

Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica

Canva as a teaching strategy for improving creative writing in Basic General Education

O Canva como estratégia de ensino para melhorar a escrita criativa no Ensino Básico Geral

García Mera María Cristina¹

Universidad Bolivariana del Ecuador

mcgarciam_a@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-9309-2882>



Nivela Cornejo María Alejandrina²

Universidad Bolivariana del Ecuador

manivela@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-0356-7243>



López Fernández Raúl³

Universidad Bolivariana del Ecuador

rlopez@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5316-2300>



 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/n1/1550>

Como citar:

García Mera, M, C., Nivela Cornejo, M, A. & López Fernández Raúl. (2026). Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica. Código Científico Revista de Investigación, 7(E1), 2478-2511.

Recibido: 28/05/2026

Aceptado: 26/06/2026

Publicado: 30/06/2026

Resumen

El estudio tuvo como objetivo proponer el uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica. Se utilizó el método mixto, tipo secuencial. La muestra fue de 32 estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa 13 de Abril. Además, 5 expertos en educación y tecnología. Se utilizaron un cuestionario para estudiantes, y una entrevista semiestructurada para expertos. Los hallazgos develaron una valoración positiva y una alta aceptabilidad por parte de los estudiantes hacia el uso de Canva como herramienta de mediación, persiste una brecha sustancial entre el interés tecnológico y el desempeño actual en la escritura creativa. Se observa una tendencia general a la baja en la frecuencia de aplicación de habilidades relacionadas con la heurística narrativa, la competencia estético-literaria y la subjetividad. Se diseñó una propuesta de uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica: “Arquitecturas de la imaginación digital”; cuyo objetivo es instituir una estrategia tecnopedagógica fundamentada en la mediación multimodal de Canva para dinamizar las facultades heurísticas y la competencia estético-literaria en los estudiantes. Su validación destacó que la propuesta es pertinente, original y necesaria, señalando que su implementación sistemática tiene el potencial de redefinir la alfabetización mediática y literaria en la Educación General Básica. En conclusión, al amalgamar la potencia semiótica de Canva con los procesos de creación literaria, se logra posicionar al estudiante como autor agencial capaz de codificar su subjetividad en artefactos digitales de alta complejidad.

Palabras clave: Canva, estrategia didáctica, escritura creativa, Educación General Básica.

Abstract

The study aimed to propose the use of Canva as a teaching strategy for improving creative writing in Basic General Education. A sequential mixed-methods approach was used. The sample consisted of 32 fifth-grade students from the 13 de Abril Educational Unit, as well as 5 experts in education and technology. A questionnaire was administered to the students, and a semi-structured interview was conducted with the experts. The findings revealed a positive assessment and high acceptability among students toward the use of Canva as a mediating tool. However, a substantial gap persists between technological interest and current performance in creative writing. A general downward trend was observed in the frequency of application of skills related to narrative heuristics, aesthetic-literary competence, and subjectivity. A proposal for the use of Canva as a teaching strategy for improving creative writing in Basic General Education was designed: “Architectures of the Digital Imagination.” whose objective is to establish a techno-pedagogical strategy based on the multimodal mediation of Canva to enhance students' heuristic abilities and aesthetic-literary competence. Its validation highlighted that the proposal is relevant, original, and necessary, noting that its systematic implementation has the potential to redefine media and literary literacy in Basic General Education. In conclusion, by combining the semiotic power of Canva with the processes of literary creation, students are positioned as active authors capable of encoding their subjectivity in highly complex digital artifacts.

Keywords: Canva, didactic strategy, creative writing, Basic General Education.

Resumo

O estudo teve como objetivo propor a utilização do Canva como estratégia de ensino para melhorar a escrita criativa no Ensino Básico. Foi utilizada uma abordagem sequencial de métodos mistos. A amostra foi constituída por 32 alunos do 5º ano da Unidade Educativa 13 de Abril, bem como por 5 especialistas em educação e tecnologia. Foi aplicado um questionário aos alunos e realizada uma entrevista semiestruturada com os especialistas. Os resultados revelaram uma avaliação positiva e uma elevada aceitabilidade entre os alunos em relação à utilização do Canva como ferramenta mediadora. No entanto, persiste um fosso substancial entre o interesse tecnológico e o desempenho atual na escrita criativa. Observou-se uma tendência geral decrescente na frequência de aplicação de competências relacionadas com a heurística narrativa, a competência estético-literária e a subjetividade. Foi elaborada uma proposta para a utilização do Canva como estratégia de ensino para melhorar a escrita criativa no Ensino Básico: “Arquiteturas da Imaginação Digital”, cujo objetivo é estabelecer uma estratégia tecnopedagógica baseada na mediação multimodal do Canva para melhorar as competências heurísticas e a competência estético-literária dos alunos. A validação da proposta destacou a sua relevância, originalidade e necessidade, salientando que a sua implementação sistemática tem o potencial de redefinir a literacia mediática e literária no Ensino Básico. Em conclusão, ao combinar o poder semiótico do Canva com os processos de criação literária, os alunos são posicionados como autores ativos, capazes de codificar a sua subjetividade em artefactos digitais altamente complexos.

Palavras-chave: Canva, estratégia didática, escrita criativa, Ensino Básico

Introducción

La formación en lengua y literatura en el nivel primario, bajo la óptica de las corrientes contemporáneas de la tecno pedagogía, atraviesa una metamorfosis que exige la imbricación de dispositivos didácticos capaces de potenciar la edificación del pensamiento creativo, la fluidez dialógica y la consolidación de esquemas metacognitivos en el estudiantado, tal como refieren Quilca et al. (2024); en este contexto, la efervescencia de ecosistemas digitales desarticula la hegemonía de la enseñanza unidireccional, propiciando un tránsito hacia la reconstrucción del conocimiento y edificación de narrativas multimodales (Rezkyana y Agustini, 2022).

En este escenario, según refiere Qian (2024), la plataforma Canva trasciende su naturaleza de software gráfico para erigirse como una interfaz de mediación cognitiva que, anclada en una intencionalidad pedagógica rigurosa, se constituye en un catalizador de la

escritura creativa al permitir que el estudiante sintetice, estructure y proyecte su imaginario estético de manera interactiva.

La legitimidad de integrar Canva como eje dinamizador de la producción textual se sustenta en tres vertientes ontológicas vinculadas entre sí; en primera instancia, la alfabetización transmedia constituye el núcleo de la ciudadanía digital y del desarrollo de la inventiva en la formación básica (Marangi y Pasta, 2025); en segundo término, el fortalecimiento de la escritura creativa demanda que los aprendices abandonen la rigidez del texto plano para aventurarse en la creación de constructos simbólicos donde converjan palabra, imagen y diagramación (Prasetya y Lustyantje, 2025); finalmente, la realidad escolar actual requiere de metodologías que estimulen la pulsión motivacional, autorregulación y labor cooperativa, dimensiones que este recurso potencia cuando se amalgama con modelos centrados en la expresión literaria (Sever y Akyol, 2022).

Pese a los avances, se detectan hendiduras epistemológicas y procedimentales en el quehacer docente respecto a: (a) el andamiaje teórico que sustenta la traslación de la escritura literaria hacia formatos digitales en la infancia (Burgos et al., 2024); (b) las subjetividades y vivencias del educando al enfrentarse a herramientas de diseño como mediadoras de su propia voz escrita (Galarza et al., 2025); (c) los protocolos de intervención didáctica que logren una simbiosis entre la estética digital y el rigor lingüístico sin que la herramienta opaque el proceso creativo (Ipiales et al., 2025); y (d) la carencia de modelos validados por expertos que certifiquen la idoneidad pedagógica de estas propuestas en el marco del currículo nacional vigente (Zapata et al., 2025).

La adopción de Canva como unidad de análisis e intervención permite navegar por un eje de vanguardia educativa que dialoga armoniosamente con las directrices de integración tecnológica y las narrativas de aprendizaje del siglo, donde la inventiva, reflexividad y elocuencia se articulan a través de productos mediáticos con sentido social. Esta perspectiva

no busca desplazar las raíces del lenguaje ni la caligrafía del pensamiento, sino expandir el horizonte didáctico mediante la creación de piezas visuales que den testimonio de la destreza textual, riqueza metafórica y capacidad de conmover y argumentar con coherencia.

Como refieren Bravo et al. (2023), la competencia en lectoescritura se ha convertido en un proceso de construcción de significados mediado por tecnología, donde la creatividad es el eje de la innovación y elemento central para la formación en un mundo altamente competitivo (Turvey y Pachler, 2026); no obstante, la enseñanza de la escritura creativa afronta el desafío de superar modelos que priorizan la reproducción de información sobre la exploración y expresiva (Jansen y Ngema, 2024).

A nivel mundial, la transición hacia la alfabetización digital ha posicionado a herramientas como Canva, como catalizadores de la creatividad y criticidad (Miranda et al., 2025), permitiendo que los educandos diseñen y estructuren sus ideas de forma visualmente atractiva; al respecto, estudios internacionales como los de Contreras Moscol, et al. (2025) y Quilca et al. (2024) indican que el uso de estas interfaces intuitivas fomenta el compromiso cognitivo, emocional y conductual, transformando la escritura en un acto de comunicación multimodal más cercano a la realidad del nativo digital.

En el ámbito ecuatoriano, el marco normativo y curricular ha comenzado a reconocer la urgencia de integrar tecnologías para potenciar las capacidades creativas; el marco curricular competencial de aprendizajes (Ministerio de Educación del Ecuador, 2024) vincula directamente la creatividad con el pensamiento emocional y la toma de decisiones, promoviendo el desarrollo de habilidades que permitan comprender y transformar el entorno. Sin embargo, a pesar de estas directrices, la realidad en muchas instituciones del país revela una persistencia de estrategias didácticas convencionales que resultan insuficientes para motivar a los estudiantes de Educación General Básica (Calvas, 2025).

La investigación en el contexto ecuatoriano ha demostrado que Canva es una herramienta altamente efectiva para desarrollar competencias (Sánchez et al., 2025); y facilitar el aprendizaje en actividades de producción escrita (Jumbo-Pucha et al., 2025), lo cual sugiere un potencial significativo para ser adaptado en los niveles de educación básica, y así mitigar el desinterés y mejorar la calidad de la producción textual.

A nivel local, en la Unidad Educativa 13 de Abril, se observa una problemática latente en el quinto año de Educación General Básica, donde los procesos de escritura creativa tienden a ser percibidos por los estudiantes como tareas monótonas y descontextualizadas; la falta de recursos didácticos innovadores limita la expresión de la imaginación y reduce la escritura a una obligación académica carente de sentido estético. La carencia de una estrategia que integre el diseño visual con la producción de textos, según refieren Merchán et al. (2025), impide que los discentes desarrollen una voz propia y se sientan protagonistas de su aprendizaje.

Existe una brecha entre las competencias digitales que los estudiantes poseen de manera informal y las estrategias pedagógicas aplicadas en el aula, las cuales aún no aprovechan el potencial de herramientas como Canva para facilitar la generación de ideas y la estructuración de contextos narrativos; por tanto, surge la necesidad imperante de implementar una propuesta didáctica que utilice Canva como una estrategia mediadora que fomente la autonomía, la colaboración y la excelencia en la escritura creativa de los estudiantes de esta institución. Este estudio se plantea como una respuesta rigurosa y contextualizada a un problema educativo real; con base en lo anterior, el problema central que orienta esta tesis se formula de la siguiente manera: ¿Cómo mejorar la escritura creativa en Educación General Básica de Ecuador?

Como estudios antecedentes, En Indonesia, Rezkyana y Agustini (2022) investigaron las percepciones de docentes y estudiantes sobre el uso de Canva en la enseñanza de la escritura de textos de instrucción en una escuela secundaria. El estudio, de corte cualitativo descriptivo, utilizó entrevistas semiestructuradas y documentación para recolectar datos. Los hallazgos

revelaron que Canva mejora el pensamiento crítico y la creatividad de los alumnos, ya que sus plantillas editables facilitan la generación de ideas y la estructuración del contenido. No obstante, se identificaron desafíos como la dependencia de la conexión a internet y problemas con el almacenamiento de los dispositivos móviles.

Por su parte, Pujawati y Hasanudin (2026), también en Indonesia, analizaron el papel de Canva en el fortalecimiento de la creatividad en estudiantes de secundaria mediante una revisión sistemática de literatura (SLR). Los resultados indicaron cinco roles fundamentales de la herramienta: el perfeccionamiento de habilidades de diseño visual, el aumento de la confianza y el interés por aprender, la promoción de la interacción colaborativa, la facilidad para expresar la imaginación y la integración tecnológica alineada con currículos digitales modernos. Se concluye que la plataforma es un recurso efectivo para fomentar el desarrollo creativo dentro del marco de la educación digital.

En Ecuador, Contreras Moscol et al. (2025) examinaron la efectividad de Canva para fomentar el aprendizaje colaborativo en 85 estudiantes de inglés de nivel superior en la Universidad Técnica de Babahoyo. Mediante un estudio cuantitativo descriptivo y transversal, se determinó que la plataforma posee una alta aceptabilidad, destacando el desarrollo de competencias digitales ($M=4.31$) y la facilidad de uso ($M=4.23$) como sus dimensiones mejor valoradas. El estudio confirmó que Canva motiva la participación activa a través de un alto engagement conductual y social, permitiendo que estudiantes con distintos niveles de experiencia tecnológica previa colaboren de manera equitativa en tareas de escritura y expresión oral.

Asimismo, Quilca et al. (2024) realizaron una investigación en la Unidad Educativa Víctor Mideros Almeida en Ibarra, para determinar cómo la integración de Canva como recurso didáctico fomenta la creatividad docente durante la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. La metodología combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, aplicando

encuestas a 15 docentes de bachillerato. Los resultados demostraron que, frente al uso tradicional de tiza y pizarra, Canva incrementa sustancialmente la motivación, la atención y el trabajo colaborativo. El estudio concluye que la herramienta permite a los docentes diseñar materiales visualmente atractivos que capturan el interés del estudiante, transformando la práctica pedagógica en una experiencia más dinámica e innovadora.

Fundamentación teórica

Canva como estrategia didáctica

Desde una perspectiva epistemológica, concebir a Canva como una estrategia didáctica trasciende la adopción de una interfaz de diseño (Ortiz y Cano, 2025); implica la orquestación de un ecosistema tecnopedagógico orientado a la configuración de significados mediante la semiótica visual (Amin et al., 2025), esta herramienta se instituye como un catalizador del aprendizaje ubicuo (Arenas, 2026), donde la maleabilidad de sus recursos permite que el docente deje de ser un transmisor de datos para convertirse en un arquitecto de experiencias inmersivas (Qian, 2024).

La conceptualización de esta plataforma en el aula debe entenderse como una praxis de alfabetización mediática y disposicional, que faculta al estudiante a transpolar constructo teórico abstracto hacia representaciones gráficas tangibles, promoviendo así una arquitectura del conocimiento más robusta y perdurable (Susanti et al., 2025). La importancia de este abordaje radica en la ruptura de la hegemonía del texto lineal, abriendo paso a una didáctica de la imagen que responde a las demandas de la sociedad del conocimiento.

Escritura creativa en Educación General Básica

La escritura creativa en EGB se erige como praxis pedagógica disruptiva que desplaza el foco desde la mera corrección ortográfica y gramatical hacia la liberación del potencial imaginativo y la estructuración del pensamiento divergente (Mata y Gavrilut, 2025). En el nivel básico se define como un proceso de composición literaria deliberada donde el sujeto

pedagógico utiliza el lenguaje escrito para recrear mundos, subvertir realidades y explorar su propia subjetividad. A diferencia de la escritura funcional (como el dictado o la copia), esta modalidad se caracteriza por la originalidad interpretativa y la búsqueda de una voz estética propia (Hongbing, 2025).

Objetivos

Con base en la problemática descrita y en su fundamentación teórica, el estudio tiene como objetivo, proponer el uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica. Para lograrlo fue necesario, (1) determinar las percepciones de estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 13 de Abril, sobre su escritura creativa y el uso de Canva como estrategia didáctica para su mejoramiento; según estos resultados (2) diseñar una propuesta de uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica; y, (3) validar el diseño de la propuesta, mediante criterio de expertos.

Metodología

La investigación se despliega mediante un enfoque bimodal de naturaleza transformativa secuencial, estructurando el levantamiento de información en fases diacrónicas supeditadas a la teleología de los objetivos planteados. En la etapa inicial, se privilegia una dimensión cuantitativa que provee la base analítica necesaria para la posterior ejecución de la fase cualitativa, garantizando así una transición lógica y fundamentada entre ambos momentos. Atendiendo a su cronología, el estudio se define como transversal, capturando la realidad del fenómeno en un punto temporal específico sin prolongar el seguimiento en el tiempo; la arquitectura del diseño integra de manera sinérgica la exégesis bibliográfica con el trabajo de campo, permitiendo que el marco teórico dialogue directamente con la evidencia empírica recolectada en el entorno institucional.

Descripción de la Población y Muestra

La población fue de 32 estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa 13 de Abril. Además, 5 expertos en educación y tecnología. Se aplicó el muestreo por conveniencia, es un muestreo no probabilístico que admitió seleccionar a todos los participantes debido a que estaban fácilmente disponibles y dispuestos a participar: por tanto, la muestra coincidió con la población.

Instrumentos utilizados

Se utilizaron dos instrumentos para la recolección de datos; un cuestionario para los educandos de 14 ítems con una escala tipo Likert, y una entrevista semiestructurada de 12 preguntas para los expertos. Estos instrumentos permitieron recopilar tanto datos cualitativos como cuantitativos, ofreciendo una base sólida para proponer el uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica.

Proceder metodológico general

El tratamiento de los hallazgos se estructuró bajo una arquitectura metodológica de carácter dual, garantizando la rigurosidad tanto en la dimensión numérica como en la profundidad discursiva. Para los datos de naturaleza cuantitativa, emanados de los cuestionarios aplicados a los estudiantes, se empleó un análisis estadístico descriptivo fundamentado en la determinación de frecuencias absolutas y porcentuales. Esta sistematización permitió la configuración de matrices tabulares que cristalizaron las tendencias y comportamientos de las variables en estudio.

En contraste, el corpus cualitativo derivado de las entrevistas a expertos se sometió a un riguroso procesamiento de naturaleza hermenéutico-dialéctica, orientado a desentrañar los significados subyacentes sobre Canva y la escritura creativa. Este itinerario analítico se desplegó a través de las siguientes etapas:

- Inmersión y exégesis preliminar: Se realizó una aproximación reflexiva a las transcripciones, detectando unidades de significado, ideas fuerza y nodos críticos que articulan la percepción de los expertos sobre la mediación tecnológica.
- Codificación analítica: Mediante un proceso inductivo, se asignaron etiquetas descriptivas a los fragmentos textuales más significativos, permitiendo una primera fragmentación del discurso en conceptos operativos relevantes para los objetivos de gestión educativa.
- Sustanciación categorial: Los códigos con isomorfismo conceptual fueron integrados en categorías de mayor nivel de abstracción, consolidando constructos teóricos que explican la incidencia de la estrategia didáctica en la producción imaginativa.
- Síntesis interpretativa y meta-relato: El análisis convergió en la construcción de una narrativa densa que integra los hallazgos, estableciendo interrelaciones dialógicas entre las categorías emergentes y el marco epistemológico de la investigación, proporcionando una comprensión holística del fenómeno estudiado.

Estándares éticos de investigación

La investigación se rige por el principio de transparencia y honestidad informativa, asegurando que los sujetos sociales; en este caso, los estudiantes de quinto año, posean una comprensión plena, fáctica y situada de la naturaleza, el alcance y los propósitos teleológicos de la estrategia “Arquitecturas de la imaginación digital”. El consentimiento y asentimiento informado se concibe como un proceso dialógico y continuo, donde se garantiza el derecho inalienable a la autodeterminación, confidencialidad absoluta de la identidad mediante la anonimización de datos y la libertad de disenso, blindando así la integridad psicosocial de los menores frente a cualquier asimetría de poder pedagógico o institucional.

El investigador asume el compromiso ético de la neutralidad axiológica y la veracidad fenomenológica, garantizando que la recolección, el procesamiento y la exégesis de la

evidencia recolectada en la fase diagnóstica y de validación se realicen con estricto rigor metodológico, evitando sesgos de confirmación o distorsiones que favorezcan artificialmente la eficacia de la herramienta tecnológica. Este estándar asegura que el juicio de los expertos y las percepciones de los discentes sean un reflejo genuino de su experiencia y conocimiento profesional, otorgando a los hallazgos una validez interna inobjetable.

Resultados

Esta sección se estructura en tres segmentos, alineados con los objetivos específicos del estudio. La primera parte expone los resultados del diagnóstico inicial realizada a los educandos. La segunda corresponde a la exposición de la propuesta, mientras que la tercera se dedica a su validación.

Resultados de la diagnosis a educandos

Se establece la determinación de las percepciones de estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 13 de Abril, sobre su escritura creativa y el uso de Canva como estrategia didáctica para su mejoramiento.

Dimensión heurística narrativa y pensamiento divergente

Tabla 1.

Dimensión heurística narrativa y pensamiento divergente

Alternativas	P 1		P2		P3	
	F	%	F	%	F	%
Nunca	14	44%	16	50%	15	47%
Rara vez	11	34%	10	31%	11	34%
Algunas veces	4	13%	4	13%	4	13%
Frecuentemente	2	6%	2	6%	2	6%
Siempre	1	3%	0	0%	0	0%
TOTAL	32	100%	32	100%	32	100%

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 1 presenta, en P1, una dominancia de respuestas en las alternativas Nunca y Rara vez sumadas, alcanzando un 78% (44% Nunca + 34% Rara vez). Este sesgo sugiere una

señal de alerta respecto a la heurística narrativa; la mayoría de los estudiantes no percibe poseer la autonomía necesaria para generar relatos originales, manteniéndose anclados a esquemas preexistentes o imitativos. En P2, predomina la respuesta en las alternativas de carácter negativo, sumando un 81% (50% Nunca + 31% Rara vez); esta coherencia sugiere una percepción de estancamiento en el pensamiento divergente, donde el alumnado manifiesta una incapacidad casi total para estructurar finales inesperados o soluciones creativas que rompan la linealidad de sus historias.

Para P3, las respuestas de las alternativas negativas alcanzan al sumarse un 81% (47% Nunca + 34% Rara vez). Este resultado alude a una dificultad persistente para la fluidez de ideas, evidenciando que el proceso de invención literaria es percibido como una tarea compleja y poco natural bajo las dinámicas actuales de aula. En conjunto, la distribución homogeneizada hacia las posiciones de menor afirmación en P1, P2 y P3 sugiere una disociación entre la capacidad imaginativa potencial de los estudiantes y la praxis pedagógica tradicional, lo que legitima la necesidad de introducir a Canva como un ecosistema tecnopedagógico capaz de dinamizar estas dimensiones creativas.

Dimensión competencia estético-literaria

Tabla 2.

Dimensión competencia estético-literaria

Alternativas	P4		P5		P6	
	F	%	F	%	F	%
Nunca	15	47%	13	41%	12	37%
Rara vez	10	31%	12	38%	13	41%
Algunas veces	4	13%	5	15%	4	13%
Frecuentemente	2	6%	2	6%	3	9%
Siempre	1	3%	0	0%	0	0%
TOTAL	32	100%	32	100%	32	100%

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 2 presenta, en P4, una dominancia de respuestas en las alternativas Nunca y Rara vez sumadas, alcanzando un 78% (47% Nunca + 31% Rara vez). Este sesgo sugiere una

señal de alerta respecto al uso de recursos retóricos; la mayoría de los participantes no percibe que su capacidad para emplear figuras como la metáfora o la comparación sea adecuada, lo que limita la expresividad de sus producciones literarias.

En P5, predomina la respuesta en las alternativas de carácter negativo, sumando un 79% (41% Nunca + 38% Rara vez); esta coherencia sugiere una percepción de insuficiencia en la riqueza léxica y una tendencia a la repetición de términos básicos, lo que afecta la calidad estética del discurso escrito. Para P6, las respuestas de las alternativas negativas alcanzan al sumarse un 78% (37% Nunca + 41% Rara vez). Este resultado alude a una dificultad persistente en la construcción de la verosimilitud narrativa, donde los estudiantes reconocen no poder sostener la consistencia de sus personajes y narradores a lo largo del texto.

En conjunto, la distribución homogeneizada hacia las posiciones de menor afirmación en P4, P5 y P6 sugiere una disociación entre la intención comunicativa de los estudiantes y su dominio real de la competencia estético-literaria. Estos hallazgos legitiman el uso de Canva como estrategia didáctica, pues su soporte visual permite a los alumnos modelar y ver sus metáforas y personajes, facilitando la transición hacia una escritura más compleja y pulida.

Dimensión la gestión pedagógica y didáctica de la escritura

Tabla 3.

Dimensión la gestión pedagógica y didáctica de la escritura

Alternativas	P7		P8		P9	
	F	%	F	%	F	%
Nunca	13	41%	12	38%	14	44%
Rara vez	12	37%	13	40%	11	34%
Algunas veces	5	16%	5	16%	5	16%
Frecuentemente	2	6%	2	6%	2	6%
Siempre	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	32	100%	32	100%	32	100%

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 3 presenta, en P7, una dominancia de respuestas en las alternativas Nunca y Rara vez sumadas, alcanzando un 78% (41% Nunca + 37% Rara vez). Este sesgo sugiere una

señal de alerta respecto a la mediación inicial de la escritura; la mayoría de los participantes no percibe que las estrategias docentes actuales logren mitigar el bloqueo creativo o miedo a la hoja en blanco, lo que dificulta el inicio del proceso imaginativo.

En P8, predomina la respuesta en las alternativas de desacuerdo, sumando un 78% (38% Nunca + 40% Rara vez); esta coherencia sugiere una percepción de insuficiente acompañamiento dialógico y una debilidad en la retroalimentación formativa, donde el estudiante se siente desasistido durante el desarrollo de su producción textual. Para P9, las respuestas de las alternativas negativas alcanzan al sumarse un 78% (44% Nunca + 34% Rara vez). Este resultado alude a una insatisfacción persistente respecto a la efectividad de los ejercicios tradicionales para la apropiación de la estructura narrativa, evidenciando que la transposición de conceptos literarios no está siendo asimilada adecuadamente por los escolares.

En conjunto, la distribución homogeneizada hacia las posiciones de menor afirmación en P7, P8 y P9 sugiere una disociación entre la gestión pedagógica tradicional y las necesidades motivacionales y cognitivas de los estudiantes. Estos hallazgos legitiman la implementación de Canva como estrategia didáctica, ya que su entorno visual y colaborativo permitiría reconfigurar el diseño instruccional hacia uno más dinámico, transparente y motivador para el mejoramiento de la escritura creativa.

Dimensión socioafectiva y de construcción de la subjetividad

Tabla 4.
Dimensión socioafectiva y de construcción de la subjetividad

	P10		P11		P12	
Alternativas	F	%	F	%	F	%
Nunca	15	47%	14	44%	16	50%
Rara vez	11	34%	12	37%	10	31%
Algunas veces	4	13%	4	13%	4	13%
Frecuentemente	2	6%	2	6%	2	6%
Siempre	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	32	100%	32	100%	32	100%

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 4 presenta, en P10, una dominancia de respuestas en las alternativas Nunca y Rara vez sumadas, alcanzando un 81% (47% Nunca + 34% Rara vez). Este sesgo sugiere una señal de alerta respecto a la construcción de la subjetividad; la mayoría de los participantes no perciben que su escritura sea un espacio para externalizar su identidad o la realidad sociocultural de su comunidad.

En P11, predomina la respuesta en las alternativas de desacuerdo, sumando un 81% (44% Nunca + 37% Rara vez); esta coherencia sugiere una percepción de bajo sentido de pertenencia y orgullo sobre el producto literario, lo que limita el deseo de socializar sus creaciones con el entorno escolar. Para P12, las respuestas de las alternativas negativas alcanzan al sumarse un 81% (50% Nunca + 31% Rara vez). Este resultado alude a una insatisfacción persistente respecto a la función catártica de la escritura, evidenciando que los estudiantes no encuentran en la praxis narrativa actual una herramienta eficaz para la gestión y expresión de sus emociones.

En conjunto, la distribución homogeneizada hacia las posiciones de menor afirmación en P10, P11 y P12 sugiere una disociación entre el acto de escribir y la experiencia afectiva percibida por los participantes. Estos hallazgos legitiman la necesidad de proponer el uso de Canva como estrategia didáctica, ya que su naturaleza multimodal facilita que el estudiante configure significados personales mediante la semiótica visual, fortaleciendo el vínculo emocional con su propia obra creativa.

Dimensión uso de Canva como estrategia didáctica

Tabla 5.

Dimensión uso de Canva como estrategia didáctica

Alternativas	P13		P14	
	F	%	F	%
Nunca	0	0%	0	0%
Rara vez	0	0%	1	3%
Algunas veces	3	9%	2	6%
Frecuentemente	10	31%	9	28%
Siempre	19	60%	20	63%

TOTAL	32	100%	32	100%
-------	----	------	----	------

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 5 presenta, en P13, una dominancia de respuestas en las alternativas Frecuentemente y Siempre sumadas, alcanzando un 91% (31% Frecuentemente + 60% Siempre). Esto sugiere una actitud favorable hacia la mediación tecnológica; la mayoría de los participantes perciben que el uso de una interfaz visual profesional actúa como un soporte cognitivo que facilita la organización de sus relatos y eleva la percepción de calidad de su trabajo.

En P14, predomina la respuesta en las alternativas de acuerdo, sumando un 91% (28% Frecuentemente + 63% Siempre); esta coherencia sugiere una fuerte expectativa institucional y estudiantil sobre el potencial de los recursos multimodales de la plataforma para mitigar el bloqueo creativo identificado en tablas anteriores. Los estudiantes asocian el entorno gráfico de la herramienta con un estímulo directo para la fluidez narrativa.

En conjunto, la distribución homogeneizada hacia las posiciones de mayor afirmación en P13 y P14 sugiere una alineación total entre las aspiraciones del diseño pedagógico y la predisposición de los participantes. Mientras que las dimensiones literarias y heurísticas mostraron deficiencias, el uso de Canva se perfila como la estrategia didáctica idónea para cerrar la brecha entre la baja producción actual y el desarrollo de una competencia de escritura creativa y motivada.

Presentación de la propuesta

Título de la Propuesta

Título de la Propuesta: “Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica. Arquitecturas de la imaginación digital”

Presentación

La propuesta se erige como ecosistema didáctico de vanguardia que trasciende el uso instrumental de la tecnología, concibiendo a Canva como potente mediador cognitivo y

semiótico. El propósito es catalizar la transición desde una escritura escolarizada y plana hacia una producción literaria polisémica y vibrante, donde el diseño visual actúe como andamiaje para la heurística narrativa. Este itinerario pedagógico está orientado a la comunidad educativa de la Unidad Educativa "13 de Abril", específicamente a aquellos docentes y gestores que aspiran a hibridar la lectoescritura con la alfabetización digital, promoviendo una subjetividad agencial en el educando.

Con una amalgama de metodologías activas y pensamiento divergente, la propuesta articula procesos de transcodificación (del texto a la imagen y viceversa), permitiendo que el escolar de quinto año configure significados profundos y originales. Se fundamenta en un rigor epistemológico que no descuida la sensibilidad estética ni la social afectividad, garantizando que cada creación digital sea una manifestación de la identidad del estudiante y una evidencia tangible de su evolución competencial.

Objetivo general

Instituir una estrategia tecnopedagógica fundamentada en la mediación multimodal de Canva para dinamizar las facultades heurísticas y la competencia estético-literaria en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, mitigando las brechas de producción creativa identificadas en la fase diagnóstica.

Objetivos específicos

1. Diseñar itinerarios de creación narrativa que utilicen el soporte visual de Canva como disparador cognitivo para el desarrollo de la imaginación divergente y la estructuración de relatos con alta originalidad.
2. Fortalecer la competencia estético-literaria mediante la transposición de figuras retóricas y recursos estilísticos a formatos multimodales, facilitando la apropiación de un léxico diversificado y una arquitectura textual verosímil.

3. Promover entornos de aprendizaje colaborativo y dialógico dentro de la plataforma digital, que permitan la validación de la subjetividad y el sentido de pertenencia del discente a través de la socialización de sus productos creativos.

Fundamentación

La convergencia entre la semiótica visual y la competencia lectoescritora constituye un imperativo dentro de los nuevos ecosistemas de aprendizaje. En esta propuesta, Canva trasciende su naturaleza de repositorio gráfico para erigirse como mediador de alta intensidad cognitiva, facilitando la transcodificación de abstracciones narrativas en estructuras multimodales de alto impacto. Al hibridar la heurística narrativa con el diseño digital, se promueve una didáctica de la invención donde el estudiante ensambla significados, exterioriza su subjetividad y modela mundos posibles.

La fundamentación epistemológica de este trabajo se adscribe a los principios del conectivismo y el socio constructivismo digital, donde la escritura creativa se entiende como un proceso dialógico y recursivo. Se busca que el discente, mediante el andamiaje que proporcionan las plantillas y el lenguaje icónico, logre vencer la entropía, transitando hacia una autoría consciente que integra estética, rigor lingüístico y expresión emocional. La propuesta se sustenta en una evaluación holística, que valora la trazabilidad de los procesos reflexivos y la evolución de las competencias digitales del escolar.

Características de la propuesta

- El proceso escritural se apoya en la potencia visual de Canva, utilizando el diseño para estructurar guiones gráficos, modelar perfiles de personajes y previsualizar atmósferas narrativas antes y durante la redacción.
- Implementación de dinámicas que desafían la linealidad narrativa mediante el uso de recursos disruptivos en la plataforma, fomentando la creación de giros argumentativos y resoluciones creativas e inéditas.

- Disposición de guías operativas, micro-tutoriales y estructuras de apoyo que facilitan la navegación intuitiva por la herramienta, permitiendo que el esfuerzo cognitivo se concentre en la calidad literaria y no solo en la pericia técnica.
- Fomento de una escritura que rescata la memoria colectiva y las vivencias personales, utilizando la capacidad de personalización de Canva para que los productos literarios reflejen la impronta cultural y subjetiva de cada niño.
- Uso de rúbricas analíticas transparentes integradas en la plataforma, que permiten la retroalimentación en tiempo real entre pares y docente, transformando la corrección en un acto de aprendizaje colaborativo.
- Diseño de estrategias que consideran las variables de conectividad y acceso, permitiendo modalidades de trabajo asíncronas y adaptaciones curriculares que garantizan la inclusión de todo el alumnado de quinto año.

Ideas básicas/claves/rectoras

- Visualización conceptual, para convertir ideas complejas en representaciones visuales estructuradas.
- Constructivismo guiado mediante el diseño de materiales debe facilitar la construcción de significados y la revisión entre pares.
- Evaluación formativa integrada con rubricas que contemplen diseño, claridad conceptual y evidencia empírica.
- Diseño universal para el aprendizaje con materiales y actividades adaptables para distintos niveles de competencia y estilos de aprendizaje.
- Contextualización local, conectando contenidos con realidades ambientales y culturales cercanas a los alumnos.

Estructura y dinámica de sus componentes

Se ha organizado en seis dimensiones estratégicas; las cuales, no funcionan como compartimentos estancos, sino como engranaje recursivo que garantiza la progresión del aprendizaje y la consolidación de la competencia creativa en el entorno digital.

Módulo 1: Alfabetización semiótica y entorno digital

Orientado a la inmersión técnica y ética en Canva. Se exploran las funcionalidades de la interfaz desde una perspectiva pedagógica, abordando la propiedad intelectual de los recursos visuales y la curaduría de elementos gráficos que actúen como disparadores narrativos.

Módulo 2: Modelado de la heurística visual

Centrado en la superación del bloqueo creativo. En esta etapa, el estudiante utiliza organizadores gráficos y plantillas para estructurar el esqueleto de su relato, permitiendo que la imagen preceda o acompañe la génesis de la idea original.

Módulo 3: Laboratorio de estética y retórica multimodal

Espacio dedicado al fortalecimiento de la competencia literaria. Se trabaja en la transposición de figuras retóricas (metáforas, comparaciones y personificaciones) a elementos visuales de Canva, enriqueciendo el léxico y la profundidad estilística de la producción textual.

Módulo 4: Construcción de la subjetividad narrativa

Enfocado en el componente socioafectivo. Los discentes integran sus vivencias, emociones y referentes culturales en el diseño de sus obras, utilizando la personalización cromática y tipográfica para dotar a sus textos de una identidad propia y auténtica.

Módulo 5: Praxis colaborativa y creación

Implementación de dinámicas de escritura compartida. Se aprovechan las herramientas de edición en tiempo real para fomentar el diálogo literario, la negociación de significados entre pares y la construcción de un "meta-relato" colectivo dentro del aula virtual.

Módulo 6: Analítica del aprendizaje y exposición

Fase de cierre donde se consolidan las evidencias de progreso. Mediante portafolios digitales y rúbricas de evaluación formativa integradas, se valoran los hitos alcanzados, culminando con la socialización de las obras en una galería digital que celebra la autoría y la mejora.

Exigencias/ requisitos/ condiciones/ criterios

- Disposición de infraestructura digital compatible con la exigencia gráfica de la plataforma, asegurando el acceso a cuentas de Canva for Education que desbloqueen funcionalidades avanzadas. Es imperativo contar con una estabilidad de red que permita la sincronización para las dinámicas de creación y almacenamiento en la nube de los artefactos literarios.
- Integración de la estrategia con los estándares de aprendizaje de Lengua y Literatura. Las actividades deben exhibir una trazabilidad lógica entre el objetivo de invención narrativa, la mediación visual y los indicadores de logro.
- Las obras resultantes deben demostrar sofisticación estética, originalidad en la estructura del relato (pensamiento divergente), precisión en el uso de recursos retóricos y una gramática impecable.
- Respaldo directivo formal para la flexibilización de los tiempos lectivos, permitiendo el despliegue de proyectos de escritura extendida. Se requiere la formación de una comunidad de práctica entre docentes, apoyada por guías didácticas de alta calidad y un sistema de mentoría que monitoree la transición de la metodología tradicional a la tecnopedagógica.
- Empleo de rúbricas holísticas y transparentes que evalúen de manera equilibrada el proceso (esfuerzo, colaboración, revisiones) y el producto (calidad literaria, diseño, originalidad).

Demostraciones, ejemplos

- Ejemplo 1: Cartografías del yo y relatos territoriales.

Los estudiantes utilizan Canva para diseñar un atlas narrativo de su propia comunidad, para ello, abren el siguiente enlace: https://www.canva.com/es_419/ en lugar de una descripción estática, integran fotografías de su entorno con micro-relatos. Mediante el uso de metáforas visuales (colores para estados de ánimo y texturas gráficas para atmósferas), los discentes externalizan su subjetividad, vinculando sus vivencias socioafectivas con la creación de personajes verosímiles que habitan su geografía local.

Ejemplo 2: Antología de realismo mágico multimodal.

A través de la creación de un Bestiario Digital, los alumnos aplican el pensamiento divergente para inventar criaturas y situaciones disruptivas. Utilizando las herramientas de composición de Canva, ensamblan elementos visuales heterogéneos para representar conceptos abstractos o finales inesperados. Este ejercicio obliga al estudiante a justificar gramaticalmente la existencia de sus creaciones, logrando que la estética del diseño potencie la coherencia narrativa y la riqueza del léxico estético-literario.

Ejemplo 3: Bitácora de un viaje al revés (escritura colaborativa).

Grupos de estudiantes desarrollan un portafolio interactivo que documenta una travesía imaginaria contada desde el final hacia el principio. Empleando plantillas de presentaciones dinámicas, cada equipo debe negociar significados y editar el texto. La plataforma permite que la retroalimentación docente sea inmediata, insertando comentarios directamente sobre los elementos gráficos, lo que transforma la gestión pedagógica en un proceso transparente donde la planificación, el borrador y la obra final convergen en una sola evidencia digital.

Formas de aplicación, implementación y evaluación

Fases de implementación:

- Evaluación de la predisposición digital y las barreras cognitivas frente a la creación literaria. Esta etapa permite calibrar los niveles de andamiaje necesarios según la heterogeneidad del aula.
- Desarrollo de jornadas de formación para el cuerpo docente, centradas en estrategias de mediación semiótica, neuroeducación aplicada a la creatividad y diseño de entornos de aprendizaje colaborativo.
- Diseño de secuencias didácticas donde se amalgamen los objetivos de la competencia lingüística con hitos de alfabetización visual, estableciendo una hoja de ruta clara entre la idea heurística y el producto multimodal.
- Implementación controlada de la estrategia en el aula de quinto año. Durante este periodo, el investigador actúa como observador participante para registrar la trazabilidad del proceso creativo y ajustar la mediación en tiempo real.
- Sistematización de la experiencia para su integración permanente en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), facilitando la replicabilidad en otros niveles y la creación de un repositorio de narrativas digitales.

Evaluación

- Valoración de la armonía estética, la originalidad de la trama (pensamiento divergente) y el dominio retórico del texto finalizado en la plataforma.
- Monitoreo del flujo de ideas, la capacidad de resiliencia frente al bloqueo creativo y la calidad del diálogo dialógico en las herramientas de edición compartida.
- Análisis de la evolución entre los borradores iniciales y la obra terminada, documentada en portafolios digitales que reflejen el crecimiento de la subjetividad narrativa.

- Porcentaje de superación del miedo a dejar la página en blanco; incremento en el uso de léxico variado; y nivel de satisfacción socioafectiva respecto a la autoría propia.

Instrumentos

- Matrices que ponderan con igual rigor la calidad literaria (gramática, estilo, estructura) y la eficacia del diseño visual (composición, semiótica, jerarquía).
- Diarios digitales donde el estudiante registra su proceso metacognitivo y los desafíos superados durante la invención del relato.
- Protocolos estructurados para que los pares brinden retroalimentación formativa y constructiva sobre la verosimilitud de los mundos creados.
- Cuestionarios post-intervención para medir el fortalecimiento de la confianza del discente en su capacidad como productor de cultura.

Recursos

- Tecnología y plataformas: cuentas institucionales de Canva para educación, tablets o laptops, proyectores o pantallas interactivas y conectividad fiable.
- Humanos: docentes, coordinadores pedagógicos, especialistas en evaluación.

Beneficiarios

- Estudiantes de Educación Básica.
- Docentes.

La propuesta es modelada, mediante la figura 1, la cual integra sus componentes esenciales.

Figura 1.
Modelación de la propuesta



Fuente: elaboración propia

Validación de la propuesta

A partir de las respuestas de los cinco expertos consultados, se llevó a cabo una inmersión metódica en el corpus textual generado. La lectura pormenorizada permitió identificar tanto la riqueza de los elementos explícitos, como la robusta articulación semiótica entre el currículo de Lengua y Literatura y las capacidades de Canva, como las sutilezas semánticas que revelan posicionamientos sobre la mediación cognitiva en la escritura creativa. En esta etapa se reconocieron patrones recurrentes, destacando la valoración de la plataforma como un soporte que trasciende lo ornamental para convertirse en un vehículo de externalización del pensamiento divergente; emergieron tensiones dialécticas pertinentes entre la potencia innovadora de la herramienta y las realidades pragmáticas de la brecha digital en el contexto ecuatoriano.

Codificación inductiva

Se asignaron etiquetas descriptivas a los hallazgos más significativos para la validación del diseño. Entre los códigos predominantes se identificaron los siguientes: transposición semiótica, andamiaje cognitivo visual, creación síncrona, agencialidad discente y flexibilidad didáctica. También se detectaron nodos críticos de mejora, tales como la exigencia de una mayor explicitación en los protocolos de mitigación para entornos de baja conectividad y la

necesidad de profundizar en la adaptación de plantillas hacia la cosmovisión cultural local. En su conjunto, estos códigos configuran un mapa de viabilidad que valida la solvencia de la propuesta, subrayando su capacidad para transformar el aula en un laboratorio de invención literaria.

Configuración categorial

A partir de la agrupación de los códigos afines, se delinearon categorías analíticas de alto nivel que estructuran la validación:

- El papel de Canva para convertir abstracciones narrativas en artefactos visuales tangibles, facilitando la estructuración de mundos posibles.
- La efectividad de las estrategias de creación colaborativa que promueven la negociación de significados y la distribución equitativa de roles técnicos y creativos.
- La suficiencia de las directrices y el andamiaje (tutoriales y plantillas) para asegurar que el docente gestione la disrupción digital con autonomía y eficacia.
- La sensibilidad del diseño hacia la diversidad de los estudiantes de quinto año y su capacidad de adaptación frente a contingencias tecnológicas y culturales.

Elaboración narrativa

La narrativa interpretativa emergente sostiene que la propuesta "Arquitecturas de la imaginación digital" posee una base epistemológica sólida, fundamentada en que la mediación multimodal es capaz de potenciar la competencia estético-literaria donde la palabra sola encuentra limitaciones. Los expertos convergen en definir la estrategia como un motor de pensamiento lateral, capaz de mitigar el bloqueo creativo mediante una interfaz que democratiza el diseño y profesionaliza la producción estudiantil.

No obstante, la validación también subraya que la sostenibilidad de la propuesta en el sistema educativo nacional no depende únicamente de la excelencia de su diseño didáctico, sino de una gestión educativa resiliente. Se destaca que la calidad de las rúbricas y la

transparencia en los procesos de evaluación formativa son los determinantes centrales para asegurar que Canva sea percibido como un aliado de la profundidad hermenéutica y no como un distractor estético.

Conclusión de la validación

En conclusión, el juicio de expertos valida la propuesta como pertinente, original y necesaria, señalando que su implementación sistemática tiene el potencial de redefinir la alfabetización mediática y literaria en la Educación General Básica.

Discusión

La investigación permitió contrastar la realidad pedagógica de la Unidad Educativa "13 de Abril" con las corrientes contemporáneas de la tecnopedagogía, revelando una convergencia significativa entre la necesidad de innovación y el potencial de las herramientas digitales.

1. Exposición de principios y diagnósticos axiales

El diagnóstico axial de este estudio devela una valoración positiva hacia Canva, lo que coincide con lo expuesto por Quilca et al. (2024), quienes afirman que la integración de esta herramienta incrementa sustancialmente la motivación y el trabajo colaborativo frente a los métodos tradicionales. Sin embargo, se identificó una brecha sustancial entre el interés tecnológico y el desempeño real en escritura creativa. Esta disonancia creativa sugiere que, aunque el estudiante domina la interfaz de manera informal, carece de la intencionalidad pedagógica rigurosa que menciona Qian (2024) para transformar el software gráfico en una auténtica interfaz de mediación cognitiva. El principio axial aquí es que la tecnología por sí sola no genera escritura creativa; requiere una metamorfosis didáctica que potencie esquemas metacognitivos.

2. Identificación de paradojas operativas y excepciones

Se detectó una paradoja operativa: mientras el Ministerio de Educación del Ecuador (2024) vincula la creatividad con el pensamiento emocional, en la praxis del quinto año de EGB la escritura sigue siendo percibida como una tarea monótona y descontextualizada. Esta desconexión entre la norma y la práctica confirma lo advertido por Jansen y Ngema (2024) sobre el desafío de superar modelos que priorizan la reproducción de información. La excepción a esta monotonía surge cuando el estudiante utiliza Canva para ver su imaginario, validando la postura de Susanti et al. (2025), donde la plataforma facilita el traspaso de constructos abstractos a representaciones tangibles, mitigando el bloqueo creativo inicial.

3. Concordancias y rupturas con la evidencia científica

Concordancias: Los hallazgos guardan una estrecha relación con el estudio de Rezkyana y Agustini (2022), quienes demostraron que las plantillas editables facilitan la generación de ideas. Asimismo, la alta aceptabilidad detectada en nuestra muestra concuerda con los datos de Contreras Moscol et al. (2025), donde el compromiso conductual es el motor de la participación equitativa. Se confirma, como señalan Sever y Akyol (2022), que el recurso potencia la autorregulación cuando se amalgama con modelos centrados en la expresión literaria.

Rupturas: Mientras que parte de la literatura internacional, como Pujawati y Hasanudin (2026), se centra en el fortalecimiento de habilidades de diseño visual, esta investigación propone una ruptura con la idea de Canva como un simple ornamento. Los resultados sugieren que, en el nivel de EGB, la herramienta debe funcionar como un mediador de la voz escrita, donde la estética digital no opaque, sino que estructure el rigor lingüístico, abordando así la hendidura epistemológica señalada en el marco teórico.

4. Consecuencias teóricas y aplicaciones prácticas de la propuesta

Consecuencias teóricas: La propuesta Arquitecturas de la imaginación digital aporta una nueva perspectiva a la alfabetización transmedia (Marangi y Pasta, 2025), demostrando

que, en la infancia, la construcción de significados está indisolublemente ligada a la convergencia de palabra e imagen. Teóricamente, esto desplaza el foco de la escritura plana hacia una escritura multimodal como eje de la ciudadanía digital.

Aplicaciones prácticas: La implementación de la estrategia permite que el docente deje de ser un transmisor para convertirse en un arquitecto de experiencias (Amin et al., 2025). Al utilizar Canva para subvertir realidades y explorar la subjetividad (Hongbing, 2025), los estudiantes pasan de la copia mecánica a la composición literaria deliberada. En conclusión, la aplicación de esta propuesta responde directamente a la problemática local, transformando la obligación académica en una praxis pedagógica disruptiva que libera el potencial imaginativo y dota al discente de una voz estética propia.

Conclusión

En este estudio se propuso el uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica. Específicamente:

(1) Al determinar las percepciones de estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 13 de Abril, sobre su escritura creativa y el uso de Canva como estrategia didáctica para su mejoramiento; los hallazgos develan, una valoración positiva y una alta aceptabilidad por parte de los estudiantes hacia el uso de Canva como herramienta de mediación, persiste una brecha sustancial entre el interés tecnológico y el desempeño actual en la escritura creativa. Se observa una tendencia general a la baja en la frecuencia de aplicación de habilidades relacionadas con la heurística narrativa, la competencia estético-literaria y la subjetividad, lo que evidencia obstáculos en los procesos de invención y expresión literaria bajo los métodos de enseñanza tradicionales.

(2) Se diseñó una propuesta de uso de Canva como estrategia didáctica para el mejoramiento de la escritura creativa en Educación General Básica: Arquitecturas de la

imaginación digital; cuyo objetivo es instituir una estrategia tecnopedagógica fundamentada en la mediación multimodal de Canva para dinamizar las facultades heurísticas y la competencia estético-literaria en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica, mitigando las brechas de producción creativa identificadas en la fase diagnóstica.

(3) La validación realizada por los expertos revela que la propuesta es pertinente, original y necesaria, señalando que su implementación sistemática tiene el potencial de redefinir la alfabetización mediática y literaria en la Educación General Básica.

En conclusión, al amalgamar la potencia semiótica de Canva con los procesos de creación literaria, se logra dismantelar la pasividad del modelo tradicional, posicionando al estudiante como autor agencial capaz de codificar su subjetividad en artefactos digitales de alta complejidad; la implementación de Arquitecturas de la imaginación digital se proyecta como catalizador de cambio que garantiza el derecho a una alfabetización integral, donde la tecnología y la estética convergen para transformar el aula en un laboratorio de pensamiento divergente y expresión humana con sentido trascendente.

Referencias Bibliográficas

- Amin, D., Vianty, M., & Syarifuddin, S. (2025). Un análisis de necesidades para el desarrollo de medios interactivos web basados en Canva utilizando el enfoque de Enseñanza y Aprendizaje Contextual (CTL) en la enseñanza de textos de procedimiento en inglés. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 12 (2), 826-848. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/celtic/article/view/42539>
- Arenas, C. (2026). Integración de tecnologías digitales en metodologías de aprendizaje experiencial en América Latina 2020-2025. Revisión sistemática. *Revista Simón Rodríguez*, 6(11), 653-670. <https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.6i11.158>
- Bravo, R., Vargas, K., Manzano, M., & Lazo, C. (2023). Alfabetismo en el Siglo XXI: Análisis de competencias de lectura y escritura en Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 29(8), 183-196. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9219701>
- Burgos, D., Castro, G., Mendoza, J., & Ibarra, M. (2024). Hábitos de lectoescritura en entornos educativos digitales en Ecuador. *Revista de ciencias sociales*, 30(3), 349-364. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9800776>

- Calvas, M. G. (2025). La enseñanza de las ciencias sociales en Ecuador: un estudio de caso en educación general básica. *Portal de la Ciencia*, 6(S1), 308-325. <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/es/article/view/613>
- Contreras Moscol, D., Garzón, B. C., Parra, J. C., & Jordán, R. M. (2025). Efectividad de Canva como herramienta para fomentar el trabajo colaborativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en educación superior. *Journal of Science and Research*, 10 (I SIEILE). https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:smgDk4tXEREJ:scholar.google.com/+Efectividad+de+Canva+como+herramienta+para+fomentar+el+trabajo+colaborativo+en+el+proceso+de+ense%C3%B1anza-aprendizaje&hl=es&as_sdt=0,5&as_ylo=2022
- Galarza, A., Jami, J., Guichay, J., Tandalla, L., Lara, F., & López, E. (2025). Talleres de Escritura Creativa Basados en la Literatura Ecuatoriana Contemporánea para Fomentar la Identidad Cultural en el Bachillerato. *Revista Científica Multidisciplinaria Tsafiki*, 1(2), 527-554. <https://doi.org/10.70577/ye6hyp82>
- Hongbing, G. (2025). *Teorías de los estudios de escritura creativa*. Springer Nature Singapore Pte Limited. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-96-6239-5>
- Ipiiales, O., Lumisaca, H., Naila, M., Cobos, C., Morocho, M., & Coeba, E. (2025). Escritura Creativa Multimodal y Narrativas Digitales para Impulsar la Comprensión Crítica en la Enseñanza Literaria del Bachillerato. *Revista Científica Multidisciplinaria Tsafiki*, 1(2), 430-459. <https://doi.org/10.70577/49q32621>
- Jansen, J., & Ngema, M. (2024). Desafíos experimentados por los docentes en la implementación del currículo de escritura creativa. *Reading & Writing*, 15 (1), 1-11. https://www.scielo.org.za/scielo.php?pid=S2308-14222024000100017&script=sci_arttext
- Jumbo-Pucha, G., Pinta-Remache, R., Villacís-Yáñez, I., & Coba-Murillo, R. (2025). Herramientas tecnológicas en el aprendizaje de la lengua y la literatura. En *Manual de IA y computación en la educación industrial: un análisis multidisciplinario desde la educación primaria hasta la superior y los sectores especializados* (pp. 303-321). Cham: Springer Nature Suiza. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-97015-3_18
- Marangi, M., & Pasta, S. (2025). Produciendo medios en el aula para combatir la pobreza educativa digital: una investigación en la escuela secundaria inferior. En *Actas de la Tercera Conferencia Internacional de la revista Scuola democratica. Educación y/para la justicia social. Vol. 2: Culturas, prácticas y cambio* (pp. 1019-1035). Associazione Per Scuola Democratica. <https://publicatt.unicatt.it/handle/10807/311959>
- Mata, L., & Gavrilut, M. (2025). *Enfoques educativos innovadores para las habilidades de escritura creativa*. Springer Singapur. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-981-96-7074-1>
- Merchán, A., Lazcano, D., & Sánchez, V. (2025). Estrategia didáctica para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del quinto año de educación

- básica. *Sinergia Académica*, 8(5), 743-777.
<http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/685>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024, 25 de enero). *Acuerdo No. MINEDUC-MINEDUC-2023-00086-A. Marco Curricular Competencial de Aprendizajes para el Sistema Nacional de Educación*. Registro Oficial del Ecuador, (Tercer Suplemento N° 485), 1-115.
https://strapi.lexis.com.ec/uploads/Registro_Oficial_Suplemento_25_enero_2024_8a4897c90c.pdf?_gl=1*1mxk8wv*_gcl_au*ODg5NDI1NDM4LjE3NzgwNDA2MjI.*_ga*MjEwNjcyNjY1OS4xNzc4MDQwNjIy*_ga_PS5R6HCWDS*cZ3NzgwNDA2MjEkbzEkZzEkdDE3NzgwNDA2NTEkajMxJGwwJGgw
- Miranda, P., Paladines, S. M., Nivela, M. A., & Bernardes, K. (2025). Canva como herramienta digital para fortalecer el aprendizaje de Ciencias Naturales en Educación Básica. *Código Científico Revista de Investigación*, 6(2), 1018–1052.
<https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/1231>
- Ortiz, A., & Cano, Y. (2025). Desarrollo de la competencia digital: uso creativo e innovador de la tecnología en diseño de modas. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 18(2), 140-167. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2306-24952025000200140&script=sci_abstract
- Prasetya, E., & Lustyantje, N. (2025). Las teorías y áreas en la enseñanza de la escritura creativa: una revisión sistemática de la literatura. *Pakistan Journal of Life & Social Sciences*, 23 (1). <https://doi.org/10.57239/PJLSS-2025-23.1.00391>
- Pujawati, L. E., & Hasanudin, C. (2026). The Role of the Canva Application in Enhancing Creativity among Senior High School Students. *Edukasi dan Media Pembelajaran*, 1(1), 28-36. <https://ejournal.antispublisher.org/index.php/simela/article/view/4/4>
- Qian, T. (2024). Creatividad en el lienzo digital: un análisis exhaustivo de la pedagogía de la educación artística y del diseño. *Revista internacional de informática avanzada y aplicaciones*, 15 (6).
<https://www.proquest.com/openview/8157920835f4be8e0f64fba043032550/1?pq-origsite=gscholar&cbl=5444811>
- Quilca, J., Vaca, G., Boderó, L. del C., & Yáñez, X. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Rezkyana, D., & Agustini, S. (2022). *The Use of Canva in Teaching Writing*. Serie de Actas sobre Ciencias Físicas y Formales, Volumen 3. Actas de Alfabetización Digital en Educación y Ciencia.
https://www.academia.edu/82150572/The_Use_of_Canva_in_Teaching_Writing
- Sánchez, E., Segura, E. L., Mérida, E. J., & Rendón, N. (2025). Herramienta digital Canva como estrategia didáctica para fomentar el emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato. *Revista Social Fronteriza*, 5(4), e-851.
[https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(4\)851](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(4)851)

- Sever, E., & Akyol, H. (2022). El impacto de las técnicas de aprendizaje colaborativo en la expresión escrita, la autorregulación y la motivación para escribir. *Revista Electrónica Internacional de Educación Primaria*, 14 (5). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1364169.pdf>
- Susanti, E., Murtafiah, W., & Pradana, L. (2025). Medios digitales interactivos con Canva para mejorar las habilidades de alfabetización de los estudiantes en el aprendizaje integrado de matemáticas y ciencias para estudiantes de quinto grado. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11 (12), 1045-1058. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:Rv5INNngFz4J:scholar.google.com/+Canva.+Media+and+dispositional+literacy+practice.+Empowers+the+student+to+transpose+abstract+theoretical+constructs+into+tangible+graphic+representations.&hl=es&as_sdt=0,5&as_ylo=2022
- Toyon, M. (2021). Diseño secuencial explicativo de la investigación de métodos mixtos: fases y desafíos. *Revista Internacional de Investigación en Negocios y Ciencias Sociales*, 10(5), 253-260. https://doi.org/https://econpapers.repec.org/article/rbsijbrss/v_3a10_3ay_3a2021_3ai_3a5_3ap_3a253-260.htm
- Turvey, K., & Pachler, N. (2026). Una exploración topológica de la convergencia/divergencia de la pedagogía mediada por humanos y la mediada algorítmicamente. *British Journal of Educational Technology*, 57 (3), 619-638. <https://doi.org/10.1111/bjet.70007>
- Zapata, W., Guamanquispe, R., Morales, X., Bonilla, S. & Guananga, M. (2025). Explorando el currículo ecuatoriano correspondiente a Educación General Básica Superior. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(3), 277-286. <https://doi.org/10.70625/rlce/291>