

Canva: Herramienta para el Aprendizaje de la Asignatura Emprendimiento en los Estudiantes de Bachillerato

Canva: Tool for Learning the Subject Entrepreneurship for High School Students

¹Wendy Liliana Quinto Castro  · ²Nancy Diana Peralta Palacios  · ³Maria Beltrán Mesa  · ⁴Raúl López Fernández 

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Fecha de recepción: 11 de junio de 2026.

Fecha de aceptación: 23 de septiembre de 2026.

Fecha de publicación: 05 de octubre de 2026.

¹Wendy Liliana Quinto Castro
<https://Orcid.org/0009-0001-8352-3872>
Universidad Bolivariana Del Ecuador
Wlquintoc@Ube.edu.ec

²Nancy Diana Peralta Palacios
<https://Orcid.org/0000-0001-8446-271x>
Universidad Bolivariana Del Ecuador
Ndperaltap@Ube.edu.ec

³Maria Beltrán Mesa
<https://Orcid.org/0009-0008-8807-2119>
Universidad Bolivariana Del Ecuador
Mbeltranm@Ube.edu.ec

⁴Raúl López Fernández
<https://Orcid.org/0000-0001-5316-2300>
Universidad Bolivariana Del Ecuador
Rlopezfr@Ube.edu.ec

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo elaborar actividades en Canva para contribuir al aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en estudiantes de tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza. Se desarrolló con un enfoque mixto y alcance descriptivo. La población estuvo conformada por 90 estudiantes y cinco docentes; se seleccionó de manera intencional una muestra de 30 estudiantes del paralelo A, por presentar mayores dificultades en los contenidos de la asignatura. Para el diagnóstico se emplearon la observación de clases, una encuesta a estudiantes, un cuestionario a docentes y la revisión documental. Los resultados evidenciaron dificultades en la comprensión de contenidos, la relación entre teoría y práctica y la aplicación de conocimientos en proyectos de emprendimiento; también se identificaron necesidades de fortalecimiento en el uso pedagógico de herramientas digitales. A partir de estos hallazgos se diseñaron actividades didácticas apoyadas en Canva, orientadas a favorecer la representación visual de contenidos y la aplicación práctica de los aprendizajes. La propuesta fue sometida a criterio de especialistas, quienes valoraron su pertinencia, coherencia y viabilidad. Se concluye que las actividades propuestas constituyen una alternativa didáctica pertinente para apoyar el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, cuya efectividad deberá establecerse mediante su aplicación y evaluación sistemática.

Palabras clave: Canva, emprendimiento, innovación educativa, bachillerato, aprendizaje digital



ABSTRACT

The objective of this study was to develop Canva-based activities to support learning in the Entrepreneurship and Management subject among third-year high school students at the Luis Alfredo Noboa Icaza Educational Unit. A mixed-methods approach with a descriptive scope was used. The population consisted of 90 students and five teachers; a purposive sample of 30 students from class A was selected because they showed greater difficulties with the subject content. Classroom observation, a student survey, a teacher questionnaire, and document review were used for the diagnostic stage. The findings showed difficulties in content comprehension, the connection between theory and practice, and the application of knowledge to entrepreneurship projects; needs related to the pedagogical use of digital tools were also identified. Based on these findings, Canva-supported learning activities were designed to promote visual representation of content and the practical application of learning. The proposal was reviewed by specialists, who assessed its relevance, coherence, and feasibility. It is concluded that the proposed activities constitute a pertinent didactic alternative to support learning in Entrepreneurship and Management; their effectiveness should be established through systematic implementation and evaluation.

Keywords: Canva, entrepreneurship, educational innovation, high school, digital learning

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, la incorporación de herramientas digitales se ha convertido en un eje fundamental para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La asignatura de Emprendimiento en el Bachillerato ha ganado relevancia como una herramienta clave para preparar a los estudiantes ante los desafíos del siglo XXI y demanda metodologías innovadoras que fomenten la creatividad, la autonomía y la capacidad de los estudiantes para generar proyectos viables.

Su inclusión en los planes de estudio responde a la necesidad de formar jóvenes con pensamiento crítico, iniciativa, creatividad y capacidad para transformar ideas en proyectos reales. En este sentido, plataformas como Canva han emergido como recursos pedagógicos que facilitan la construcción de materiales visuales, la comunicación efectiva de ideas y el fortalecimiento de competencias emprendedoras.

En Ecuador, la asignatura Emprendimiento y Gestión forma parte del Bachillerato General Unificado y busca articular conocimientos, habilidades y actitudes vinculadas con la iniciativa, creatividad, toma de decisiones y la formulación de proyectos. En este contexto, el uso pedagógico de recursos digitales puede contribuir a presentar los contenidos de manera visual, organizar información y favorecer actividades de aplicación práctica.

La literatura reciente señala que las herramientas digitales pueden favorecer entornos de aprendizaje más dinámicos y participativos cuando su incorporación responde a objetivos pedagógicos definidos (Juárez & Honores, 2025). En particular, Canva ofrece recursos para elaborar presentaciones, infografías y otros productos visuales que pueden utilizarse como apoyo en actividades de aprendizaje.

En la enseñanza del emprendimiento resulta especialmente relevante vincular los conceptos con situaciones prácticas, proyectos y procesos de comunicación de ideas. La formación emprendedora en los niveles de educación primaria y secundaria requiere estrategias que favorezcan la creatividad, la iniciativa y la capacidad de transformar ideas en propuestas contextualizadas (González Tejerina & Vieira, 2021).

Estudios desarrollados en bachillerato han reportado experiencias favorables con Canva como recurso didáctico para organizar información, elaborar productos visuales y promover una participación más activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tuárez Rodríguez et al., 2024). De forma específica en Emprendimiento y Gestión, Sánchez Robles et al. (2025) destacan el potencial de Canva para apoyar la comprensión y aplicación de contenidos mediante actividades orientadas al desarrollo de proyectos.

No obstante, la incorporación de una herramienta digital no garantiza por sí sola mejores resultados de aprendizaje. Su aporte depende de la planificación didáctica, de las competencias digitales de docentes y estudiantes y de la relación entre las actividades propuestas y los objetivos de aprendizaje. RomoPadilla y Rubio-Caicedo (2023) señalan que la integración pedagógica de herramientas digitales puede favorecer la participación y el trabajo colaborativo cuando se articula de manera coherente con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La asignatura busca que los estudiantes no solo comprendan el entorno económico, sino que puedan generar soluciones reales desde el aula, fomentando el espíritu emprendedor desde edades tempranas. La literatura sobre educación emprendedora destaca la necesidad de fortalecer experiencias formativas que permitan al estudiante relacionar los conocimientos conceptuales con la resolución de problemas, la formulación de ideas y el desarrollo de proyectos contextualizados (Terán Yépez & Guerrero Mora, 2020; González Tejerina & Vieira, 2021).

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

A pesar de la relevancia de la asignatura, en el contexto estudiado se identificaron dificultades para comprender conceptos fundamentales, relacionar la teoría con situaciones prácticas y desarrollar propuestas de emprendimiento. Es importante distinguir la herramienta digital Canva del modelo de negocio Business Model Canvas, pues ambos conceptos cumplen funciones diferentes dentro de la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

En respuesta a esta situación, la investigación se orientó a diagnosticar las principales dificultades de aprendizaje y, a partir de los resultados obtenidos, elaborar actividades didácticas apoyadas en Canva. El aporte del estudio se centra, por tanto, en el diseño y la valoración de una propuesta educativa, y no en la demostración experimental de la efectividad de la herramienta.

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

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

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

La investigación se centró en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, con énfasis en el uso didáctico de Canva. En correspondencia con el problema planteado, el objetivo

general fue elaborar actividades en Canva para contribuir al aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Luis Alfredo Noboa Icaza.

METODOLOGÍA

Materiales y Métodos El estudio se desarrolló con un enfoque mixto y alcance descriptivo. El componente cuantitativo permitió caracterizar las respuestas de los estudiantes mediante frecuencias y porcentajes, mientras que la observación, la revisión documental y la información obtenida del profesorado aportaron elementos cualitativos para interpretar la situación diagnosticada. El diseño fue no experimental, puesto que en la fase reportada no se manipularon variables ni se realizó una comparación pretest-postest destinada en demostrar el efecto de Canva sobre el aprendizaje.

La información cuantitativa se obtuvo principalmente mediante una encuesta aplicada para los estudiantes. El instrumento estuvo conformado por nueve ítems organizados en tres dimensiones: comprensión de contenidos, aplicación práctica, y actitudes y competencias. Las respuestas se registraron en una escala Likert de cinco opciones y, para su interpretación descriptiva, se agruparon en niveles alto, medio y bajo. Para esta categorización se estableció que las respuestas 1 y 2 (Totalmente en desacuerdo / En desacuerdo) correspondieran al nivel bajo, la respuesta 3 (Neutral) al nivel medio, y las respuestas 4 y 5 (De acuerdo / Totalmente de acuerdo) al nivel alto.

La información cualitativa se obtuvo mediante observación de clases, revisión documental y el análisis de las respuestas del profesorado.

Estos datos se utilizaron para complementar la interpretación de las dificultades identificadas y sustentar el diseño de las actividades didácticas con Canva. El alcance descriptivo permitió caracterizar las dificultades presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en la institución estudiada. En consecuencia, los resultados se interpretan como un diagnóstico contextual y no como evidencia causal del efecto de Canva sobre el aprendizaje.

La población estuvo conformada por 90 estudiantes de tercero de bachillerato, distribuidos en tres paralelos (A, B y C), y cinco docentes vinculados con la asignatura Emprendimiento y Gestión. Se seleccionó una muestra intencional no probabilística de 30 estudiantes pertenecientes al paralelo A, debido que este grupo presentaba mayores dificultades en los contenidos de la asignatura. Por tratarse de una selección intencional y de una única institución educativa, los resultados deben interpretarse dentro de este contexto y no generalizarse a otras poblaciones.

Entre los métodos teóricos se emplearon el análisis-síntesis, para examinar y organizar los fundamentos relacionados con herramientas digitales y enseñanza-aprendizaje; el inductivo-deductivo, para relacionar los hallazgos particulares del contexto con los referentes teóricos; y el sistémico-estructural, utilizado para organizar la propuesta de actividades con Canva de forma coherente con las necesidades diagnosticadas.

Como métodos e instrumentos empíricos se utilizaron: observación de clases, para identificar características del proceso de enseñanza-aprendizaje; encuesta a estudiantes, para caracterizar las tres dimensiones definidas; revisión documental de materiales de la asignatura; y criterio de especialistas para valorar la propuesta de actividades elaborada.

Además, se aplicó un cuestionario a docentes para conocer la diversificación de métodos de enseñanza, la promoción del aprendizaje activo, la evaluación formativa y la integración de recursos digitales.

El instrumento estuvo compuesto por ocho preguntas con escala Likert de cinco opciones: 1 = Nunca, 2 = Rara vez, 3 = A veces, 4 = Frecuentemente y 5 = Siempre.

La revisión documental se orientó al análisis de materiales relacionados con Emprendimiento y Gestión. El criterio de especialistas se empleó para valorar la propuesta de actividades con Canva en función de su pertinencia, coherencia y viabilidad. Para ello se contó con la participación de tres especialistas con experiencia combinada de 15 años en pedagogía, tecnologías educativas y formación en emprendimiento: dos Magísteres (uno en Innovación Educativa, docente universitario y capacitador en herramientas digitales

aplicadas a la educación; otro en Emprendimiento y Gestión Empresarial, asesor de proyectos escolares) y un Licenciado en Ciencias de la Educación con mención en Administración Educativa.

Para el procesamiento de los datos se empleó estadística descriptiva mediante frecuencias y porcentajes. Los resultados se organizaron de acuerdo con las dimensiones e indicadores definidos en los instrumentos, con el propósito de caracterizar las principales dificultades de aprendizaje y las necesidades relacionadas con el uso pedagógico de herramientas digitales.

La consistencia interna de la encuesta aplicada a los estudiantes se estimó mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,86 para los nueve ítems, lo que indica una adecuada consistencia interna del instrumento en la muestra analizada. En el caso del instrumento aplicado a docentes, el valor reportado debe interpretarse con cautela debido al reducido número de participantes ($n = 5$), por lo que no debe utilizarse como evidencia concluyente de fiabilidad.

El cuestionario docente fue aplicado a los cinco profesores considerados en la población del estudio. Para la presentación de sus resultados deben utilizarse frecuencias, porcentajes o medidas descriptivas correspondientes al conjunto de participantes.

Las ocho preguntas del cuestionario docente se agruparon en cuatro dimensiones para el cálculo del coeficiente de fiabilidad: (1) diversificación de métodos, (2) aprendizaje activo, (3) evaluación continua e (4) integración digital. El coeficiente de Alfa de Cronbach reportado a continuación corresponde a estas cuatro dimensiones y no a las ocho preguntas individuales.

Los valores reportados (media entre 3,8 y 4,2; desviación estándar entre 0,6 y 0,9; correlación entre ítems entre 0,65 y 0,78) corresponden a las cuatro dimensiones señaladas y son consistentes con los datos empleados en el cálculo del coeficiente de Cronbach que se presenta a continuación.

Para el instrumento docente se reportó inicialmente un alfa de Cronbach de 0,84; sin embargo, debido al tamaño de la población docente ($n = 5$), este coeficiente debe presentarse únicamente como información descriptiva y con la limitación metodológica correspondiente.

Para la encuesta aplicada a los 30 estudiantes se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,86, valor que evidencia una consistencia interna adecuada para los nueve ítems del instrumento.

Instrumento	Tipo de escala	Consistencia interna
Cuestionario a docentes	Likert (1 = Nunca 2 = Rara vez, 3 = A veces, 4 = Frecuentemente, 5 = Siempre)	$\alpha = 0,84^*$
Encuesta a estudiantes	Likert (1 = Totalmente en desacuerdo, 2 = En desacuerdo, 3 = Neutral, 4 = De acuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo)	$\alpha = 0,86$

La investigación consideró los principios de participación voluntaria, confidencialidad, anonimato y uso académico de la información. Debido que los participantes fueron estudiantes de bachillerato, se obtuvo previamente el consentimiento informado de sus representantes legales y el asentimiento de los estudiantes. Antes de la aplicación de los instrumentos y actividades, se

explicó de manera clara el propósito del estudio, las actividades previstas y el derecho de participar o retirarse en cualquier momento. Asimismo, se contó con la autorización de la institución educativa Luis Alfredo Noboa Icaza para realizar el proceso investigativo dentro de sus instalaciones y en el marco de las normas institucionales correspondientes. Durante el desarrollo de la investigación se garantizó la protección de la privacidad de los participantes y el manejo confidencial de la información recopilada. Los datos obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos e investigativos y fueron tratados de manera general, evitando la divulgación de información que permitiera identificar individualmente a los estudiantes.

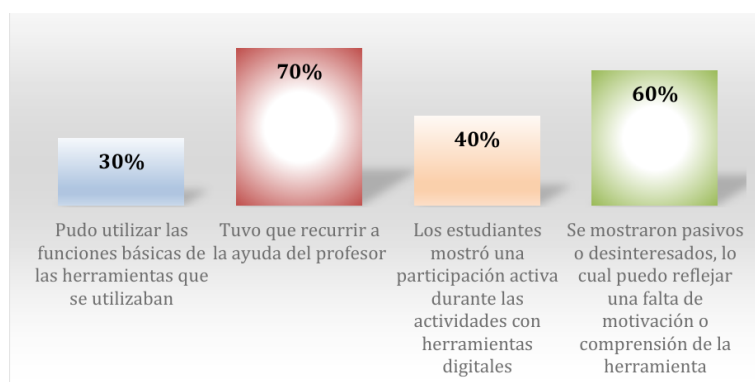
Los documentos correspondientes al consentimiento informado, asentimiento y autorización institucional fueron conservados como respaldo del cumplimiento de los procedimientos éticos establecidos, garantizando que la participación se desarrollara de manera informada, voluntaria y respetuosa.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

En la observación a clases se obtuvieron los siguientes resultados: La observación de clases evidenció una incorporación limitada de recursos digitales. El 30 % de los estudiantes utilizó de manera autónoma las funciones básicas de las herramientas empleadas, mientras que el 70 % requirió apoyo del docente, lo que evidenció dificultades en su manejo.

También se observó predominio de métodos expositivos y una participación limitada en actividades apoyadas en recursos digitales, elementos que pueden restringir las oportunidades de interacción, creatividad y aplicación práctica de los contenidos.

Figura 1
Resultados de la observación a clases



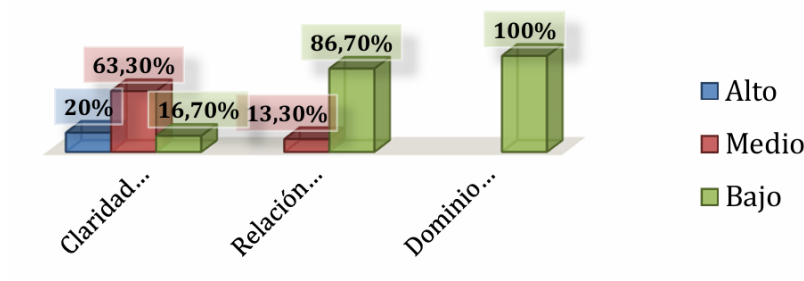
En la dimensión Comprensión de contenidos, 6 estudiantes (20 %) señalaron comprender con claridad los conceptos básicos de la asignatura; 5 (16,7 %) se ubicaron en un nivel intermedio y requirieron apoyo para aplicar lo aprendido; y 19 (63,3 %) evidenciaron dificultades significativas de comprensión.

Respecto a la relación entre teoría y práctica, 26 estudiantes (86,7 %) manifestaron dificultades para vincular los contenidos con ejemplos de emprendimiento, mientras que 4 (13,3 %) indicaron poseer nociones básicas para realizar esta relación.

En el indicador referido a la capacidad de explicar los temas desarrollados en clase, el 100 % de los estudiantes reportó dificultades.

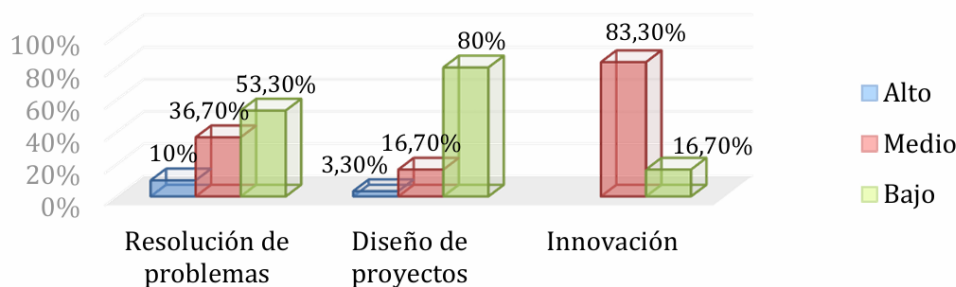
En conjunto, estos resultados muestran que la comprensión de contenidos constituye una de las principales necesidades del grupo estudiado. Los resultados se presentan en la figura 2.

Figura 2
Resultados de la dimensión comprensión del contenido



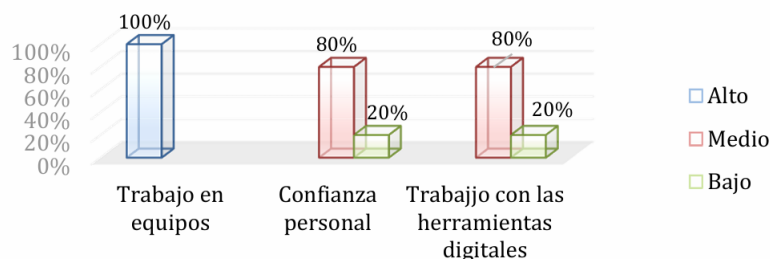
En la dimensión Aplicación práctica, 3 estudiantes (10 %) indicaron que podían aplicar lo aprendido para resolver problemas relacionados con proyectos de emprendimiento; 11 (36,7 %) señalaron que podían hacerlo con apoyo docente; y 16 (53,3 %) reportaron dificultades. En el diseño de propuestas de negocio, 1 estudiante (3,3 %) se ubicó en nivel alto, 5 (16,7 %) en nivel medio y 24 (80 %) en nivel bajo. En relación con la generación de ideas innovadoras, 25 estudiantes (83,3 %) se ubicaron en nivel medio y 5 (16,7 %) en nivel bajo. Los resultados muestran mayores dificultades en el diseño autónomo de propuestas y justifican la incorporación de actividades prácticas y guiadas. La figura 3 sintetiza esta dimensión.

Figura 3
Resultados de la dimensión aplicación practica



En la dimensión Actitudes y competencias se observaron resultados diferenciados. El 100 % de los estudiantes valoró positivamente el trabajo colaborativo. En cambio, en la confianza para emprender y en el manejo de herramientas digitales, 24 estudiantes (80 %) se ubicaron en un nivel intermedio y 6 (20 %) en un nivel bajo. Por tanto, no resulta adecuado caracterizar toda la dimensión como baja: el trabajo colaborativo constituye una fortaleza, mientras que la confianza personal y el uso de herramientas digitales requieren mayor acompañamiento. Los resultados se muestran en la figura 4.

Figura 4
Resultados de la dimensión actitudes y competencias



De manera general, el diagnóstico evidenció dificultades relevantes en la comprensión de contenidos y en la aplicación práctica de los conocimientos. En la dimensión de actitudes y competencias se identificó una valoración favorable del trabajo colaborativo, junto con necesidades de fortalecimiento en la confianza para emprender y en el uso de herramientas digitales.

Estos hallazgos sustentaron el diseño de actividades que articulan contenidos de Emprendimiento y Gestión con productos visuales y tareas prácticas desarrolladas mediante Canva. Los resultados agregados del instrumento aplicado al profesorado del cuestionario a los cinco docentes mostraron respuestas unánimes en cada uno de los ocho ítems evaluados.

En relación con la diversificación de métodos de enseñanza, la totalidad de los docentes (5; 100 %) señaló que rara vez utilizaba estrategias distintas a la exposición, la cual prevalecía de manera constante en sus clases.

De manera similar, el 100 % de los docentes indicó que a veces promovía la participación activa de los estudiantes, reconociendo que el predominio del método expositivo limitaba una interacción más dinámica, y que a veces integraba actividades de evaluación formativa durante el desarrollo de la clase.

Respecto al uso de herramientas digitales, el 100 % de los docentes manifestó que rara vez las empleaba como apoyo en sus clases, debido principalmente no contar con las habilidades suficientes para su manejo; esta misma proporción de docentes (5; 100 %) señaló no sentirse competente en el uso de recursos digitales para la enseñanza y no buscar de manera activa la incorporación nueva de tecnologías que mejoraran la experiencia de aprendizaje. No obstante, la totalidad de los docentes (100 %) consideró que el uso de herramientas digitales sí contribuye a mejorar el aprendizaje de los estudiantes, al permitirles aprender de manera más motivadora y construir su propio conocimiento, y manifestó estar dispuesta a capacitarse de manera continua en el uso de tecnologías educativas.

La triangulación de la información obtenida mediante observación, encuesta y cuestionario docente permitió identificar necesidades relacionadas con la comprensión de contenidos, la aplicación práctica y el uso pedagógico de herramientas digitales. Los hallazgos respaldan la pertinencia de diseñar actividades que combinen orientación docente, producción visual, trabajo colaborativo y aplicación de conceptos de Emprendimiento y Gestión.

A partir del diagnóstico se elaboró una propuesta de actividades didácticas con Canva dirigida a responder a las principales dificultades identificadas en el grupo estudiado.

Propuesta de Actividades Didácticas Con Canva

La propuesta se concibe como una respuesta didáctica al diagnóstico realizado y debe mostrar de manera explícita cómo cada actividad atiende las dificultades identificadas en comprensión de contenidos, aplicación práctica y uso de herramientas digitales. Las actividades deben mantener correspondencia con los resultados del estudio y con los objetivos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Actividad	Objetivo y contenido	Procedimiento / producto en Canva	Evaluación, duración y recursos
1. Diseño de logotipos empresariales	Desarrollar identidad visual para las ideas de negocio.	Cada grupo diseñó en Canva un logotipo representativo de su proyecto de emprendimiento (Microempresa de alimentos saludables, con colores verdes y símbolos de bienestar).	Rúbrica de creatividad y manejo de Canva. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.
2. Infografías de planes de negocio	Sintetizar la información clave de los proyectos.	Elaboración de una infografía en Canva que incluyó misión, visión, objetivos, mercado meta y propuesta de valor (Modelo Canva de un negocio de reciclaje de plásticos).	Rúbrica de claridad y organización de la información. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.
3. Presentaciones interactivas	Mejorar la comunicación oral y visual de las propuestas.	Preparación de una presentación en Canva para exponer el proyecto ante compañeros y docentes. (Emprendimiento de servicios digitales para jóvenes).	Rúbrica de claridad expositiva y diseño visual. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva, proyector.
4. Pósters publicitarios	Desarrollar habilidades de marketing y promoción.	Diseño de un póster en Canva que promocionara el producto o servicio del proyecto, aplicando principios de marketing (App de tutorías académicas; producto "SmartWatch Eco").	Rúbrica de creatividad y aplicación de marketing. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.
5. Portafolio digital de emprendimiento	Integrar todos los recursos visuales en un solo documento.	Creación de un portafolio digital en Canva que recopiló logotipo, infografía, presentación y póster (Proyecto de turismo comunitario).	Rúbrica de integración y presentación del portafolio. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.

Actividad	Objetivo y contenido	Procedimiento / producto en Canva	Evaluación, duración y recursos
6. Diseño de un plan de negocios	Desarrollar la capacidad de estructurar, analizar y presentar un plan de negocios.	Diseño grupal de un plan de negocios con plantilla de Canva: resumen ejecutivo, análisis de mercado, estrategias de marketing y proyecciones financieras (<i>Cafetería “Café Creativo”</i>).	Rúbrica de coherencia y viabilidad del plan. Duración: 2 horas. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva, plantilla de plan de negocios.
7. Infografía sobre un emprendedor exitoso	Fomentar la síntesis y comunicación de información clave sobre emprendimiento.	Investigación sobre un emprendedor exitoso y diseño de una infografía con su trayectoria, logros y estrategias (<i>Infografía sobre Elon Musk, con estadísticas y citas</i>).	Rúbrica de investigación y diseño de la infografía. 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.
8. Elaboración de un Pitch Deck	Desarrollar la capacidad de diseñar y estructurar un pitch deck profesional.	Creación grupal de un pitch deck en Canva para presentar la idea de negocio ante una “mesa de inversores” (<i>problema y solución, propuesta de valor, modelo de negocio y estrategia de marketing</i>).	Rúbrica de propuesta de valor y comunicación oral. Duración: 2 horas. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva, proyector.
9. Visualización de un caso de estudio	Analizar, interpretar y representar gráficamente la información de un caso de estudio.	Selección de un caso de estudio de una empresa local y elaboración de un documento visual en Canva (<i>Panadería local, con gráficos de evolución de ventas y aceptación del cliente</i>).	Rúbrica de análisis crítico y representación visual. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.
10. Creación de un blog visual sobre innovación	Diseñar y gestionar un blog visual que comunique conceptos clave de innovación.	Diseño de una serie de publicaciones para un blog en Canva centradas en aspectos innovadores del emprendimiento (<i>Blog “Tendencias de Emprendimiento en 2025”, con gráficos e imágenes</i>).	Rúbrica de originalidad y coherencia temática. Duración: 1 hora. Recursos: computador/tablet, internet, cuenta de Canva.

Se propone una duración total de 12 horas pedagógicas para el desarrollo de las diez actividades considerando las dificultades identificadas, más una sesión inicial de una hora de familiarización con la herramienta. Las cuatro primeras actividades generan recursos visuales básicos (logotipo, infografía, presentación y póster) la quinta los integra en un portafolio digital; y las restantes (plan de negocios, infografía sobre un emprendedor, pitch deck, caso de estudio y blog visual) profundizan en el análisis y la comunicación de ideas de negocio.

Esta distribución busca que los estudiantes dispongan de tiempo suficiente para explorar las funciones de Canva, elaborar sus productos, realizar ajustes y presentarlos. La duración indicada constituye una referencia y podrá ajustarse según el ritmo de aprendizaje de los estudiantes, la disponibilidad de recursos tecnológicos y las condiciones institucionales.

La propuesta fue sometida a criterio de especialistas con el propósito de valorar su pertinencia, coherencia y viabilidad para el contexto educativo estudiado. Esta valoración debe presentarse como evidencia de validación de la propuesta y diferenciarse de una evaluación de efectividad, ya que no demuestra por sí misma cambios en el aprendizaje de los estudiantes.

La valoración estuvo a cargo de tres especialistas con experiencia de 15 años en pedagogía, tecnologías educativas y formación en emprendimiento. Se empleó una ficha de valoración con escala numérica de 1 a 5 (1 = Deficiente, 2 = Regular, 3 = Bueno, 4 = Muy bueno, 5 = Excelente) para los criterios de pertinencia, coherencia y viabilidad, cuyos resultados se presentan en la siguiente tabla. Las observaciones cualitativas de los especialistas incorporar sesiones de capacitación inicial para estudiantes y docentes, articular las actividades con el currículo nacional, incluir ejemplos concretos de productos elaborados en Canva y evaluar su impacto mediante rúbricas específicas fueron incorporadas en el diseño final de la propuesta.

Criterio	Resultado	Interpretación
Pertinencia	5 (Excelente)	Los especialistas valoraron positivamente la elección de Canva como herramienta central, por permitir diseñar recursos visuales, facilitar la comprensión de conceptos de emprendimiento y fomentar el aprendizaje activo y la participación estudiantil.
Coherencia	4 (Muy bueno)	Los especialistas señalaron que el uso de herramientas digitales es fundamental en la educación actual y que Canva facilita el aprendizaje visual y creativo, en coherencia con los objetivos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.
Viabilidad	5 (Excelente)	La propuesta se consideró factible dado que Canva es una herramienta gratuita, accesible y de fácil manejo; se recomendó incluir sesiones de capacitación inicial tanto para estudiantes como para docentes.

DISCUSIÓN

Los resultados del diagnóstico muestran que las principales dificultades se concentran en la comprensión de contenidos y, especialmente, en la transferencia de los conocimientos en situaciones prácticas de emprendimiento. El 86,7 % de los estudiantes reportó dificultades para relacionar la teoría con ejemplos prácticos y el 80 % se ubicó en un nivel bajo para diseñar propuestas de negocio. Estos hallazgos evidencian la necesidad de fortalecer estrategias que articulen la explicación conceptual con tareas de aplicación y producción.

Esta necesidad coincide con la literatura que destaca el valor de las herramientas digitales cuando se utilizan como mediadoras de actividades pedagógicas y no únicamente como recursos de presentación. Juárez y Honores (2025) señalan que los entornos digitales pueden favorecer experiencias de aprendizaje más dinámicas, mientras que Romo-Padilla y Rubio-Cañedo (2023) resaltan su potencial para promover participación y colaboración. En este sentido, el uso de Canva resulta pertinente en la medida en que las actividades diseñadas exijan organizar información, representar conceptos y comunicar propuestas de emprendimiento.

Los resultados también son consistentes con experiencias recientes en bachillerato. Tuárez Rodríguez et al. (2024) reportan que la incorporación didáctica de Canva puede apoyar el desarrollo de competencias digitales y el trabajo con recursos visuales, mientras que Sánchez Robles et al. (2025) destacan su aplicación en actividades vinculadas con Emprendimiento y Gestión. No obstante, los resultados del presente estudio deben interpretarse con cautela: el diagnóstico justifica el diseño de la propuesta, pero no permite atribuir mejoras de aprendizaje a Canva sin una aplicación sistemática y una medición posterior.

Asimismo, la necesidad de acompañamiento identificada tanto en estudiantes como en docentes coincide con investigaciones que subrayan la importancia de la formación para integrar Canva de forma pedagógicamente pertinente (Japón Contento et al., 2025). Por ello, la propuesta debe contemplar orientaciones claras, secuencias graduales y criterios de evaluación que permitan que la herramienta esté al servicio del aprendizaje de Emprendimiento y Gestión y no se convierta en un fin en sí misma.

LIMITACIONES DEL ESTUDIO

El estudio se desarrolló en una única institución y utilizó una muestra intencional de 30 estudiantes pertenecientes al paralelo que presentaba mayores dificultades, por lo que los resultados no pueden generalizarse a otras poblaciones. Además, el diseño descriptivo y la ausencia de una medición pretest-postest impiden establecer relaciones causales o afirmar que Canva produjo mejoras en el aprendizaje. Estas limitaciones no invalidan el diagnóstico ni el diseño de la propuesta, pero delimitan el alcance de las conclusiones.

CONCLUSIONES

El diagnóstico evidenció dificultades relevantes en la comprensión de contenidos, la relación entre teoría y práctica, la aplicación autónoma en conocimientos y proyectos de emprendimiento. Estos resultados justifican la necesidad de incorporar estrategias didácticas que articulen el contenido conceptual con actividades prácticas y recursos digitales.

A partir de las necesidades identificadas se diseñaron actividades didácticas apoyadas en Canva, orientadas a favorecer la organización visual de la información, la comunicación de ideas y la aplicación de contenidos de Emprendimiento y Gestión. El aporte del estudio se ubica en el diseño de esta propuesta y no en la demostración experimental de su efectividad.

La valoración por especialistas, una vez documentada mediante el procedimiento y los resultados correspondientes, permitirá sustentar la pertinencia, coherencia y viabilidad de la propuesta para el contexto estudiado. Esta valoración debe interpretarse como validación de la propuesta y no como evidencia de mejora del aprendizaje.

Como proyección, se recomienda aplicar las actividades en una fase posterior y evaluar sus resultados mediante indicadores de desempeño, productos elaborados por los estudiantes y, de ser posible, mediciones antes y después de la intervención. Esto permitiría determinar con mayor rigor el aporte de Canva al aprendizaje de la asignatura.

REFERENCIAS

- Gonzáles Tejerina, S., & Vieira, M. J. (2021). La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 32(1), 99-111.
- Japón Contento, M. A., Moreira Chávez, I. J., Coloma Carrasco, Á. L., & Ricaurte Ulloa, P. D. (2025). Capacitación docente sobre el uso de Canva para el mejoramiento del proceso de enseñanza en bachillerato. *Ciencia y Educación*, 6(9.2), 60-77. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17188840>
- Juárez, M. A., & Honores, J. M. (2025). Las herramientas digitales en educación: una revisión narrativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36), 620-636. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.941>
- Romo-Padilla, G. M., & Rubio-Caicedo, C. C. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313-344. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127>
- Sánchez Robles, E. G., Segura, E. L., Mérida Córdova, E. J., & Rendón Guerrero, N. J. (2025). Herramienta digital Canva como estrategia didáctica para fomentar el emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato. *Revista Social Fronteriza*, 5(4), e851. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(4\)851](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(4)851)
- Terán Yépez, E. F., & Guerrero Mora, A. M. (2020). Teorías de emprendimiento: revisión crítica de la literatura y sugerencias para futuras investigaciones. *Revista Espacios*, 41(7), 102-120.
- Tuarez Rodríguez, L. J., Quisphe Yanchapaxi, D. G., Ramos Companioni, H., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”. *AlfaPublicaciones*, 6(3), 159-174. <https://doi.org/10.33262/ap.v6i3.535>