

Canva, como recurso pedagógico para mejorar el rendimiento académico de estudiantes primarios en Lengua y Literatura / Canva, as a pedagogical resource to improve the academic performance of primary students in Language and Literature

Carmen Verónica Azuero Flores, <https://orcid.org/0009-0008-0009-5552>, carmenveronica1982@hotmail.com

Nelly Patricia Granda Sanmartín, <https://orcid.org/0009-0004-1424-2577>, cfavicentino@hotmail.com

Ennio Jesus Mérida Cordova, <https://orcid.org/0000-0001-5091-5522>, ejmeridac@ube.edu.ec

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador. Durán, Ecuador.

² Universidad Bolivariana del Ecuador. Durán, Ecuador.

³ Universidad Bolivariana del Ecuador. Durán, Ecuador.

RESUMEN

En el nivel primario de la educación pública del Ecuador, todavía se utilizan metodologías tradicionales de enseñanza, lo que puede incidir en los estudiantes ecuatorianos posean un rendimiento académico en destrezas relacionadas con la comprensión lectora y la expresión escrita en materia de Lengua y Literatura, inferior al promedio de la región de América Latina y el Caribe. Ello implica la necesidad de esta investigación con enfoque metodológico mixto, alcance descriptivo y diseño experimental pre-test/pos-test; con el objetivo de elaborar actividades de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, basadas en la plataforma *Canva*, para alumnos de sexto grado, de la unidad educativa "18 de noviembre". Como resultado se demuestra que las actividades de aprendizaje en Lengua y Literatura, basadas en la herramienta tecnológica *Canva*, constituyen un recurso pedagógico alternativo a los métodos tradicionales de enseñanza; que contribuyen a mejorar el rendimiento académico, a través de destrezas y habilidades esenciales como: la comprensión lectora y la expresión escrita, así como la motivación de los alumnos de nivel primario. El tema de investigación puede servir de motivo a futuras pesquisas en esta u otras materias o niveles de la educación pública ecuatoriana.

Palabras clave: Actividades educativas, *Canva*, Herramientas tecnológicas, Lengua y Literatura, Rendimiento académico

ABSTRACT

In the primary level of public education in Ecuador, traditional teaching methodologies are still used, which may affect Ecuadorian students' academic performance in skills related to reading comprehension and written expression in Language and Literature, lower than the average of the Latin American and Caribbean region. This implies the need for this research with a mixed methodological approach, descriptive scope and pre-test/post-test experimental design; with the objective of developing learning activities in the subject of Language and Literature, based on the Canva platform, for sixth grade students, of the educational unit "18 de Noviembre". As a result, it is demonstrated that the learning activities in Language and Literature, based on the Canva technological tool, constitute an alternative pedagogical resource to traditional teaching methods; that contribute to improving academic performance, through essential skills and abilities such as: reading comprehension and written expression, as well as the motivation of primary level students. The research topic can serve as a reason for future research in this or other subjects or levels of Ecuadorian public education.

Keywords: Educational activities, Canva, Technological tools, Language and Literature, Academic performance

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, el desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), ha penetrado rápida e irreversiblemente en casi todas las esferas de la sociedad, incluyendo la educación, donde su uso intensificó durante la pandemia de COVID-19 y demostraron su eficacia como mediadoras en procesos de enseñanza y aprendizaje a distancia (Alcívar Cedeño, 2022).

Herramientas tecnológicas en la educación

En el ámbito educativo se ha desarrollado gradualmente la utilización de las TIC por medio de herramientas tecnológicas, definidas por Alcívar Cedeño (2022); como el conjunto de "software, app y plataformas permiten al docente crear de contenidos interactivos y dinámicos que ayudan a la comprensión de temáticas, lo cual se ve reflejado en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes" (p. 39).

De manera muy similar, en López-Gorozabel, et al., (2023); se dice que las TIC brindan posibilidades de fortalecer el proceso educativo e involucrar a los alumnos de forma activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de herramientas tecnológicas; a las cuales define como todas las plataformas, aplicaciones, programas y recursos digitales, aplicados en la educación como intermediadoras del proceso educativo; las que pueden ser ejecutadas en dispositivos electrónicos como las computadoras, las tabletas y teléfonos móviles, utilizados de distintas formas para facilitar el acceso e intercambio de datos e información.

Desde la perspectiva de Garzón-Domínguez, et al. (2024); las herramientas tecnológicas brindan nuevas posibilidades para la educación, al facilitar el acceso a la información, permitir la creación de materiales interactivos, estimular la comunicación entre el docente y sus alumnos; lo cual fortalece la captación de conocimientos y la formación de destrezas y habilidades de los estudiantes en la materia de Lengua y la Literatura.

En la educación se han integrado una serie de herramientas tecnológicas como: *Geogebra, Moddle, Kahoot, Quizziz, Google forms, Canva, Duolingo, Whiteboard, Mentimeter, Genially, Graspable Math, Socrative y Prezi*, las cuales han revolucionado los procesos de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo formas innovadoras que permiten a los alumnos acceder a recursos interactivos y personalizados adaptados a sus necesidades individuales. Estas herramientas tecnológicas, no solo facilitan la gestión del aprendizaje, sino que también tienen el potencial de mejorar el rendimiento académico (Alcívar Cedeño, 2022; Cáceres Romero & Flores Rosales, 2024).

En el contexto de la educación básica, la implementación de herramientas tecnológicas como las mencionadas, se ha convertido en una estrategia clave para potenciar destrezas y habilidades en áreas fundamentales como Lengua y Literatura, donde el desarrollo de habilidades comunicativas y críticas es esencial (Acosta-León, et al., 2024).

Investigaciones como la de Reina, et al. (2023) y la de Varona Klioukina & Engel (2024); destacan que el uso de las herramientas tecnológicas en el contexto de la educación básica, aporta otras bondades como el aumento significativo de la motivación y el compromiso de los alumnos, factores que dicen estar directamente relacionados con el rendimiento académico.

Sin embargo, para que estas herramientas tecnológicas sean efectivas, es fundamental que los docentes estén adecuadamente capacitados en su uso, como señalan Alcívar Cedeño (2022); Huerta Camones, et al. (2023), Varona Klioukina & Engel (2024); la formación de competencias digitales en el profesorado implica tanto el manejo técnico de las herramientas tecnológicas, como la capacidad de integrarlas pedagógicamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según el criterio de Cuaspud-Meneses, et al. (2024); los docentes tienen que ser competentes en el uso de las herramientas tecnológicas, y también deben saber utilizarlas "para fomentar las competencias de los estudiantes en materia de creación de conocimientos, así como su aprendizaje permanente y reflexivo" (p. 248).

La integración de herramientas tecnológicas como: *Kahoot, Moddle, Quizziz, Google forms, Canva, Duolingo y Genially* en la educación, según Cáceres Romero & Flores Rosales (2024); además de aportar beneficios como: la facilidad de acceso, la calidad de la comunicación y costes razonables; también se debe a la diversidad de funciones que cumplen; entre ellas, se mencionan:

- Función motivadora: el recurso está diseñado de tal forma que estimule el interés de las personas por medio del espacio virtual, permitiendo a los usuarios interactuar fácilmente con plataformas y realizar distintas acciones en ella.
- Función facilitadora: consiste en facilitar el acceso a docentes y alumnos para obtener información y darle un uso óptimo.
- Función de orientación y diálogo: promueven la orientación y el diálogo entre docentes, alumnos y otros participantes.
- Función evaluadora: permite a los docentes evaluar el resultado del proceso de enseñanza y aprendizaje y recibir retroalimentación confiable y oportuna a través de información sobre las necesidades específicas de sus estudiantes. Permite a los alumnos participar en los procesos de evaluación y realizar la coevaluación entre pares.

Insertión de las herramientas tecnológicas en la educación general básica

En atención a los beneficios y funcionalidades que aportan, el uso de las herramientas tecnológicas se inserta en el subnivel media de la educación general básica como parte de directrices emanadas de organismos globales como la Comisión de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), que en diversos informes manifiesta la necesidad de que los países adapten sus sistemas educativos tomando en cuenta las demandas del siglo XXI y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), lanzados por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), en el año 2015; de manera que se aproveche plenamente el potencial de las tecnologías en el ámbito educativo, como herramientas claves para garantizar una educación de calidad, inclusiva, y equitativa. Si embargo, este organismo ha identificado limitaciones a nivel global, como la disparidad del desarrollo de competencias digitales tanto en alumnos, como en docentes (Varona Klioukina, & Engel, 2024; Acosta-León, et al., 2024).

De las investigaciones de Alcívar Cedeño (2022); Góngora Morgado, & Góngora Reyes (2024); y Cardona-Posada, et al. (2025); se deduce que en la región de América Latina, el uso de herramientas tecnológicas como: *Kahoot*, *Moddle*, *Quizziz*, *Google forms*, *Canva*, *Duolingo*, *Genially* y otras insertadas en la educación básica ha cobrado especial relevancia durante los últimos años; especialmente durante la pandemia de COVID-19, que conllevó a la implementación de estas herramientas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Basados en informes de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), expresan que la integración de las mencionadas de herramientas tecnológicas, ha significado oportunidades innovadoras en la práctica pedagógica de materias como la Lengua y Literatura, resaltando que permiten personalizar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de los alumnos; sin embargo, expresan que la región enfrenta desafíos significativos en lo que tiene que ver con las competencias digitales, la conectividad y el acceso a dispositivos electrónicos como las computadoras, las tabletas y los teléfonos móviles.

Según Cáceres Romero, & Flores Rosales (2024); el Ministerio de Educación de Ecuador, ha impulsado iniciativas como la Agenda Digital 2020-2025; para incorporar herramientas tecnológicas en el aula, a partir de su potencial para mejorar la calidad, la inclusividad y equidad educativa, especialmente en el subnivel de básica media, uno de los cuatro subniveles en que se divide el nivel de educación general básica (EGB) ecuatoriano, que en otros países corresponde a la educación primaria.

Precisamente en el ámbito de la educación primaria en Ecuador, herramientas tecnológicas como: *Moddle*, *Kahoot*, *Quizziz*, *Google forms*, *Canva*, *Duolingo*, *Genially* y otras insertadas en el nivel de educación general básica, han adquirido un papel fundamental para mejorar la comprensión de distintas áreas del saber, en particular en materias esenciales como Lengua y Literatura (Cáceres Romero, & Flores Rosales, 2024); lo cual se relaciona con el informe PISA del año 2018, donde los estudiantes ecuatorianos obtuvieron puntajes por debajo del promedio regional en destrezas y habilidades relacionadas con la comprensión lectora y la expresión escrita. Este déficit no solo limita su rendimiento académico, sino que también afecta su capacidad para interactuar críticamente con el mundo que los rodea (Cuaspud-Meneses, et al., 2024); cuestión que se trata profundamente en el Currículo Nacional de la materia de Lengua y Literatura.

Fundamentación legal y pedagógica del uso de herramientas tecnológicas en la educación general básica

El uso de herramientas tecnológicas en la educación general básica se sustenta en un marco legal que encabeza la Constitución de la República del Ecuador, que en parte de su articulado establece la educación como un derecho de los ciudadanos y deber del Estado y como tales, debe centrarse en el ser humano y su desarrollo integral holístico y ser de carácter participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente, diversa y de calidad. Para instrumentalizar el contenido constitucional, está en vigencia la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) y su reglamento, que aseguran el acceso universal al derecho a la educación y promueven la permanencia, la movilidad y el egreso sin discriminación; además de establecer el carácter obligatorio de la educación en los niveles: inicial, general básico y el bachillerato (Cuaspuud-Meneses, et al., 2024).

En este sentido, los mismos investigadores mencionan que el artículo 37, del vigente Código de la Niñez y la Adolescencia, expone que “los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad” (p. 248); lo cual demuestra su alineación con el Currículo Nacional, donde la edad teórica para la educación básica media (equiparado a la primaria de otros países), es de 9 a 11 años.

Este rango de edad clasifica a los alumnos del subnivel de educación básica media, como nativos digitales o generación *millennial* (López-Gorozabel, et al., 2023); para quienes la operabilidad de las herramientas tecnológicas “suele ser menos compleja” (p. 3251); razón por la cual en el mencionado currículo, se establece que el área de Lengua y Literatura tiene el propósito de formar y enriquecer las capacidades lingüísticas, estéticas y de pensamiento desde las edades más tempranas de los alumnos, para lo cual se estructura en cinco bloques: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura.

En el Currículo Nacional se establece que la fundamentación pedagógica y filosófica del área de Lengua y Literatura, se basa en la construcción de conocimientos significativos, destrezas y habilidades por los propios alumnos, según las teorías socioconstructivistas del aprendizaje, sustentadas por Piaget y Vygotsky; especialmente las ideas sobre la zona de desarrollo próximo (ZDP), de este último y la Teoría del Aprendizaje Significativo, propuesta por Ausubel (López-Gorozabel, et al., 2023; Cuaspuud-Meneses, et al., 2024; Cáceres Romero, & Flores Rosales, 2024).

Inserción de Canva en la educación general básica

La plataforma *Canva*, diseñada como un sistema de gestión de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés), ha emergido como una herramienta tecnológica clave en la educación, especialmente en el contexto del sistema educativo de Ecuador. Su uso en el área de Lengua y Literatura en el nivel básico ha mostrado ser eficiente para desarrollar diversas actividades de aprendizaje, lo cual ha tenido un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes (Cáceres Romero, & Flores Rosales, 2024).

Según Vargas Moya (2021), la plataforma Canva, “se basa en marcos *web* modernos para adaptar su uso en computadoras, teléfonos inteligentes y dispositivos móviles. La interfaz de usuario de Canva LMS está bien diseñada tanto para profesores como para estudiantes y permite el uso de diferentes sistemas tecnológicos por sí mismos” (p. 15)

El mismo Vargas Moya (2021), explica que Canva ofrece una interfaz accesible y creativa, que permite a los docentes crear y gestionar un variado repertorio de actividades educativas, entendidas como el conjunto de tareas dirigidas al aprendizaje y el desarrollo de destrezas y habilidades de los alumnos, tanto en el aula como fuera de ella, sean presenciales o en línea y que pueden ser tipificadas como: actividades de exploración, actividades de aprendizaje sistemático, actividades de estructuración, actividades de integración y actividades de evaluación, a emplear en los bloques curriculares de la materia Lengua y Literatura.

La plataforma *Canva* facilita la planificación y el desarrollo de actividades educativas que, en el caso de la materia de Lengua y Literatura; se concentra tanto en el aprendizaje, como en el desarrollo de destrezas y habilidades esenciales como: la comprensión lectora, la expresión escrita, la comunicación oral, el análisis crítico y la creatividad literaria (Huerta Camones, et al., 2023; Cáceres Romero, & Flores Rosales, 2024).

En este sentido, en Castillo Calle (2024); se menciona que *Canva* posee determinadas características que favorecen la planificación y el desarrollo de actividades educativas en cualquiera de los bloques curriculares de la materia de Lengua y Literatura, entre ellas:

- La interactividad: Facilita la interacción entre estudiantes y docentes a través de foros, chats y actividades colaborativas.
- La accesibilidad: Los estudiantes pueden acceder a los materiales de estudio en cualquier momento y lugar, lo que fomenta el aprendizaje autónomo.
- La evaluación continua: Permite a los docentes realizar evaluaciones formativas y sumativas, brindando retroalimentación confiable y oportuna.

Del examen crítico de las investigaciones de Huerta Camones, et al. (2023); y Cáceres Romero, & Flores Rosales (2024); se deduce que la plataforma *Canva*, constituye una alternativa innovadora a los métodos tradicionales de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura, que no solo puede impactar positivamente en el rendimiento académico de los alumnos; sino que además, puede mejorar la motivación de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más profundo y significativo; cuestiones de suma importancia en los primeros grados de educación básica.

En este sentido, vale decir que el rendimiento académico es definido como un “constructo que percibe el perfil de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que presente y desarrolle el alumno en el proceso académico” (Velasco, 2016; tal como se citó en Vargas Moya, 2021; p. 23); definición que se ajusta a la fundamentación curricular y pedagógica de Lengua y Literatura y, al mismo tiempo encaja con los beneficios que ofrece la plataforma *Canva* para facilitar la planificación y el desarrollo de actividades educativas relacionadas con esta materia.

A propósito, entre los beneficios del uso de *Canva* contribuye al rendimiento académico de los alumnos, de las investigaciones de Huerta Camones, et al. (2023); Castillo Calle (2024); y Cáceres Romero, & Flores Rosales (2024); se deducen las siguientes:

- Fomento de la creatividad: a través de la creación de proyectos multimedia, lo que estimula su creatividad y expresión personal.
- Aprendizaje personalizado: Los docentes pueden adaptar los contenidos y actividades según las necesidades de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje más efectivo.
- Desarrollo de destrezas y habilidades: ayuda a los estudiantes a formar destrezas y habilidades esenciales como: la comprensión lectora, la expresión escrita, la comunicación oral, el análisis crítico y la creatividad literaria; además de competencias digitales esenciales para su futuro académico y profesional.

Antecedentes de la investigación

A partir de los métodos del nivel teórico utilizados, se utilizan como antecedentes análisis e investigaciones relacionadas con el tema, realizadas en tres niveles: 1) macro, que implica el contexto global; 2) meso, que implica el contexto regional de América Latina y el Caribe; y 3) micro, que implica el contexto nacional.

Como antecedentes del nivel macro, se utilizan las investigaciones de Varona Klioukina, & Engel (2024); y Acosta-León, et al. (2024); donde se explican las directrices emanadas de organismos globales como la UNESCO, para aprovechar todo el potencial de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, como instrumentos fundamentales para garantizar una educación de calidad, inclusiva, y equitativa; tomando en cuenta los beneficios y funcionalidades que aportan, especialmente en el subnivel media de educación general básica. Estas directrices se relacionan con la necesidad de que los países adapten sus sistemas educativos tomando en cuenta las demandas del siglo XXI y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, lanzados por la ONU en el año 2015. Si embargo, la UNESCO ha identificado limitaciones a nivel global, como la disparidad del desarrollo de competencias digitales tanto en alumnos, como en docentes.

Como antecedentes del nivel meso, han servido las investigaciones de Alcívar Cedeño (2022); Góngora Morgado, & Góngora Reyes (2024); y Cardona-Posada, et al. (2025); donde se resaltan los resultados de la implementación de herramientas tecnológicas como: *Kahoot*, *Moddle*, *Quizziz*, *Google forms*, *Canva*, *Duolingo*, *Genially* y otras, en la educación básica en América Latina y el Caribe. Fundamentados en informes de la CEPAL, expresan que la integración de esas mencionadas

de herramientas, ha significado oportunidades innovadoras en la práctica pedagógica de materias como la Lengua y Literatura, debido a que permiten personalizar el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de los alumnos; sin embargo, expresan que la región enfrenta desafíos significativos en lo que tiene que ver con las competencias digitales, la conectividad y el acceso a dispositivos electrónicos como las computadoras, las tabletas y los teléfonos móviles.

Como antecedentes del nivel micro, se utilizan las investigaciones de Huerta Camones, et al. (2023); Castillo Calle (2024); Cuaspid-Meneses, et al., (2024); y Cáceres Romero, & Flores Rosales (2024); relacionadas con los beneficios que ofrece la plataforma *Canva* para facilitar la planificación y el desarrollo de actividades educativas relacionadas con la asignatura de Lengua y Literatura, herramienta tecnológica que constituye una alternativa innovadora a los métodos tradicionales de enseñanza, ya que puede impactar positivamente en el rendimiento académico de los alumnos y además, mejorar la motivación de los estudiantes y facilitar un aprendizaje más profundo y significativo. Sin embargo, como falencias se identifican que la educación pública del Ecuador a nivel primario y secundario, incorpora en sus clases metodologías tradicionales de enseñanza y que los estudiantes ecuatorianos poseen calificaciones inferiores al promedio regional, en destrezas relacionadas con la comprensión lectora y la expresión escrita.

A partir del análisis de los antecedentes globales, regionales y nacionales, se ha identificado como problema central en la Escuela "18 de noviembre" el uso predominante de métodos tradicionales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Este enfoque pedagógico se ha evidenciado como una posible causa de la disminución del rendimiento académico en áreas fundamentales como la comprensión lectora y la expresión escrita, habilidades esenciales para el desarrollo académico de los estudiantes. Además, se percibe una falta de motivación por parte de los alumnos de sexto grado, lo que dificulta su participación activa en el proceso educativo. La rigidez de los métodos tradicionales parece no ser suficiente para generar el interés necesario, lo que podría estar afectando el rendimiento y la capacidad para comprometerse de manera efectiva con el aprendizaje.

Del planteamiento del problema, se deduce el planteamiento del **objetivo** de la presente investigación: elaborar actividades de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, basadas en la plataforma *Canva*, para mejorar el rendimiento académico en destrezas y habilidades esenciales como: la comprensión lectora y la expresión escrita, así como la motivación de los alumnos de sexto grado de la Escuela "18 de noviembre".

MATERIALES Y MÉTODOS

Metodología

La presente investigación posee un enfoque metodológico mixto, de alcance descriptivo y con un diseño experimental pre-test/pos-test. Como método del nivel empírico se utiliza la encuesta; combinada con métodos del nivel teórico como: 1) el analítico-sintético, 2) el inductivo-deductivo y 3) el histórico-lógico, útiles para revisar la literatura existente analizar investigaciones precedentes, teorías y enfoques relacionados con el uso de la plataforma *Canva* para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura; el análisis de las bases teóricas y la síntesis de ideas fundamentales; la identificación de conceptos esenciales; así como ordenar y sistematizar la información obtenida, así como los descubrimientos realizados, a fin de formular conclusiones, avanzando de lo general a lo particular y contrariamente (Hernández-Sampieri, & Baptista, 2020).

Variables y Operacionalización

Para instrumentalizar la metodología diseñada, se identifica la plataforma *Canva* como variable independiente, desglosada operacionalmente en dos dimensiones: 1) asignatura de Lengua y Literatura; y; 2) actividades de aprendizaje.

El rendimiento académico se identifica como variable dependiente, compuesta operacionalmente por dos dimensiones: 1) evaluación sumativa, 2) destrezas comprensión lectora y expresión escrita.

El estudio de la variable dependiente, parte de las notas de la primera evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura, y su análisis comparativo con la segunda evaluación sumativa de esta asignatura en el período lectivo 2023-2024.

Unidad de análisis

La unidad educativa "18 de noviembre", está ubicada en la parroquia El Sagrario, del cantón de Loja, provincia de igual nombre; es un centro educativo urbano, con tipo de educación regular en modalidad presencial, con dos niveles educativos: inicial y educación general básica (EGB), que se desarrollan en jornadas matutina y vespertina.

Instrumento

El instrumento aplicado es la encuesta elaborada por Cáceres Romero, & Flores Rosales (2024); con el objetivo de conocer "la variabilidad en las percepciones y preferencias en relación con el aprendizaje interactivo en el área de Lengua y Literatura" (p. 24). Este instrumento consta de 7 preguntas, cuyas respuestas se miden a través de una escala de Likert de 3 puntos: 1) Nunca, 2) A veces, 3) Siempre.

Población y muestra

La población objeto de estudio está compuesta por 125 alumnos de sexto grado, correspondiente al sub nivel medio (educación primaria) del nivel de enseñanza general Básica (EGB), de la unidad educativa "18 de Noviembre"; matriculados en el período lectivo 2023-2024. De esa población se seleccionó una muestra de 50 alumnos, seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional. La edad de los estudiantes seleccionados está entre los 9 y los 12 años; de ellos, el 58% son del sexo masculino y 42% del sexo femenino. En conformidad con el diseño experimental pre-test/pos-test; la muestra se dividió en dos grupos:

- Grupo experimental: compuesto por 25 alumnos, quienes realizaron actividades de aprendizaje basadas en la plataforma *Canva*, en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Grupo control: conformado por 25 alumnos, quienes siguieron el plan de estudio convencional de la asignatura de Lengua y Literatura.

Procedimiento

- Se distribuyeron suficientes copias de la encuesta mediante la plataforma *Google Forms*, las que fueron rellenas por los participantes en horarios lectivos.
- En todos los casos se obtuvo consentimiento autorizado e informado de autoridades institucionales, docentes y padres de familia, además se cumplieron las consideraciones éticas establecidas en la Declaración de Helsinki, sobre investigaciones con seres humanos.
- El procesamiento estadístico, se realizó mediante el programa *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS), versión 23.0. Se realizaron estadísticas descriptivas para resumir los resultados de los participantes y se presentaron los datos en forma de tablas y gráficos para facilitar su comprensión e interpretación. La prueba no paramétrica de Wilcoxon se utilizó para contrastar las posibles diferencias estadísticamente significativas entre los rendimientos obtenidos después de aplicar el recurso pedagógico. Para la validación teórica, el consenso de los expertos se verificó con la prueba W de Kendall.

Desarrollo de la investigación

La presente investigación se desarrolla por etapas como:

- 1. DIAGNÓSTICO ANTES DEL EXPERIMENTO**, donde se realiza el análisis de la primera evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura
- 2. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA**, donde se realiza la propuesta de actividades de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, basadas en la plataforma *Canva*
- 3. DESARROLLO DEL EXPERIMENTO**, en la cual se aplican las actividades de aprendizaje basadas en la plataforma *Canva* en la asignatura de Lengua y Literatura al grupo experimental, se aplican, procesa y analiza la encuesta, así como se realiza el análisis de la segunda evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura.
- 4. CONCLUSIÓN DEL EXPERIMENTO**, donde se formulan las conclusiones generales del experimento y se valida teóricamente la propuesta actividades de aprendizaje basadas en la plataforma *Canva* en la asignatura de Lengua y Literatura según criterio de expertos.

RESULTADOS Y DISCUSION

Los resultados obtenidos se discuten a partir del diseño experimental pre-test/pos-test de la investigación, separados en epígrafes y subepígrafes que coinciden con cada una de las etapas seguidas para desarrollar la presente investigación

1. Diagnóstico antes del experimento

En este epígrafe se muestran los resultados del análisis del rendimiento académico en la asignatura Lengua y Literatura, de 50 alumnos de sexto grado de la unidad educativa "18 de Noviembre". El diagnóstico del rendimiento académico, se concretó a partir del análisis descriptivo de las puntuaciones, centrado en el promedio de calificaciones y su variabilidad, a partir de la primera evaluación sumativa de las destrezas: comprensión lectora y expresión escrita, de los alumnos seleccionados para formar parte en el experimento. Los resultados se muestran en la tabla 1.

Tabla 1. Rendimiento académico en la primera evaluación del área de Lengua y Literatura

Rendimiento		
N	Válido	50
Media		4,204
Desv. Desviación		1,372
Mínimo		1,10
Máximo		6,45

Fuente. Elaboración propia

El rendimiento académico antes de la aplicación de actividades de aprendizaje en la asignatura Lengua y Literatura basada en la plataforma *Canva*, demuestra que la totalidad de los alumnos seleccionados, alcanzaron rendimientos promedio de 4,2 puntos en la evaluación sumativa de la comprensión lectora y expresión escrita. Se destaca la alta variabilidad en el rendimiento, ascendente a 1,37 puntos aproximadamente con respecto al promedio, lo que indica que, aunque muchos estudiantes se agrupan cerca del promedio, hay algunos que se destacan o necesitan más apoyo y se reafirma con los puntajes que van desde 1.10 hasta 6.45 puntos. Esta diversidad refleja las diferencias individuales en el desempeño académico. Estos hallazgos son esenciales para personalizar estrategias educativas y mejorar el aprendizaje de cada estudiante.

Este resultado diagnóstico, es similar a los hallazgos de investigadores nacionales como Huerta Camones, et al. (2023); Castillo Calle (2024); y Cáceres Romero, & Flores Rosales (2024); referentes al uso intensivo y extendido de metodologías tradicionales de enseñanza en las clases de Lengua y Literatura a nivel primario y secundario, las que no propician un alto rendimiento académico de los estudiantes ecuatorianos, quienes poseen calificaciones inferiores al promedio regional, especialmente en destrezas relacionadas con la comprensión lectora y la expresión escrita.

2. Elaboración de la propuesta

Tomando en cuenta los precedentes investigativos de nivel macro, meso y micro, así como los resultados de la etapa de diagnóstico, a continuación, se explican las actividades de aprendizaje basadas en la plataforma *Canva*, para la asignatura Lengua y Literatura:

- Foros de Discusión, donde los estudiantes puedan responder a preguntas sobre las lecturas asignadas. Anima a los estudiantes a comentar las publicaciones de sus compañeros, promoviendo el debate y la reflexión crítica, con el objetivo de mejorar la comprensión lectora y fomentar la expresión escrita.
- Diarios digitales, esta funcionalidad en *Canva* propicia que los estudiantes escriban resúmenes y reflexiones sobre los textos leídos. Estos diarios pueden ser privados o compartidos con el docente para recibir retroalimentación, respecto a la reflexión crítica y la práctica de la escritura.
- Cuestionarios interactivos, esta funcionalidad en *Canva* permite el diseño de cuestionarios interactivos con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y de respuesta corta sobre los textos leídos. Los cuestionarios también pueden ser utilizados por el docente como pre y

post test para medir el progreso de los estudiantes, con el objetivo de evaluar la comprensión lectora.

- Tareas de escritura, donde los estudiantes deben redactar cuentos, ensayos o poemas basados en temas específicos. Proporciona rúbricas claras para evaluar la estructura, el contenido y la creatividad, con el objetivo de desarrollar la expresión escrita.
- Lectura en voz alta y grabaciones, donde los estudiantes graban videos o audios leyendo en voz alta un texto asignado. Luego, suben sus grabaciones a Canva para que el profesor y los compañeros puedan escuchar y proporcionar retroalimentación, con el objetivo de mejorar la fluidez y la comprensión lectora.
- Proyectos colaborativos, permite organizar proyectos en grupo donde los estudiantes trabajen juntos para crear presentaciones, informes o revistas digitales sobre un tema relacionado con las lecturas, a través de funcionalidades de colaboración de Canva, para facilitar la comunicación y el trabajo en equipo; con el objetivo de fomentar la colaboración y la expresión escrita.

3. Desarrollo del experimento

3.1. Aplicación de las actividades de aprendizaje basadas en la plataforma *Canva* en la asignatura de Lengua y Literatura al grupo experimental

Las actividades de aprendizaje en la asignatura Lengua y Literatura basadas en la plataforma *Canva*, se aplicaron al grupo experimental compuesto por 25 alumnos, mientras que en el grupo control se mantuvieron las actividades correspondientes al plan de estudio convencional. Las actividades propuestas basadas en la plataforma *Canva*, aplicadas al grupo experimental, tienen las siguientes características:

Tema: Funcionalidad de la Lengua Escrita y Diversidad Lingüística.

Objetivo: Comprender la función comunicativa de la lengua escrita en diferentes contextos sociales y culturales y valorar la diversidad lingüística y cultural de nuestro país, aprendiendo sobre las lenguas originarias.

Destrezas: Se pueden generar varias destrezas, entre ellas:

- Identificar cómo se usa la lengua escrita en diferentes situaciones, sobre las influencias culturales y lingüísticas que forman los dialectos del español en Ecuador.
- Escribir relatos y descripciones adecuadas a diferentes situaciones comunicativas
- Investigar sobre las influencias culturales y lingüísticas que forman los dialectos del español en Ecuador.
- Participar en conversaciones, escuchando activamente y respetando a los demás.
- Leer textos no literarios de forma autónoma para divertirse, informarse y aprender.

Estrategias Metodológicas

- Lectura y análisis de textos: Consiste en la lectura y el análisis de anuncios publicitarios para entender cómo comunican sus mensajes.
- Comparación de textos: en anuncios que venden el mismo producto de diferentes maneras.
- Reflexión y discusión: sobre las técnicas publicitarias y uso del lenguaje escrito.
- Uso de recursos audiovisuales: para el análisis de anuncios de medios de difusión que permitan entender el uso del lenguaje oral y visual.
- Escritura creativa: de textos colectivos, completando o ampliando frases de manera creativa.
- Investigación y socialización: sobre la influencia de la cultura greco-latina y su socialización.
- Uso de TIC para investigar y presentar información.

Técnicas e instrumentos de evaluación:

- Con técnicas e instrumentos de evaluación tales como, la observación: Usar listas de cotejo y escalas de observación para registrar la participación y el uso adecuado del lenguaje, el análisis de documentos, para revisar cuadernos de notas, mapas conceptuales y esquemas elaborados por los estudiantes, pruebas escritas mediante cuestionarios y ensayos para evaluar la comprensión de los textos leídos.,

Los resultados de la aplicación de actividades de aprendizaje en la asignatura Lengua y Literatura basadas en la plataforma *Canva* al grupo experimental, son más evidentes en los subepígrafes que siguen.

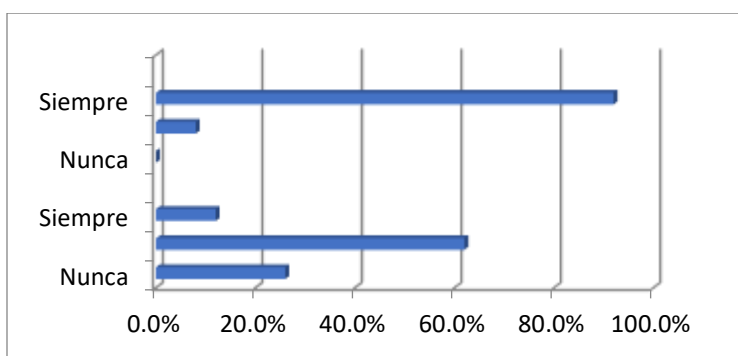
3.2. Aplicación, procesamiento y análisis de la encuesta

En este subepígrafe se muestran los resultados de la aplicación y procesamiento estadístico del instrumento seleccionado para conocer la variabilidad de las percepciones y preferencias en relación con el aprendizaje interactivo en la asignatura de Lengua y Literatura; de los alumnos que integran el grupo control, respecto a los alumnos del grupo experimental, separadas en las siguientes preguntas.

¿Te diviertes más cuando puedes aprender a través de actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras y juegos de palabras?

Como puede verse en la figura 2, la inmensa mayoría de los alumnos del grupo experimental perciben que las actividades interactivas de Lengua y Literatura provistas por la plataforma *Canva*, son mucho más divertidas, respecto al grupo control.

Figura 2. Respuestas a la pregunta 1

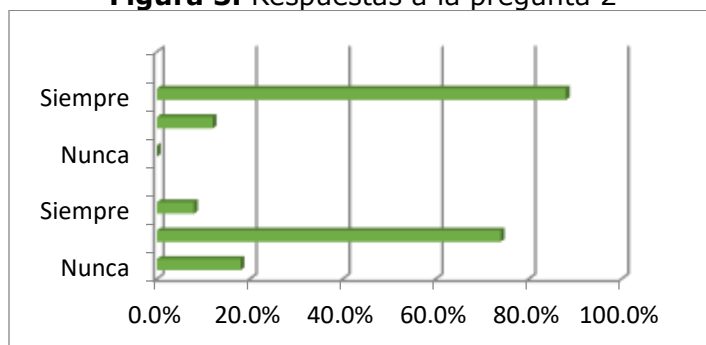


Fuente. Elaboración propia

¿Consideras que aprender con sonidos, videos, o imágenes interactivas, te ayuda a recordar mejor lo que has aprendido?

La gran mayoría de los alumnos del grupo experimental perciben que las actividades sonidos, videos, o imágenes interactivas, son mucho más divertidas, respecto al grupo control; según se observa en la figura 3.

Figura 3. Respuestas a la pregunta 2

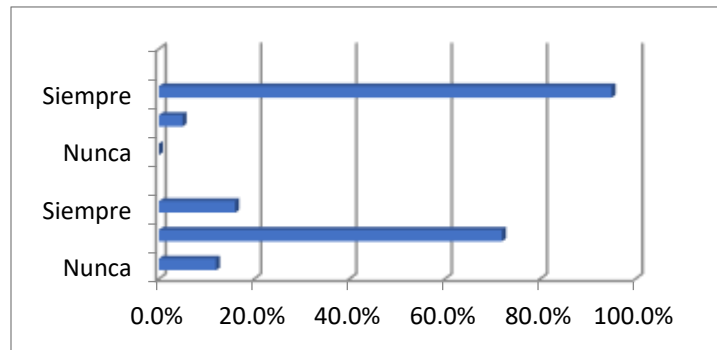


Fuente. Elaboración propia

¿Te gustaría leer libros o cuentos en línea con imágenes y sonidos para hacer la lectura más interesante?

También en esta pregunta se obtiene la mayor parte de respuestas que indican el gusto preferencias de los encuestados del grupo experimental por actividades de lectura través de recursos en línea. Como puede verse gráficamente en la figura 4.

Figura 4. Respuestas a la pregunta 3

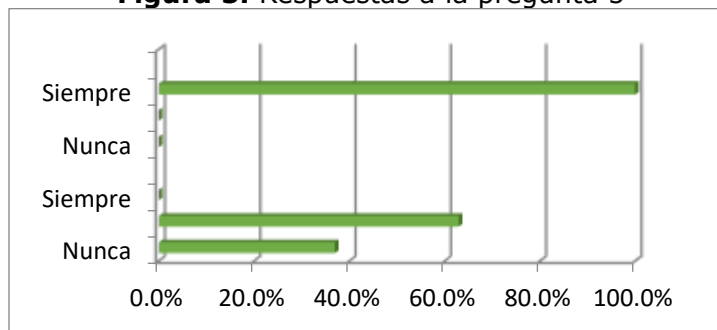


. Fuente. Elaboración propia

¿Tu profesor usa libros digitales, audios, videojuegos u otras actividades interactivas para dar sus clases?

Resulta bastante lógico que los respondientes del grupo experimental manifiestan mayor interés por el uso de libros digitales, audios, videojuegos u otras actividades interactivas, promovidas por el docente en sus clases, como puede ser observado en la figura 5.

Figura 5. Respuestas a la pregunta 5

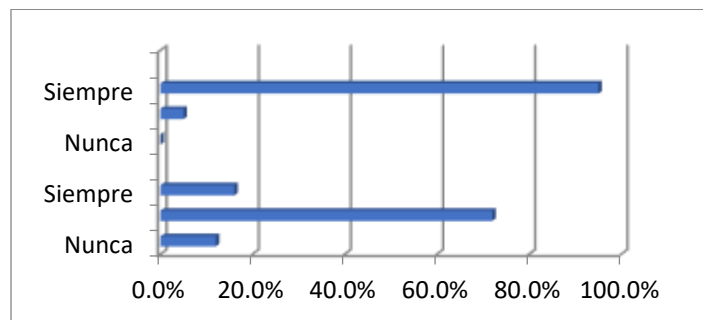


. Fuente. Elaboración propia

¿Te resulta fácil entender las clases con ayuda de libros digitales, audios, videojuegos u otras actividades interactivas?

El altísimo nivel de respuestas afirmativas de los estudiantes del grupo experimental, respecto a los estudiantes del grupo control, está en relación con la pregunta anterior, tal y como puede observarse en la figura 6.

Figura 6. Respuestas a la pregunta 5

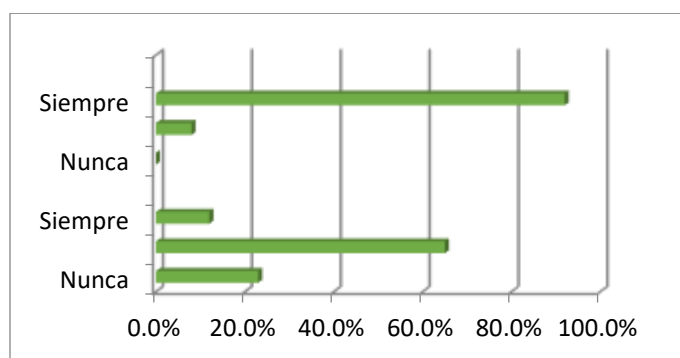


. Fuente. Elaboración propia

¿Crees que las actividades interactivas pueden mejorar tu rendimiento académico en cuanto a la comprensión lectora y la expresión escrita en las clases de Lengua y Literatura?

También resulta esperado que gran parte de los estudiantes del grupo experimental creen que pueden mejorar tu rendimiento académico en cuanto a la comprensión lectora y la expresión escrita en las clases de Lengua y Literatura, a través de actividades interactivas (figura 7).

Figura 7. Respuestas a la pregunta 6

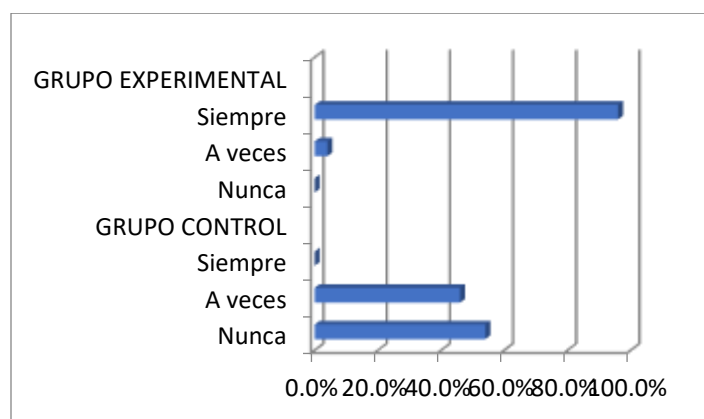


. Fuente. Elaboración propia

¿Has utilizado alguna vez plataformas o herramientas virtuales para mejorar tu rendimiento académico en cuanto a comprensión lectora y expresión escrita?

Lógicamente, la mayor parte de los estudiantes del grupo experimental dicen haber usado más plataformas o herramientas virtuales para mejorar su rendimiento académico en cuanto a comprensión lectora y expresión escrita, según se expone en la figura 8.

Figura 8. Respuestas a la pregunta 7



. Fuente. Elaboración propia

3.3 Análisis de la segunda evaluación sumativa de la asignatura de Lengua y Literatura

En este subepígrafe se presentan los resultados del análisis del rendimiento académico en la asignatura Lengua y Literatura, tomando como base la segunda evaluación sumativa de las

destrezas: comprensión lectora y expresión escrita, de 25 alumnos del grupo control y 25 alumnos del grupo experimental. Los resultados se muestran en la tabla 2.

Tabla 2. Rendimiento académico en la segunda evaluación del área de Lengua y Literatura.

Dimensión/indicadores	N	Mínimo	Máximo	Media
Rendimiento académico en la segunda evaluación sumativa de las destrezas: comprensión lectora y expresión escrita en la asignatura Lengua y Literatura en el grupo control	25	3.60	6.75	5.2751
Rendimiento académico en la segunda evaluación sumativa de las destrezas: comprensión lectora y expresión escrita en la asignatura Lengua y Literatura en el grupo experimental	25	6.9	9.7	8.5092

Fuente: Elaboración propia a partir del SPSS.

Luego de comprobar que ambas muestras no están normalmente distribuidas, la prueba de Wilcoxon permitió comparar las puntuaciones pre-test y post-test. (Tabla 3).

Tabla 3. Estadísticos de prueba^a

	Grupo Experimental - Grupo Control
Z	-4,372 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,008

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Elaboración propia a partir del SPSS.

Al aplicar el recurso pedagógico arrojó una significación asintótica asociada al estadístico de prueba de Wilcoxon ($p=0,008$). Dado que el p-valor es menor que 0.05, podemos concluir que hay una diferencia significativa entre las puntuaciones pre-test y post-test con el recurso pedagógico. Entre las actividades realizadas en el grupo experimental en la plataforma Canva se destacan las siguientes:

Creación de Infografías: Los alumnos emplearon Canva para diseñar infografías que resumían capítulos de libros o temas específicos de la materia. Esto les permitió sintetizar información y presentarla visualmente.

https://www.canva.com/design/DAGSwobTlc/w4G8QGaSiNqSINDQ9hgpiw/edit?utm_content=DAGSwobTlc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Presentaciones Interactivas: Se solicitó a los estudiantes que elaboraran presentaciones sobre temas literarios utilizando las plantillas de Canva, lo que promovió la investigación y la organización de ideas.

Mapas Mentales: Los alumnos confeccionaron mapas mentales para organizar y relacionar conceptos literarios, facilitando así la comprensión y el análisis de los textos.

Proyectos Colaborativos: Canva se utilizó en proyectos grupales donde los estudiantes colaboraron en la creación de revistas digitales o boletines sobre temas literarios.

Por ejemplo, para la creación de un mapa mental en el tema Funcionalidad de la Lengua Escrita y Diversidad Lingüística, a través de <https://www.canva.com>, los elementos básicos de la actividad, Análisis de Anuncios Publicitarios, serían los siguientes:

1. Lectura: Leer diferentes anuncios publicitarios.
2. Discusión: Comparar y discutir las técnicas utilizadas en cada anuncio.
3. Escritura: Crear un anuncio publicitario para un producto ficticio utilizando las técnicas aprendidas.
4. Presentación: Presentar el anuncio al grupo y explicar las decisiones tomadas en su creación.

4. Conclusión y validación

4.1 Conclusiones del experimento

Los resultados del experimento demuestran que los estudiantes del grupo experimental a los cuales se aplicaron actividades de aprendizaje en la asignatura Lengua y Literatura basadas en la plataforma *Canva*, tienen una percepción mayoritariamente positiva sobre el efecto de estas en su rendimiento académico y el fortalecimiento de las destrezas comprensión lectora y expresión escrita, así como los resultados obtenidos en la segunda evaluación sumativa; en relación con los estudiantes del grupo control, donde se mantuvieron las actividades correspondientes al plan de estudio convencional.

4.2. Validación teórica según criterio de expertos

Para la validación teórica, con el concurso de 9 expertos en Lengua y Literatura, fueron evaluados diferentes aspectos del recurso pedagógico, es decir el diseño de actividades, el impacto en el rendimiento académico, el fortalecimiento de habilidades y la percepción de los estudiantes, en una escala ordinal de 5 puntos. Los resultados de la Prueba de Kendall permitieron obtener un consenso fuerte ($W=0,801$, con $p=0,000$) para un 5% de significación estadística, por lo que se demostró la existencia de consenso entre los expertos.

Adicionalmente, los resultados del experimento muestran que los estudiantes del grupo experimental, quienes participaron en las actividades de aprendizaje basadas en *Canva*, tienen una percepción mayoritariamente positiva sobre el impacto de estas en su rendimiento académico. Además, se observó un fortalecimiento significativo en las habilidades de comprensión lectora y expresión escrita, así como una mejora en los resultados de la segunda evaluación sumativa, en comparación con los estudiantes del grupo control, quienes siguieron el plan de estudios convencional.

CONCLUSIONES

Los métodos y análisis estadísticos confirman la validez de constructo y la consistencia interna de la encuesta aplicada para la variabilidad en las percepciones y preferencias en relación con el aprendizaje interactivo en el área de Lengua y Literatura, en alumnos de sexto grado de educación básica de la unidad educativa "18 de Noviembre".

En el nivel primario de la educación pública del Ecuador, todavía se utilizan metodologías tradicionales de enseñanza, lo que puede incidir en los estudiantes ecuatorianos posean un rendimiento académico en destrezas relacionadas con la comprensión lectora y la expresión escrita en materia de Lengua y Literatura, inferior al promedio de la región de América Latina y el Caribe. Las actividades de aprendizaje en Lengua y Literatura, basadas en la herramienta tecnológica *Canva*, constituyen un recurso pedagógico alternativo a los métodos tradicionales de enseñanza; que contribuyen a mejorar el rendimiento académico, a través de destrezas y habilidades esenciales como: la comprensión lectora y la expresión escrita, así como la motivación de los alumnos de nivel primario en una unidad educativa pública.

Aunque se realizó una validación práctica con los grupos participantes en el estudio, debe aumentarse la muestra para extender más las actividades de aprendizaje en Lengua y Literatura, basadas en la herramienta tecnológica *Canva*, a otros grupos del mismo nivel; aunque también puede servir de motivo a futuras pesquisas relacionadas con este tema; no solo en la unidad educativa "18 de noviembre", sino también en otras unidades educativas públicas del Ecuador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta-León, M.E., Izurieta-Ponce, M.A., & Boderó-Arizaga, L. (2024). Aplicación de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de educación básica del subnivel media. *MQRInvestigar*, 8(4), 2049–2074. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.2049-2074>
- Alcívar Cedeño, L.E. (2022). Las TIC y su aporte en el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. *Ciencia y Educación*, 3(7), 28-40.
- Cáceres Romero, J.C., & Flores Rosales, L.M. (2024). *Recursos interactivos para actividades asincrónicas en la plataforma Canva, en el área de Lengua y Literatura, de los estudiantes de quinto y sexto grado, de la unidad educativa Juan Jacobo Rousseau*. [Tesis de Grado Licenciatura en Educación Básica]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10728>
- Cardona-Posada, S., Orlando Caro, E., & Jiménez-Builes, J.A. (2025). Metodología didáctica usando estrategias activas para la enseñanza y aprendizaje en grupos masivos de estudiantes. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, ¿(74), 4–30. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n74a2>
- Castillo Calle, M.I. (2024). *Canva como plataforma educativa para potenciar la redacción de textos argumentativos en los estudiantes de secundaria de Educación Básica Regular*. [Tesis de Maestría]. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/7844>
- Cuaspué-Meneses, J.A., Mesa-Castro, A.M., Villacís-Tagle, J.A., & Reigosa-Lara, A. (2024). Estrategias Didácticas transversales en la Educación Secundaria: una revisión bibliográfica. *Digital Publisher CEIT*, 9(60), 246-263. doi.org/10.33386/593dp.2024.6.2724
- Garzón-Domínguez, C.B., Montes de Oca-Salazar, Y.A., García-Calle, D.F., & Estrella-Romero, V.A. (2024). Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para promover la colaboración y el aprendizaje en grupo en la clase de Lengua y Literatura. *MQRInvestigar*, 8(3), 453–471. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.453-471>
- Góngora Morgado, L., & Góngora Reyes, Y. (2024). La plataforma Canva y su impacto en el ámbito educativo. *Journal TechInnovation*, 3(1), 88-95. <https://revistasunesum.edu.ed>article>download>

- Huerta Camones, R.T., Gutiérrez Deza, L.I.R., Picho Durand, D.J., & Bustamante Malaver, N.E. (2023). Plataforma Canva y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, X (17), 308–319. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8750583>
- Hernández-Sampieri, R., & Baptista, P. (2020). Metodología de la Investigación. (Séptima Edición), McGraw Hill.
- López-Gorozabel, O.A., Malla-Valdiviezo, R.O., Arévalo-Indio, J.A., & Intriago-Cedeño, M. (2023). Análisis sobre el uso de herramientas digitales utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. caso: educación básica. *MQRInvestigar*, 7(1), 3243–3260. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.3243-3260>
- Pazmiño, M., Moreira, J., Hernández, E., & Cedeño, I. (2022). Herramientas digitales educativas utilizadas en el nivel medio y su importancia en el rendimiento académico. *Revista Científica Sinapsis*, 2(21), 54-67. <https://doi.org/10.37117/s.v2i21.655>
- Reina, E., Reina, K., & Reina, C. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7289-7311. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5868
- Varona Klioukina, S., & Engel, A. (2024). Prácticas de personalización del aprendizaje mediadas por las tecnologías digitales: una revisión sistemática. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, ¿(87), 236–250. <https://doi.org/10.21556/edutec.2024.87.3019>
- Vargas Moya, M.G. (2021). *Uso de la plataforma Canva y el rendimiento académico de los estudiantes de tecnología arquitectónica*. [Tesis de Maestría en Educación]. Universidad San Martín de Porres. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/8243/vargas_mmg.pdf

Los autores declaran que no existen conflictos de intereses

Como citar este artículo:

Azuero Flores, C. V., Granda Sanmartín, N. P., & Mérida Cordova, E. J. (2025). Canva, como recurso pedagógico para mejorar el rendimiento académico de estudiantes primarios en Lengua y Literatura. *Ciencias Holguín*, 31(2), 18-33.

Fecha de envío: 22 de febrero de 2025

Aprobado para publicar: 26 de marzo de 2025