Canva, lo que generó una constante necesidad de asistencia por parte del docente. Las complicaciones incluyeron problemas para

acceder a la plataforma, manipular las funciones básicas como insertar texto o imágenes, y guardar los avances realizados.

Esta dependencia impidió que muchos por no decir todos pudieran avanzar de manera autónoma, ralentizando el ritmo de trabajo general, este factor se consolida como un elemento contraproducente en el desarrollo de habilidades tecnológicas. Estas observaciones ponen de manifiesto la importancia de reforzar el acompañamiento en el uso de recursos digitales y planificar sesiones de entrenamiento previas que preparen a los estudiantes para manejar herramientas tecnológicas con mayor soltura.

#### **8. Participa en la planificación y diseño del cuento antes de utilizar la herramienta digital.**

Las observaciones revelaron que los estudiantes no participaron en la etapa previa de planificación y diseño del cuento antes de utilizar la herramienta digital, esto se debe a que no poseen conocimientos específicos sobre la herramienta. Se evidenció una falta de organización inicial, ya que no se desarrollaron ideas, personajes ni una estructura narrativa básica antes de pasar a la parte digital.

Esta omisión afectó negativamente el proceso creativo, generando trabajos desordenados, sin coherencia temática ni narrativa, todo esto entorpeció el proceso de intercambio de información y por ende la presentación de resultados. La ausencia de una fase de preparación previa sugiere la necesidad de integrar momentos específicos de planificación guiada que permitan a los estudiantes estructurar sus ideas antes de trasladarlas al entorno digital.

#### **9. Reflexiona o comenta sobre lo que aprendió durante el proceso creativo.**

Durante el proceso creativo, se evidenció una participación limitada en cuanto a la reflexión o comentarios sobre los aprendizajes adquiridos, los estudiantes se negaron o simplemente no

quisieron participar de manera activa en los comentarios de retroalimentación. Solo en contadas ocasiones, algunos estudiantes lograron expresar brevemente lo que comprendieron o disfrutaron durante la actividad, sin embargo, la mayoría no manifestó de manera espontánea ni guiada sus experiencias o conocimientos obtenidos.

Esta escasa reflexión indica que aún no se ha desarrollado completamente la capacidad de metacognición en los estudiantes, por lo que sería pertinente incluir espacios de diálogo y retroalimentación estructurada que promuevan el análisis consciente de lo aprendido a lo largo del proceso educativo.

#### **10. Demuestra avances en sus competencias digitales a lo largo del desarrollo del cuento interactivo.**

Las observaciones reflejaron que algunos estudiantes lograron mostrar progresos parciales en el desarrollo de sus competencias digitales a medida que avanzaban en la creación del cuento interactivo. Estos avances se evidenciaron principalmente en el manejo básico de ciertas funciones de la herramienta Canva, como insertar texto o imágenes, aunque de forma aún limitada y con necesidad de apoyo constante.

Si bien hubo señales de aprendizaje, este fue irregular y no generalizado entre todos los participantes, lo que sugiere que es necesario fortalecer las experiencias formativas en entornos digitales mediante prácticas continuas y adaptadas al nivel de cada estudiante, enfocadas en solventar las necesidades tanto individuales así también como grupales.

## **Entrevista para la Docente**

- 1. ¿Conoce la herramienta Canva?**
- 2. ¿Considera que el uso de la herramienta Canva mejoraría el uso del lenguaje en los estudiantes?**
- 3. ¿Ha utilizado Canva en alguna ocasión como herramienta didáctica?**
- 4. ¿Qué aspectos considera que Canva puede mejorar en el aprendizaje de los estudiantes?**
- 5. ¿Cree que los estudiantes se sentirían más motivados si se usara Canva para la creación de cuentos interactivos?**
- 6. ¿Qué herramientas digitales utiliza actualmente en su práctica docente?**
- 7. ¿Cree usted que las instituciones educativas deberían capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales como Canva?**
- 8. ¿Qué tipo de recursos cree que serán necesarios para implementar Canva de manera efectiva en sus clases?**
- 9. ¿Considera que los organizadores gráficos, como los que se pueden hacer con Canva, ayudan a los estudiantes a organizar mejor sus ideas al escribir cuentos?**
- 10. En su opinión, ¿cuáles son las principales barreras para la implementación de la herramienta Canva?**

## **Análisis de la entrevista a la docente**

### **1. ¿Conoce la herramienta Canva?**

La docente manifiesta que ha escuchado hablar de Canva, aunque no ha tenido la oportunidad de utilizarla, este dato revela una familiaridad superficial con la herramienta, lo que puede estar asociado a una falta de capacitación institucional. La respuesta evidencia una brecha entre el conocimiento pasivo de recursos digitales y su aplicación práctica en el aula.

### **2. ¿Considera que el uso de la herramienta Canva mejoraría el uso del lenguaje en los estudiantes?**

La docente reconoce que Canva podría mejorar el uso del lenguaje gracias a su potencial para motivar a los estudiantes y facilitar la organización de ideas. Esto confirma la percepción positiva hacia las herramientas digitales como mediadoras del desarrollo lingüístico, particularmente en expresión escrita, al integrar aspectos visuales y creativos que fortalecen la comunicación.

### **3. ¿Ha utilizado Canva en alguna ocasión como herramienta didáctica?**

La respuesta negativa subraya una oportunidad aún no explorada dentro de su práctica pedagógica. Pese al interés expresado, la no implementación de Canva refuerza la necesidad de capacitación continua y acompañamiento para que los docentes incorporen estas plataformas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **4. ¿Qué aspectos considera que Canva puede mejorar en el aprendizaje de los estudiantes?**

La docente identifica que Canva puede mejorar significativamente la creatividad, la expresión escrita y la comprensión lectora, este reconocimiento valida la hipótesis de que el uso

de esta herramienta tiene un impacto didáctico multidimensional. Su opinión refuerza el valor de Canva como instrumento que fomenta tanto el pensamiento creativo como habilidades comunicativas.

**5. ¿Cree que los estudiantes se sentirían más motivados si se usara Canva para la creación de cuentos interactivos?**

El entusiasmo que muestra la docente frente a la posibilidad de una mayor motivación estudiantil con el uso de Canva confirma el vínculo entre tecnología, creatividad y participación activa. Esta respuesta refuerza la hipótesis central del estudio que Canva puede ser una vía efectiva para estimular el interés y la implicación del estudiante en la producción literaria.

**6. ¿Qué herramientas digitales utiliza actualmente en su práctica docente?**

La docente menciona el uso de Documentos de Google y PowerPoint, pero admite que no ha empleado Canva, también destaca la falta de equipos tecnológicos como un obstáculo frecuente. Esta respuesta revela la necesidad de fortalecer la infraestructura tecnológica de la institución educativa para permitir la integración de herramientas como Canva de forma efectiva y constante.

**7. ¿Cree usted que las instituciones educativas deberían capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales como Canva?**

La docente considera urgente la capacitación docente, lo que evidencia una actitud abierta al cambio y una disposición a innovar en su práctica. Esta postura sugiere que las limitaciones en la adopción de Canva no obedecen a resistencia, sino a la falta de formación técnica y pedagógica.

**8. ¿Qué tipo de recursos cree que serán necesarios para implementar Canva de manera efectiva en sus clases?**

Su respuesta destaca tres elementos clave: capacitación, equipos tecnológicos y conectividad. Estos factores se convierten en condiciones indispensables para la implementación

exitosa de Canva, la docente reconoce que, sin estos recursos, el uso de la herramienta se ve limitado o incluso inviable.

**9. ¿Considera que los organizadores gráficos, como los que se pueden hacer con Canva, ayudan a los estudiantes a organizar mejor sus ideas al escribir cuentos?**

La docente valora positivamente el uso de organizadores gráficos, considerándolos útiles para estructurar ideas. Su mención de Canva como herramienta que aporta atractivo visual a estos esquemas respalda la relevancia de esta plataforma en la planificación textual, sobre todo en la escritura de cuentos donde la coherencia narrativa es esencial.

**10. En su opinión, ¿cuáles son las principales barreras para la implementación de la herramienta Canva?**

Identifica la falta de equipos tecnológicos, tiempo para capacitación y conectividad como los principales obstáculos. Estas barreras estructurales evidencian que el problema no reside únicamente en el desconocimiento de Canva, sino en factores institucionales y logísticos que deben ser abordados para posibilitar su integración real y sostenida en el aula.

## 9. CONCLUSIONES

La herramienta digital Canva demuestra ser una estrategia pedagógica innovadora con gran potencial didáctico para la enseñanza-aprendizaje de cuentos interactivos en el área de Lengua y Literatura, por ello su aplicación efectiva requiere una planificación metodológica adecuada, pues se evidenció que los estudiantes presentan limitaciones técnicas en su uso autónomo y creativo. Estas debilidades reflejan la necesidad de integrar progresivamente las TIC mediante propuestas que favorezcan el desarrollo de habilidades digitales, comunicativas y cognitivas desde enfoques activos y centrados en el estudiante.

El análisis detallado manifiesta que se identificó un nivel bajo de conocimiento técnico y dominio pedagógico por parte de la docente sobre el uso de Canva, producto de la escasa capacitación recibida en entornos digitales y estrategias metodológicas contemporáneas. Esta limitación obstaculiza la implementación de prácticas innovadoras que potencien el aprendizaje significativo, repercutiendo en la motivación estudiantil y en la integración eficiente de las TIC en el aula de Lengua y Literatura.

La elaboración de una guía didáctica estructurada, progresiva y contextualizada sobre el uso pedagógico de Canva resulta esencial para fortalecer las destrezas lingüísticas y cognitivas de los estudiantes de 6.º EGB. Esta herramienta debe contener orientaciones metodológicas claras, actividades secuenciales y estrategias de evaluación formativa, que fomenten la autonomía, el pensamiento crítico y la colaboración en el proceso de creación de cuentos interactivos, logrando así una integración efectiva de las TIC en el área de Lengua y Literatura.

## **10. PROPUESTA**

### **Tema**

Creando un mundo fantástico con Canva

### **Introducción**

En el contexto educativo actual, la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula se ha convertido en una necesidad imperante para estimular el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes. Entre estas herramientas digitales, Canva se destaca como una plataforma versátil que posibilita la creación de contenidos visuales interactivos, ofreciendo un espacio ideal para que los alumnos potencien su creatividad, expresión escrita y competencias digitales.

La presente propuesta, titulada “Creando un mundo fantástico con Canva”, tiene como propósito fundamental promover la producción creativa de cuentos interactivos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica (EGB) de la Escuela de Educación Básica Alejandro Sergio Bermeo, ubicada en el cantón Chimbo, provincia de Bolívar. Esta institución, al igual que muchas otras del contexto nacional, enfrenta desafíos en el desarrollo de habilidades lingüísticas y en la motivación del estudiantado hacia la lectura y escritura.

En este escenario, el uso pedagógico de Canva se plantea como una alternativa innovadora que permite integrar elementos narrativos, visuales y tecnológicos en una sola experiencia de aprendizaje. A través de esta guía didáctica, se busca no solo incentivar la creación de mundos narrativos imaginativos, sino también fomentar en los estudiantes una actitud activa frente al proceso de aprendizaje, desarrollando su capacidad de expresión, su pensamiento crítico y su autonomía.

La propuesta se enmarca en una metodología práctica y participativa, que brindará a los docentes estrategias claras y herramientas aplicables para implementar Canva en sus clases de Lengua y Literatura. Al mismo tiempo, se pretende responder a las necesidades actuales de un entorno educativo cada vez más digital, fortaleciendo las competencias necesarias para desenvolverse con éxito tanto en el ámbito académico como en el social.

### **Objetivo**

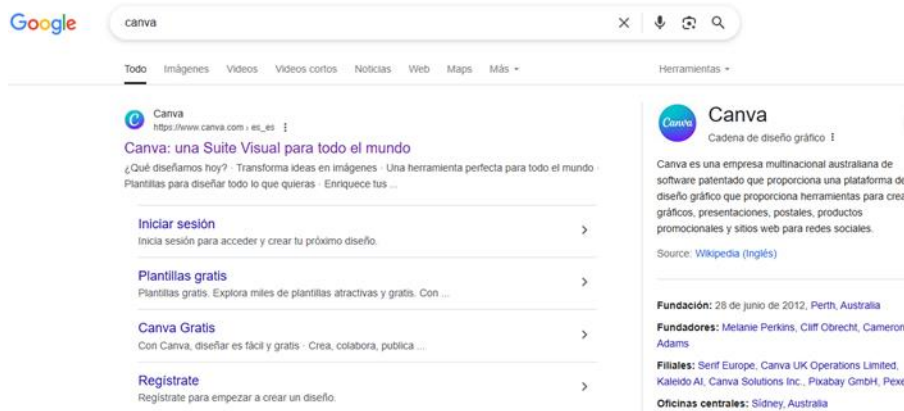
Elaborar una guía didáctica que fomente la creación de cuentos interactivos y fortalezca las habilidades lingüísticas y digitales de los estudiantes.

## Desarrollo

<b>Guía Didáctica: Actividad 1</b>	
<b>Tema:</b> <i>Diseñando personajes para mi cuento fantástico</i>	
<b>Objetivo de la actividad:</b> Fomentar la creatividad y la escritura a través de la creación de personajes originales para un cuento fantástico utilizando Canva como herramienta digital.	
<b>Duración estimada:</b> 45 minutos	
<b>Recursos necesarios:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Computadora o tablet con acceso a internet</li><li>• Cuenta gratuita en Canva</li><li>• Ficha guía para diseño de personajes (papel o digital)</li><li>• Proyector (opcional)</li></ul>
<b>Desarrollo de la actividad:</b>	
<b>Motivación inicial (5 minutos):</b> <ul style="list-style-type: none"><li>○ El docente inicia con una breve discusión sobre qué hace a un personaje interesante en un cuento fantástico (puede ser físico, habilidades, personalidad).</li><li>○ Muestra ejemplos de personajes creados en Canva usando plantillas y elementos gráficos.</li></ul>	

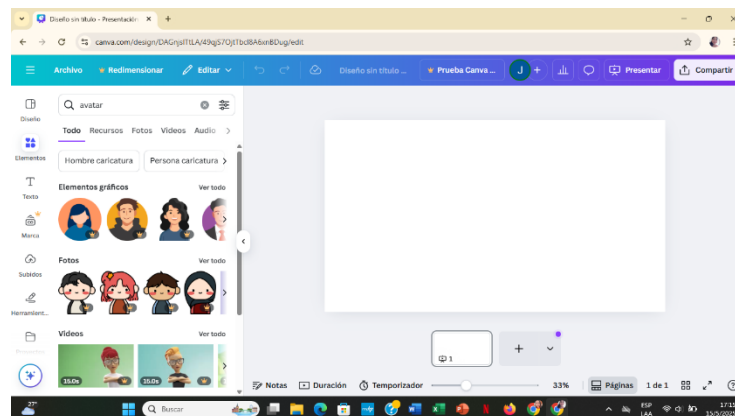
### Paso 1: Acceder a Canva (5 minutos):

- Los estudiantes abren sus dispositivos, ingresan a [www.canva.com](http://www.canva.com) y se registran con su cuenta escolar o personal.
- Asegurarse de que todos tengan acceso y estén listos para comenzar.



### Paso 2: Selección de plantilla para personajes (5 minutos):

- Dentro de Canva, los estudiantes deben hacer clic en "Crear un diseño" y seleccionar la opción "Presentación" o "Poster".
- Luego, ingresan en la barra de búsqueda "personaje", "avatar", o "personaje fantástico" para encontrar plantillas apropiadas que les ayuden a crear su personaje.



**Paso 3: Diseño del personaje (15 minutos):**

- Los estudiantes personalizan la plantilla seleccionada cambiando el color, tamaño, forma y añadiendo elementos que representen a su personaje: vestimenta, armas, poderes, etc.
- Pueden también agregar detalles como el fondo, accesorios o efectos visuales que mejoren la apariencia de su personaje.
- Utilizan la ficha guía proporcionada previamente para asegurarse de que todos los aspectos de su personaje estén cubiertos (nombre, características físicas, poderes, historia breve)

**Paso 4: Presentación y discusión (10 minutos):**

- Los estudiantes presentan brevemente su personaje al resto del grupo, explicando sus características y lo que hace único a su personaje.
- El docente facilita la retroalimentación positiva y fomenta el pensamiento crítico entre los compañeros.

**Cierre (5 minutos):**

- El docente realiza un resumen de lo aprendido en la actividad, destacando la importancia de la creatividad y el uso de herramientas digitales.

**Evaluación:**

- Creatividad en el diseño del personaje
- Coherencia entre la ficha guía y el diseño visual
- Participación en la exposición oral

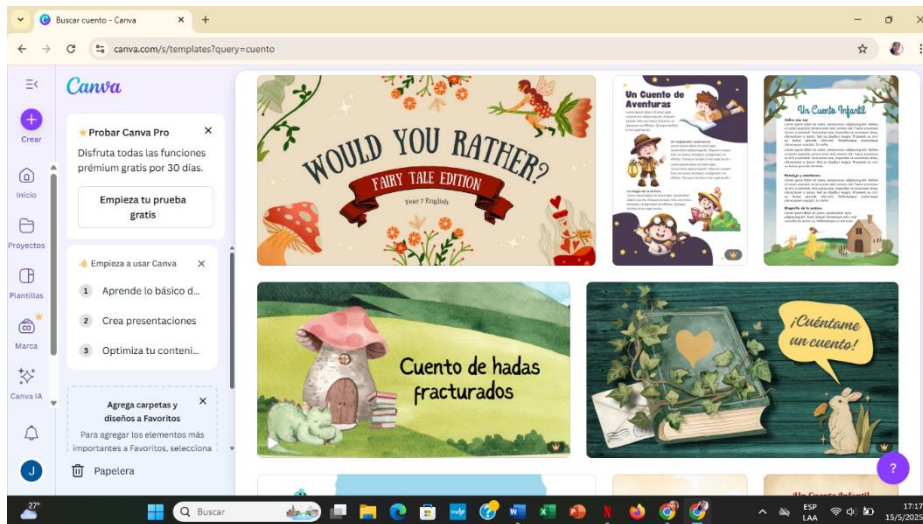
<b>Guía Didáctica: Actividad 2</b>	
<b>Tema:</b> <i>Creación de mi cuento interactivo en Canva</i>	
<b>Objetivo de la actividad:</b> Elaborar un cuento interactivo utilizando Canva, desarrollando habilidades en escritura creativa, diseño y uso de herramientas digitales.	
<b>Duración estimada:</b> 90 minutos	
<b>Recursos necesarios:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Computadora o tablet</li> <li>• Cuenta en Canva</li> <li>• Conexión a internet</li> <li>• Plantilla editable en Canva para cuentos</li> <li>• Auriculares (si se desea agregar narración o audio)</li> </ul>
<b>Desarrollo de la actividad:</b>	
<b>Revisión de contenidos previos (10 minutos):</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se retoman los personajes creados en la actividad anterior.</li> <li>○ El docente repasa la estructura básica de un cuento: introducción, desarrollo, clímax y conclusión.</li> </ul>	
<b>Paso 1: Planificación del cuento (15 minutos):</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Los estudiantes, en sus cuadernos, esbozan la trama de su cuento, considerando los personajes que han creado previamente.</li> </ul>	

- El docente les proporciona preguntas guía: ¿Qué ocurre al inicio del cuento? ¿Qué desafío enfrenta el personaje? ¿Cómo se resuelve?

**Paso 2: Acceder a Canva y seleccionar plantilla para cuentos (5 minutos):**

- Los estudiantes se loguean en Canva y, dentro de la plataforma, seleccionan "Crear un diseño" y eligen la opción "Libro o Cuento" en las plantillas prediseñadas.

- También pueden buscar “cuento interactivo” o “narrativa visual” en la barra de búsqueda.

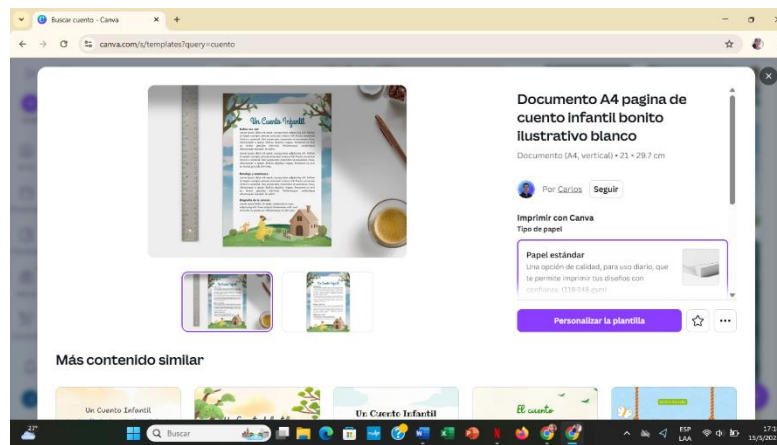


**Paso 3: Diseño del cuento interactivo (45 minutos):**

- Los estudiantes usan las plantillas de Canva para diseñar las páginas de su cuento.

- Deberán agregar texto, imágenes y, si lo desean, animaciones o efectos visuales para hacer su historia más dinámica.

- Pueden incluir audio para narrar partes del cuento o agregar elementos interactivos como botones de avance y retroceso.



#### **Paso 4: Socialización y comentarios (15 minutos):**

- Los estudiantes comparten sus cuentos interactivos con el grupo, ya sea proyectando sus diseños o mostrando el archivo digital.
- El docente y los compañeros brindan retroalimentación positiva y constructiva sobre la historia, el diseño y el uso de Canva.

#### **Cierre (5 minutos):**

- El docente resume los aprendizajes de la actividad, resaltando la importancia de la creatividad, la narración estructurada y la integración de tecnología.

#### **Evaluación:**

- Originalidad de la historia
- Claridad y coherencia en la narración
- Uso adecuado de las herramientas de Canva (textos, imágenes, efectos)
- Participación en la presentación

## Tutorial de crear un cuento interactivo:

URL: [https://youtu.be/0b5p5Hvhwfk?si=\\_z\\_IeeD9E-zvMEz9](https://youtu.be/0b5p5Hvhwfk?si=_z_IeeD9E-zvMEz9)

**EL BOSQUE DE LAS PALABRAS PERDIDAS**

EN EL BOSQUE DE LAS PALABRAS PERDIDAS, CADA HOJA ERA UNA PALABRA Y AL CAER, SE PERDÍA. EL DOCTOR PALABREERÍAS, UN CIENTÍFICO DIVERTIDO, QUISO SALVARLAS. INVENTÓ UN PARAGUAS GIGANTE PARA ATRAPARLAS ANTES DE QUE TOCARAN EL SUELO.



Pronto, el paraguas se llenó y las palabras comenzaron a caer de nuevo. Entonces, el doctor tuvo una nueva idea: un gran diccionario. Escribiría allí cada palabra que lograra rescatar del bosque.

Con su paraguas y su libro, salvaba palabras como "estrella" y "libélula". Aunque lo picaban mosquitos o tropezaba, siempre sonreía. "¡Cada palabra salvada es un tesoro más!" decía feliz.



Gracias a su esfuerzo, el bosque dejó de perder palabras. Ahora se llamaba el Bosque de las Palabras Encontradas. Los animales lo admiraban, y él seguía escribiendo sin parar.

Si algún día visitas ese bosque, verás al doctor con su paraguas. Recogiendo palabras con alegría y cuidado. Porque, como él dice: "¡Las palabras no deben perderse jamás!"



**EL BOSQUE DE PALABRAS PERDIDAS**

risa plantar jugar  
nube ratón flor  
mariposa

## 11. BIBLIOGRAFÍA

- Almodóvar, A. (2021). Algunas claves del cuento maravilloso. *Revista de la Asociación de Amigos del Libro infantil y juvenil*(45), 4-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=121001>
- Alvarado, E., Ronquillo, F., Bohórquez, A., & Morla, E. (2023). Impacto de las TICs en el proceso de Aprendizaje de los estudiantes. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 1, 213-234. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10420523>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 1-24. DOI 10.35381/cm.v6i3.393
- Archana, S. (2025). Digital Storytelling to Enhance Second Language Learners' Language Proficiency through Text, Audio, Images, and Voice. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 5(2), 1-4. [https://www.researchgate.net/publication/389727964\\_Digital\\_Storytelling\\_to\\_Enhance\\_Second\\_Language\\_Learners'\\_Language\\_Proficiency\\_through\\_Text\\_Audio\\_Images\\_and\\_Voice](https://www.researchgate.net/publication/389727964_Digital_Storytelling_to_Enhance_Second_Language_Learners'_Language_Proficiency_through_Text_Audio_Images_and_Voice)
- Asanza, J., Huerta, S., & Acosta, M. (2020). El uso de las TICs en la enseñanza de las matemáticas universitarias. *Revista Universidad De Guayaquil*, 130(1), 17-27. <https://revistas.ug.edu.ec/index.php/rug/article/view/160>
- Baños, I. (2019). *LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN, EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA ESCUELA ALFREDO NOBOA MONTENEGRO DE CALUMA PROVINCIA BOLÍVAR*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de

- Babahoyo ]. <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6302/P-UTB-FCJSE-INFEDU-SECED-000016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Becker, V., & Zevallos, L. (2022). Los mapas conceptuales y el aprendizaje significativo en estudiantes de educación primaria. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)* , 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8360127.pdf>
- Benoit, C. (2021). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la producción de textos escritos. *Praxis & Saber*, 12(30), 192-208. <https://www.redalyc.org/journal/4772/477274343012/html/>
- Boilloa, F. (2023). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. *Universidad De la Rioja*, 15-21. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- Burgos, D. (2022). *Material didáctico digital en Canva para la creación de textos narrativos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador ]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/4cfefbda-598d-4ba3-ad31-7e422f8cefed/content>
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación . *Revista Innova Educación* , 3(4), 1-10. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8152447.pdf>
- Castro, J., & Guillen, M. (2023). *La Gamificación durante el proceso de intervención educativa para erradicar la hiperlexia II en los niños de educación Básica Elemental, En la Unidad Educativa Camino Real ubicada en la parroquia Bilovan, cantón San Miguel, provincia Bolívar*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital. <https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/d4eb4eb5-372b-44dd-866b-fe0b1b502d1b/content>

- Cervantes, R., Perez, J., & Perez, M. (2020). NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA. SISTEMA CONALEP: CASO ESPECÍFICO DEL PLANTEL N° 172, DE CIUDAD VICTORIA, TAMAULIPAS, EN ALUMNOS DEL QUINTO SEMESTRE. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, 73-114. [https://www.researchgate.net/publication/389187607\\_NIVELES\\_DE\\_COMPRENSION\\_LECTORA\\_SISTEMA\\_CONALEP\\_CASO\\_ESPECIFICO\\_DEL\\_PLANTEL\\_N\\_172\\_DE\\_CIUADAD\\_VICTORIA\\_TAMAULIPAS\\_EN\\_ALUMNOS\\_DEL\\_QUINTO\\_SEMESTRE](https://www.researchgate.net/publication/389187607_NIVELES_DE_COMPRENSION_LECTORA_SISTEMA_CONALEP_CASO_ESPECIFICO_DEL_PLANTEL_N_172_DE_CIUADAD_VICTORIA_TAMAULIPAS_EN_ALUMNOS_DEL_QUINTO_SEMESTRE)
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2019). *Ley 100 Código de la Niñez y Adolescencia*. CONGRESO NACIONAL. [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf)
- Constitución de la República del Ecuador. (2022). *Normas constitucionales*. Ley Orgánica de Transparencia y Acceso a la Información (LOTAIP). [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS\\_CONSTITUCIONALES.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf)
- Declaración Universal de Derechos Humanos. (1984). *Asamblea General resolución 217 A (III)*. [https://www.ohchr.org/sites/default/files/UDHR/Documents/UDHR\\_Translations/spn.pdf](https://www.ohchr.org/sites/default/files/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf)
- Durán, C., García, C., & Rosado, A. (2021). EL ROL DOCENTE Y ESTUDIANTE EN LA ERA DIGITAL. *REVISTA BOLETÍN REDIFE*, 10(2), 287-294. Redalyc: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7925616.pdf>
- Ecuador, E. (2024). ESCUELA DE EDUCACION BASICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO. *Escuelas Ecuador*. [https://www.escuelasecuador.com/escuela-de-educacion-basica-alejandro-sergio-bermeo-bolivar-chimbo-02h00345#google\\_vignette](https://www.escuelasecuador.com/escuela-de-educacion-basica-alejandro-sergio-bermeo-bolivar-chimbo-02h00345#google_vignette)

- Fajardo, M., Herrera, D., Cordero, N., & Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 15-138. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318340>
- Gallardo, A. (2024). Diseño de Interfaces digitales en las emociones del usuario. *Diseño, Arte y Transmedia II*(224), 271-290. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9681288>
- Gaspar, T. T. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relacion con el aprendizaje significativo en los estudiantes*. Chimbote-Perú: ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32870>
- Gehred, A. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338-340. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7069818/>
- Gongora, L., & Gongora, Y. (2024). La plataforma Canvas y su impacto en el ámbito educativo. *Journal TechInnovation*, 88-95. <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/view/76>
- González, M. (2020). *Estrategias de lectura en lectores expertos para la produccion de textos academicos [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]*. Repositorio Digital. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4759/mzg1de1.pdf>
- Guijarro, C. M. (2021). Plataforma Microsoft Teams y su influencia en el aprendizaje de estudiantes de basica superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(3), 510-527. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1329>
- Guzman, M., & Vera, C. (s.f.). CANVA COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO, PERIODO OCTUBRE 2023- MARZO 2024. 2024. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]

<https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/16283/GUZMAN%20CASPI%20MAYCOL%20ESTIVEN-VERA%20CEREZO%20CARLOS%20AXEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lopez, P. (2020). *Procesamiento conjunto de lenguaje e imágenes en contextos didácticos: Una aproximación cognitiva*. España: Anales de Psicología.

Macias, F., & Marcillo, C. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de la lectura. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 958-976.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926965>

Mantuano, K. (2021). “ANÁLISIS NARRATIVO DE ELEMENTOS SONOROS EN ENTREVISTAS DEL MEDIO DIGITAL LA POSTA: PROGRAMA EL CASTIGO DIVINO” [ *Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana*]. Repositorio Digital.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19621/1/UPS-TTQ186.pdf>

Medina, F. (2020). Instagram como recurso didáctico para desarrollar la escritura creativa: caso microrrelato. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 17(33), 84-93. O  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7341442>

Mendoza, L., & De La Peña, G. (2022). Las narrativas digitales para desarrollar la lectura comprensiva en estudios sociales. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(1), 1-12. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v5i1.1798>

Minervi, M. (2023). La infografía: un recurso didáctico para los procesos actuales de aprendizaje y enseñanza. *Zincografía*, 7(14).  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-84372023000200026](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372023000200026)

- Moro, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-9. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-869>
- Orrala, M., Guamangallo, A., & Tigua, L. (2024). La lectura y la escritura creativa para el desarrollo de habilidades comunicativas en educación preparatoria. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 10(1), 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9502310.pdf>
- Palacios, A. (2025). *Hacia una educación digital y ciudadana retos y experiencias*. Madrid: DYKINSON. <https://www.dykinson.com/libros/hacia-una-educacion-digital-y-ciudadana-retos-y-experiencias/9791370060268/>
- Quilca, J., Vaca, G., & Boderó, L. Y. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/2990>
- Quispillo, S. I. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción*, 13(3), 233-244. <https://www.redalyc.org/journal/4498/449873130006/html/>
- Ramos, Y. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *Revista Educare*, 24(3), 243-264. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1358/1347>
- Rigo, M. (2020). NARRATIVA DIGITAL INTERACTIVA EN UN CONTEXTO DE CONVERGENCIA. *Portal Amelica*, 1(14), 14-18. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/216/2161047001/html/>

- Rivera, D., Zambrano, C., & Basantes, M. (2024). La narrativa y los cuentos como estrategia interactiva de aprendizaje en la Educación Imaginativa: una visión metodológica desde las ciencias sociales. *Revista Interdisciplinaria De Educación, Salud, Actividad Física Y Deporte*, 108-125. <https://revistainterdisciplinaria.com/index.php/home/article/view/28>
- Robles, M., & Samaniego, M. (2024). El desarrollo de la escritura creativa a través de la redacción de cuentos en los estudiantes del tercer año de Educación General Básica Elemental EGBE. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(4), 904-921. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9657222.pdf>
- Rodriguez, L., & Garces, M. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Rodriguez, M., Garcéz, M., Avello, R., & Gómez, V. (2024). Canva as a teaching strategy in cultural and artistic education. A systematic review. *Ciencia Digital*, 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). EL USO DE LA HERRAMIENTA TECNOLÓGICA CANVA COMO ESTRATEGIA EN LA ENSEÑANZA CREATIVA DE LOS DOCENTES DE LA ESCUELA FISCAL LORENZO LUZURIAGA. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Sánchez, M., Sigala, L., & Zapata, G. (2022). TEORÍA DE CAPACIDADES DINÁMICAS: APORTES Y EVOLUCIÓN A PARTIR DE LOS TRABAJOS DE DAVID TEECE. *Compendium*. <https://www.redalyc.org/journal/880/88072323002/html/>

Silva, E. (2023). Infografías como Recurso Didáctico en Educación Superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 1-19.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8325>

Tuarez, L., Quishpe, D., Ramos, H., & Yáñez, X. (2024). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”. *Alfa Publicaciones*, 77.

<https://dspaceserver.ube.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a235a6ce-3462-43a2-9c03-c7d0fbc455fe/content>

Zambrano, E., Reyes, D., Zambrano, C., & Capa, M. (2025). Uso de la herramienta multimedia Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 11(1), 2583-2591.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4312>

## 12. ANEXOS

### LISTA DE ANEXOS

#### Anexos A

### Documentación A1: Resolución de tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación



#### DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

#### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 19 de marzo de 2025  
RCD-FCESFH-UEB-0135. 26- 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (04), realizada el 18 de marzo de 2025.

**EN RELACIÓN AL CUARTO PUNTO.** - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico (PAO I enero – mayo 2025).

#### EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal:

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira  
Guaranda-Ecuador  
Teléfono: (593) 3220 6059  
[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)

**CONSEJO DIRECTIVO**

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art. 19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2025-008 de fecha 10 de marzo de 2025, la Magister Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, hace la entrega de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “CANVA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6.º EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2024-2025”, presentado por: PICO YUGCHA BRYAN FABRICIO Y PILAMUNGA MOYA KEVIN JAVIER, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025, revisado y validado por el tutor/a: LIC. PAOLA SALAZAR GUARACA, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar”.

Notifíquese.

Atentamente,



Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.

**DECANO**

JME/Marcela N.

## A2: Autorización al ingreso a la Unidad Educativa

**UNIVERSIDAD ESTADAL DE BOLIVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Guaranda 11 de febrero del 2025

Lic. Catherine Vaca  
Rector  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO

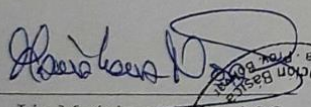
De mi consideración

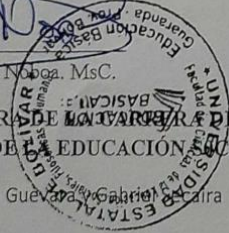
Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: **KEVIN JAVIER PILAMUNGA MOYA** y **BRYAN FABRICIO PICO YUGCHA**, de la carrera de Educación Básica, en la unidad que usted dirige, para que pueda desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.


Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de Educación Básica

Por la atención presente le agradezco.

Atentamente

  
Lic. María Lorena Noboa, MsC.  
COORDINADOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.  
Dirección: Av. Che Guevara y Calle 10 de Agosto  
Guaranda: Ecuador  
Teléfono: (593) 3206059  
[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)





Guaranda 11 de febrero

Lic. Marian Lorena Noboa. Msc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y  
HUMANÍSTICAS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR


Presente

Saludos cordiales

BRYAN FABRICIO PICO YUGCHA Y KEVIN JAVIER PILAMUNGA MOYA,  
solicitamos de la manera más comedida se digne autorizar a quien corresponda el documento,  
para poder desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración  
curricular: (Proyecto de investigación), previo a la obtención del título de licenciados en  
Educación Básica. CANVA COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACIÓN  
DE CUENTOS DE AVENTURAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN  
NIÑOS/AS DE 6.º EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO  
SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR,  
PERIODO 2024-2025

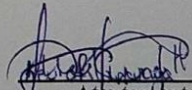
Esperando tener una respuesta pronto a nuestro pedido, de ante mano auguramos éxitos en sus  
funciones.

Por la atención al presente, me suscribo ante usted.

  
Atentamente

Bryan Fabricio Pico Yugcha

C.I 1850809904

  
Atentamente

Kevin Javier Pilamunga Moya

C.I 2300034580

Dirección: Av. Ernesto che Guevara y Gabriel Secaira

Guaranda: Ecuador

Teléfono: (593) 320 6059

[www.ueb.edu.ec](http://www.ueb.edu.ec)

Recibido  
09:51  
2025/02/11

### A3: Formato para informe de tutorías



UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLÍVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

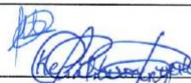
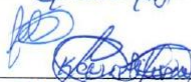









FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

#### ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la educación, sociales, filosóficas y humanísticas.				
Carrera:	Educación Básica			
Modalidad de Titulación:	Proyecto de titulación	Opción: Trabajo de titulación		
Título del proyecto	"CANVA" COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA CREACION DE CUENTOS INTERACTIVOS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN NIÑOS/AS DE 6. ° EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, DEL CANTÓN CHIMBO, DE LA PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO 2024-2025			
Estudiante:	Bryan Fabricio Pico Yugcha Kevin Javier Pilamunga Moya	Cédula: 1850809904 2300034580	Teléfono: 0999544802 0991851984	E-mail: <a href="mailto:bryan.pico@ueb.edu.ec">bryan.pico@ueb.edu.ec</a> <a href="mailto:kevin.pilamunga@ueb.edu.ec">kevin.pilamunga@ueb.edu.ec</a>
Docente Tutor:	Diana Paola Salazar Guaraca	Cédula: 0202085148	Teléfono: 0991683151	E-mail: <a href="mailto:dsalazar@ueb.edu.ec">dsalazar@ueb.edu.ec</a>


#### 2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN.

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	19/03/2025	Revisión y aprobación del tema del trabajo de integración curricular.	1		
2	16/03/2025	Orientación para la elaboración del perfil y el trabajo de integración curricular.	1		
3	17/03/2025	Revisión de la descripción, formulación del problema, objetivos y justificación.	1		
4	22/03/2025	Modificación de la descripción, formulación del problema, objetivos y justificación.	1		
5	25/03/2025	Recomendaciones de la tutora para poder realizar el marco teórico, de la variable dependiente e	1		

		independiente.			
6	29/03/2025	Revisión del marco teórico, orientaciones para ejecutar el marco metodológico e instrumentos de datos.	1		
7	05/04/2025	Modificación del marco metodológico, corrección de la ficha de observación y la entrevista.	1		
8	07/04/2025	Revisión de la ficha de observación y la entrevista dirigida a la docente de la institución.	1		
9	11/04/2025	Explicación sobre la elaboración del análisis e interpretación de resultados	1		
10	13/04/2025	Revisión del análisis e interpretación de resultados, tablas, gráficas y citas.	1		
11	14/04/2025	Modificación del análisis e interpretación de resultados de cada indicador de la ficha de observación y la entrevista.	1		
12	26/04/2025	Revisión de las conclusiones, introducción y antecedentes del trabajo de integración curricular.	1		
13	28/04/2025	Corrección de las conclusiones, los antecedentes y orientación de la elaboración de la entrevista.	1		
14	30/04/2025	Revisión y modificación de la propuesta.	1		
15	07/05/2025	Corrección de la propuesta.	1		
16	14/05/2025	Revisión final de todo el documento de trabajo de integración curricular.	1		

  
Docente Tutor/a  
Diana Salazar  
Firma

  
Coordinador de la Unidad  
de Integración curricular  
Daniela Rivadeneira  
Firma

Recibido  
15-08-25  


## A4: Certificado del plagio



Página 1 of 126 - Integrity Overview

Identificador de la integridad: 6117-681-01-9273

### 3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

#### Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Submitted works
- Checked/ported content database

#### Exclusions

- 124 Excluded Matches

#### Top Sources

- 3% Internet sources
- 1% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

#### Integrity Flags

##### Integrity Flags for Review

No suspicious text or metadata items found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for your review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you have your attention drawn to the flag.

#### Top Sources

- 3% Internet sources
- 1% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

#### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.



Página 1 of 126 - Integrity Overview

Identificador de la integridad: 6117-681-01-9273

## Anexos B

### B1: Fotografías de evidencia



*Ilustración 1:* Patio de la escuela



**Ilustración 2:** Cancha de la escuela



**Ilustración 3:** Ficha de Observación a los estudiantes



**Ilustración 4:** Entrevista a la Docente



*Ilustración 5:* Presentación de la propuesta



*Ilustración 6:* Entrega de la propuesta

## Anexos C

### Instrumentos de recolección de datos

#### C1: Formato Ficha de Observación

<b>N.º</b>	<b>Criterios de observación</b>	<b>Siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>Nunca</b>	<b>Observación</b>
<b>1</b>	<b>Muestra motivación al participar en la creación del cuento interactivo.</b>				
<b>2</b>	<b>Utiliza Canva con iniciativa y curiosidad explorando sus funciones.</b>				
<b>3</b>	<b>Integra correctamente texto e imágenes en la elaboración del cuento.</b>				
<b>4</b>	<b>Redacta historias con coherencia, creatividad y estructura narrativa básica.</b>				
<b>5</b>	<b>Se comunica y colabora activamente con sus compañeros durante la actividad.</b>				
<b>6</b>	<b>Muestra habilidades básicas en el uso de herramientas digitales.</b>				
<b>7</b>	<b>Tiene dificultades técnicas o requiere asistencia frecuente para usar Canva.</b>				

<b>8</b>	<b>Participe en la planificación y diseño del cuento antes de utilizar la herramienta digital.</b>				
<b>9</b>	<b>Reflexiona o comenta sobre lo que aprendió durante el proceso creativo.</b>				
<b>10</b>	<b>Demuestra avances en sus competencias digitales a lo largo del desarrollo del cuento interactivo.</b>				

**C2: Formato entrevista a la Docente**

- 1. ¿Conoce la herramienta Canva?**
- 2. ¿Considera que el uso de la herramienta Canva mejoraría el uso del lenguaje en los estudiantes?**
- 3. ¿Ha utilizado Canva en alguna ocasión como herramienta didáctica?**
- 4. ¿Qué aspectos considera que Canva puede mejorar en el aprendizaje de los estudiantes?**
- 5. ¿Cree que los estudiantes se sentirían más motivados si se usara Canva para la creación de cuentos interactivos?**
- 6. ¿Qué herramientas digitales utiliza actualmente en su práctica docente?**
- 7. ¿Cree usted que las instituciones educativas deberían capacitar a los docentes en el uso de herramientas digitales como Canva?**

8. ¿Qué tipo de recursos cree que serán necesarios para implementar Canva de manera efectiva en sus clases?

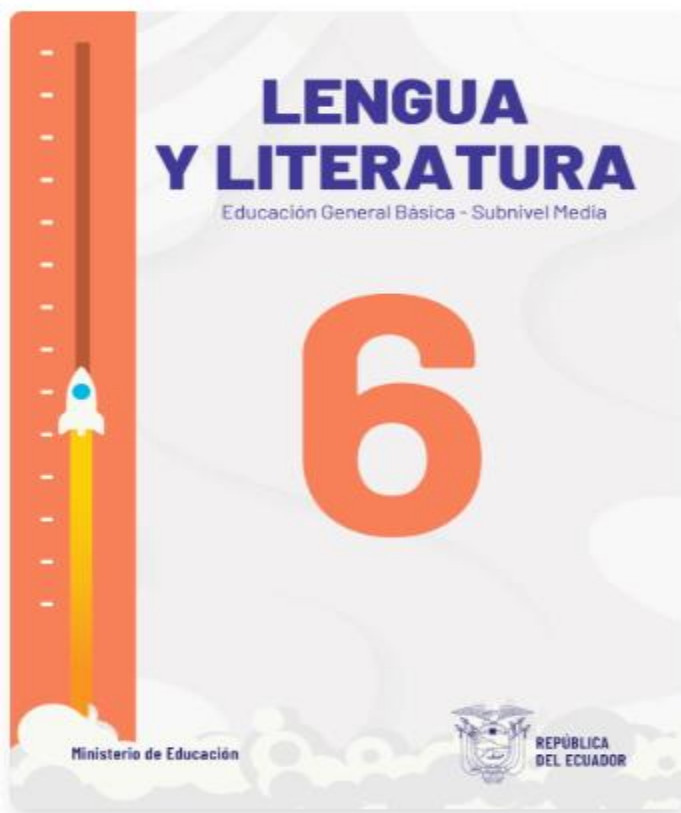
9. ¿Considera que los organizadores gráficos, como los que se pueden hacer con Canva, ayudan a los estudiantes a organizar mejor sus ideas al escribir cuentos?

10. En su opinión, ¿cuáles son las principales barreras para la implementación de la herramienta Canva?

Anexos D

Imágenes

D1: Portada del libro de Sexto año de Educación General Básica Lengua y Literatura



## Anexos E

### Mapas

#### E1: Croquis de la Escuela

