



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4284>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

*Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el
proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior*

*Implementation of canva and genially as educational digital tools in the teaching-
learning process in higher education*

*Implementação do canva e do genially como ferramentas digitais educacionais no
processo ensino-aprendizagem no ensino superior*

Giovanni Jesús Heredia-Arias ^I
gheredia@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5076-8726>

Jorge Luis González-Sánchez ^{II}
jgonzalez@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2345-9036>

Juan Andrés Carvajal-Romero ^{III}
jcarvajal@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-5256-6086>

Oscar Stuardo Ordoñez-Contreras ^{IV}
osordonez@utmachala.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9864-9785>

Correspondencia: gheredia@utmachala.edu.ec

***Recibido:** 23 de diciembre de 2024 ***Aceptado:** 14 de enero de 2025 * **Publicado:** 28 de febrero de 2025

- I. Universidad Técnica de Machala, El Oro, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Machala, El Oro, Ecuador.
- III. Universidad Técnica de Machala, El Oro, Ecuador.
- IV. Universidad Técnica de Machala, El Oro, Ecuador.

Resumen

En el ámbito educativo se deben actualizar e innovar en las metodologías de aprendizaje, en especial hoy en día que se cuenta con programas interactivos e incluso inteligencias artificiales (IA) que permiten crear o gestionar recursos multimedia. El objetivo del estudio es diseñar un plan de capacitación docente en metodologías de enseñanza-aprendizaje para la implementación de herramientas digitales en el aula, con el fin de mejorar las prácticas pedagógicas y fortalecer la enseñanza en la facultad de ciencias sociales de la Universidad Técnica de Machala (UTMACH) durante el periodo 2024-2025. La metodología aplicada es del tipo cualitativa empleando entrevistas, capacitaciones y mejoras curriculares junto a la parte académica del cuerpo docente. Estos instrumentos se enfocan a herramientas digitales tales como Canva y Genially en las carreras de ciencias sociales, diagnosticando su uso en el curso de enseñanza-aprendizaje. Entre los principales hallazgos se encuentra en primer lugar, la necesidad de la capacitación permanente en las metodologías activas y las herramientas digitales es claramente relevante, dado el impacto continuo de la tecnología y las tendencias sociales contemporáneas en el ámbito educativo. Según el diagnóstico inicial, las competencias necesarias no están plenamente desarrolladas entre los docentes, en particular, varios enfoques tradicionales muestran muchas limitaciones. Todo lo anterior subraya la necesidad urgente de estrategias de capacitación para mejorar su capacidad profesional.

Palabras Clave: educación; Canva; Genially; enseñanza; aprendizaje; proceso.

Abstract

In the educational field, learning methodologies must be updated and innovated, especially today when there are interactive programs and even artificial intelligence (AI) that allow creating or managing multimedia resources. The objective of the study is to design a teacher training plan in teaching-learning methodologies for the implementation of digital tools in the classroom, in order to improve pedagogical practices and strengthen teaching in the faculty of social sciences of the Technical University of Machala (UTMACH) during the period 2024-2025. The methodology applied is qualitative, using interviews, training and curricular improvements together with the academic part of the teaching staff. These instruments focus on digital tools such as Canva and Genially in social sciences majors, diagnosing their use in the teaching-learning course. Among the main findings is firstly, the need for permanent training in active methodologies and digital tools is clearly relevant, given the continuous impact of technology and contemporary social trends in the

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

educational field. According to the initial diagnosis, the necessary competencies are not fully developed among teachers, in particular, several traditional approaches show many limitations. All of the above underlines the urgent need for training strategies to improve their professional capacity.

Keywords: education; Canvas; Genially; teaching; learning; process.

Resumo

No campo educacional, as metodologias de aprendizagem devem ser atualizadas e inovadas, principalmente hoje em que existem programas interativos e até inteligência artificial (IA) que permitem criar ou gerenciar recursos multimídia. O objetivo do estudo é desenhar um plano de formação de professores em metodologias de ensino-aprendizagem para a implementação de ferramentas digitais em sala de aula, a fim de melhorar as práticas pedagógicas e fortalecer o ensino na faculdade de ciências sociais da Universidade Técnica de Machala (UTMACH) durante o período 2024-2025. A metodologia aplicada é qualitativa, utilizando entrevistas, treinamentos e melhorias curriculares junto à parte acadêmica do corpo docente. Esses instrumentos focam em ferramentas digitais como Canva e Genially nos cursos de ciências sociais, diagnosticando seu uso no ensino-aprendizagem. Entre as principais conclusões está, em primeiro lugar, que a necessidade de formação permanente em metodologias ativas e ferramentas digitais é claramente relevante, dado o impacto contínuo da tecnologia e das tendências sociais contemporâneas no campo educacional. De acordo com o diagnóstico inicial, as competências necessárias não estão totalmente desenvolvidas entre os professores, em particular, várias abordagens tradicionais apresentam muitas limitações. Tudo o que foi dito acima sublinha a necessidade urgente de estratégias de formação para melhorar a sua capacidade profissional.

Palavras-chave: educação; Tela; Genialmente; ensino; aprendizado; processo.

Introducción

En estos momentos, el avance de la tecnología y el impacto se producen en la educación, ocurrida por la digitalización de los diferentes métodos de enseñanza en la inclusión de herramientas digitales interactivas que dan lugar a una mejora en la experiencia de ABC. Sin embargo, son muchos los docentes que a estas alturas aún no han encontrado la manera de integrar estos recursos en la enseñanza por carecer de formación en la materia. Esto, a su vez, les impide descubrir las ventajas que Canva y Genially posibilitan en la búsqueda de contenidos visuales para crear recursos,

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

atractivos, dinámicos, interactivos que pueden llegar a facilitar la comprensión de los estudiantes al tiempo que proporcionan un espacio para promover la participación en el aula. La característica más notable de esta problemática es la falta de formación acerca de las herramientas digitales por parte de los docentes, que lastrará para que la aplicación en el aula tenga éxito, potenciando su impacto positivo en la enseñanza.

Para abordar tal problemática, deben analizarse y estudiarse sus causas que la propician, y los diferentes obstáculos que deben afrontar los docentes a la hora de hacer uso de la tecnología en sus prácticas docentes. Uno de los factores más relevantes para explicar la poca aplicación de estas tecnologías digitales es la resistencia al cambio de algunos docentes que, en el fondo, preferirán seguir aplicando estrategias docentes más tradicionales por ignorar las ventajas que pueden deparar Canva y Genially, o por pensar que la posibilidad de utilizarlas requiere una exigencia sobre el tiempo o el esfuerzo muy elevado. Así mismo, la falta de programas de capacitación estructurados y continuos para la incorporación de recursos digitales en la enseñanza dificultará la posibilidad de innovar, restringiendo así la capacidad de los docentes para incorporar en sus formas de trabajar con los alumnos propuestas pedagógicas novedosas.

La falta de un plan de formación, incluso, puede llevar a los docentes a sentirse inseguras y poco confiadas a la hora de hacer uso de éstas, afectando directamente la calidad del aprendizaje y la motivación de sus estudiantes a participar de forma activa en sus clases y, por extensión, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes.

La problemática educativa analizada en el presente estudio se derivó del interés que suscita la búsqueda de las causas por las cuales las herramientas digitales como Canva y Genially no se han implementado adecuadamente en las prácticas docentes del proceso de aprendizaje en la facultad de Ciencias Sociales de la UTMACH. A pesar del avance de la tecnología y de la influencia de la misma en la docencia, se ha constatado que un número elevado del profesorado todavía tiene muchos aprendizajes relativos a su uso, lo que perjudica la interacción y el aprendizaje significativo de los estudiantes. Desde el enfoque académico o pedagógico, se presenta un cuadro mucho más amplio sobre las posibilidades y retos del uso de la tecnología en el aula; desde el ámbito profesional, se hace necesario tener en cuenta el contexto formativo y laboral de las docentes con la intención de poder elaborar estrategias que garanticen una formación objetiva, que incentiven la innovación en la educación y que favorezcan el aprendizaje en virtud del uso de herramientas digitales en un progreso tecnológico en aumento. El estudio busca brindar a los docentes herramientas y conocimientos

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior

necesarios para la integración de herramientas digitales en su enseñanza, mediante la organización de talleres formativos que faciliten la implementación de metodologías activas en el aula. A la vez que permite fomentar el desarrollo de habilidades pedagógicas en los docentes para su adaptación en metodologías activas con el uso de herramientas digitales, considerando distintos contextos educativos y las necesidades de los estudiantes, mediante la implementación de programas de formación continua. No solo pretende actualizar el estado del arte a nivel local, sino innovar en el contexto educativo implementando tecnologías digitales al dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicación de estrategias activas

De acuerdo con Montea (2016) se basa en sus teorías constructivistas, aunque presentan diferencias claves en sus enfoques; gracias a que el aprendizaje ocurre a través de la interacción activa del individuo con el entorno, en un proceso de construcción del conocimiento. Según su teoría, el desarrollo cognitivo progresa en etapas (sensoriomotora, preoperacional, operativa concreta y operativa formal).

Por lo tanto, Herrera, Gutiérrez et al. (2023) afirman que los estudiantes poseen competencias actitudinales, en segundo lugar, las procedimentales y finalmente, competencias conceptuales, abriendo, esta investigación, la posibilidad de continuar indagando sobre nuevas estrategias metodológicas que permitan viabilizar los procesos de aprendizaje a fin de lograr mejores indicadores en la formación de investigadores.

Diseño del Currículo de Capacitación

Es un proceso que su objetivo principal es planificar, desarrollar y evaluar programas enfocados en la mejora de las competencias de los participantes para su desempeño laboral o personal. Este diseño se adapta a las necesidades organizacionales, las características de los participantes y los objetivos de aprendizaje. Por lo cual las instituciones se dieron la tarea de innovar el currículo y la enseñanza intentando definir un modelo educativo propio (Zambrano et al., 2020).

Es importante resaltar que, con la instrumentación de las reformas curriculares en todo el sistema educativo, en los noventa el término innovación fue asociado al diseño y aplicación de nuevos modelos curriculares y a la puesta en marcha de nuevos prototipos y estrategias metodológicas para la enseñanza. Desde la óptica de las administraciones educativas, pero también de muchos autores, la

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la educación superior

pretendida innovación tenía la intención de atender las demandas que debe afrontar la educación mexicana ante una sociedad crecientemente globalizada, la llamada sociedad del conocimiento (Núñez et al., 2022).

Metodologías de Capacitación

Según (Dewey, 1952), la educación es el método fundamental del progreso de una sociedad, y el profesor no solo educa a una persona, sino que contribuye a la formación de un estilo de vida social transformador (Stable et al., 2021).

La importancia de la metodología se ha destacado en contextos diversos que brindan a los estudiantes la oportunidad de aplicar conocimientos a situaciones del mundo real y así fortaleciendo habilidades de escritura, comunicación, análisis y síntesis de información. Este tipo de experiencia práctica también influye positivamente en la confianza de los estudiantes y contribuye a su éxito en futuras carreras. sino que también aumentan las posibilidades de asistir a la escuela de posgrado u otra facultad, así como de encontrar empleo, mejorando sus condiciones de bienestar y derechos en general según (Cárdenas et al., 2022).

Las metodologías de capacitación juegan un papel esencial en la efectividad del aprendizaje docente, ya que definen cómo se implementarán las actividades formativas. Entre las metodologías más efectivas destacan los talleres prácticos, el aprendizaje basado en proyectos (ABP), la simulación y las comunidades de práctica. Según Villarroel et al. (2021) mencionan las metodologías activas permite un aprendizaje experiencial, accediendo a los docentes integrar nuevas herramientas y enfoques en su enseñanza. De esta manera, los participantes pueden aplicar lo aprendido en un entorno controlado y reflexionar sobre sus prácticas.

Por otro lado, el uso de tecnologías educativas y plataformas virtuales facilita la capacitación continua, especialmente en contextos donde los recursos físicos son limitados. Las metodologías mixtas (presenciales y virtuales) son clave para garantizar la accesibilidad y el compromiso en los programas de formación docente. Esto permite que los docentes tengan un aprendizaje flexible y adaptado a sus horarios y necesidades profesionales.

Evaluación de la Capacitación

Es un proceso esencial para medir la eficacia y el impacto de un programa formativo en términos de aprendizaje, cambio de comportamiento y resultados en la organización. Este proceso no solo ayuda

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la educación superior

a determinar si se lograrán los objetivos propuestos, sino que también proporciona información clave para mejorar futuras capacitaciones. Para ello la evaluación de la capacitación debe ser un proceso continuo, integral y enfocado en generar aprendizajes valiosos y cambios sostenibles en los participantes y en la organización. Esto no solo permite medir el éxito del programa, sino también mejorar su diseño y su implementación futura (Sánchez et al, 2022).

Según Pérez et al. (2023) afirman que para poder contar con un buen programa de capacitación donde se debe destacar los siguientes aspectos: detectar las necesidades de capacitación, conocida esta etapa también como diagnóstico; determinar los objetivos de la capacitación y desarrollo; en esta etapa, también deberán identificarse los elementos a considerar en la etapa de la evaluación, diseño de los contenidos de programas y principios a considerar durante la impartición de la misma, la impartición para desarrollar las habilidades (aptitudes y actitudes) y la evaluación que puede ser. Lo anterior se considera relevante ya que constituyen referentes obligados para garantizar la calidad de la capacitación y con ello la transformación y las competencias deseadas.

Diagnóstico de necesidades de capacitación

El diagnóstico de necesidades de capacitación es muy importante para poder identificar las brechas que aún existen entre las competencias hoy en día entre los docentes y las habilidades que son necesarias para mejorar el desarrollo de enseñanza y aprendizaje, cabe mencionar según (Sánchez-Martínez, 2022) esta etapa se ejecuta a través de herramientas como es las entrevistas, encuestas y mediante la observación en el aula. De acuerdo con Cordero et al. (2021) narra que el diagnóstico facilita ordenar los objetivos del plan de capacitación con las necesidades que estén de acuerdo con el contexto educativo, garantizando su pertinencia y efectividad. Así mismo es necesario de analizar las demandas del entorno académico y tecnológico en la cual pueda permitir establecer prioridades y definir en temas centrales e importantes.

Cabe mencionar, para la realización de un diagnóstico no solo es de identificar debilidades, sino que además se reconoce las fortalezas de los docentes para que así se pueda facilitar un enfoque equilibrado y adaptable. Según (Aguirre et al (2021) nos mencionan que los actores educativos como es los docentes hacen la participación en la detección de necesidades formativas, aumenta motivación para el aprendizaje y la responsabilidad con mejora continua. Debido por esa razón un diagnóstico bien hecho permite diseñar estrategias formativas que van directamente en la práctica docente.

Diseño del Currículo de Capacitación

En el diseño del currículo de la capacitación consiste en la planificación que este bien especificado en los contenidos, objetivos y los resultados esperados en el proceso formativo; un currículo efectivo consiste en ser flexible, adaptado a varias necesidades detectadas y orientado a la mejora de las competencias pedagógicas. Para Ortega (2020), el diseño currículo debe estar centrado en establecer módulos que contenga teoría y práctica, para así asegurando un aprendizaje significativo y que sea aplicable en el contexto del aula. También hay que recalcar la inclusión de las nuevas metodologías didácticas permitirá a los docentes que estén aptos para el desafío de este mundo cambiante.

Además, es fundamental que el currículo este bien estructurado de manera en la cual permita un progreso lógico del aprendizaje, empezando por fundamentos teóricos y avanzando hacia prácticas contextualizadas. De acuerdo con Saravia et al. (2024) el currículo fundamentado en competencia facilita a los docentes para que desarrollen habilidades prácticas y reflexivas que pueden reflejarse en su trabajo diario. Por el cual este diseño circular deber ser específico, accesible y enfocado en promover una mejora continua.

Herramientas educativas para crear recurso Canva y Genially

La adaptación textual en educación resalta la personalización y adaptación en múltiples plataformas para un compromiso más profundo. El concepto y la significancia de crear experiencias de aprendizaje a medida: un libro de texto debe satisfacer las necesidades únicas de un alumnado diverso y su aplicación específica. La referencia, en este contexto, implica la creación de contenido para fomentar una conexión más profunda.

Varias herramientas educativas, como Canva, son ampliamente usadas por los profesores por su adaptabilidad, atendiendo a diversas necesidades estudiantiles con gráficos, diapositivas, trípticos, pizarras interactivas y diagramas conceptuales. Este proyecto usará Canva para permitir a los educadores diseñar recursos que realcen el aprendizaje. Además de Canva, se empleará Genially como instrumento auxiliar para forjar exhibiciones interactivas, como aventuras personalizadas que cautiven a los alumnos en la cual permite desarrollar material cinemático y multimedia, enriqueciendo la pedagogía con diversos estilos gráficos que atraen la atención.

Materiales y métodos

La metodología empleada es del tipo cualitativa, donde se explotan las necesidades en capacitación docente y en el uso de medios digitales como Canva y Genially al ser implementadas en las clases tanto en el diseño de material como tareas u otras necesidades dentro del compendio curricular.

Metodología cualitativa

Siguiendo un análisis tanto educativo como tecnológico, esta investigación se ejecutó con entrevistas y observaciones al profesorado de las carreras de ciencias sociales en la UTMACH. Estos instrumentos de recogida de información facilitaron la obtención del baremo de la aplicación de metodologías activas y el uso de herramientas digitales tales como Canva y Genially en los cursos de segundo de bachillerato, diagnosticando su uso en el curso de enseñanza-aprendizaje.

Las entrevistas con el profesorado no fueron dictadas por el número de preguntas que debían ser atendidas, sino que se interesaron en conocer aspectos como la pedagogía innovadora, las estrategias de enseñanza digital, la formación continua o la incorporación de nuevas tecnologías por parte de los educadores. De esta manera se pretendió conocer sus percepciones de implementación de los recursos digitales, conociendo las ventajas u oportunidades que se les presentan con las dificultades que encuentran en la utilización de estos en el aula. Las entrevistas se realizaron sobre informantes clave (es decir, sobre docentes que han tenido experiencia en la implementación de herramientas digitales o que habían mostrado un interés en la incorporación de estos en sus metodologías), lo que permitió realizar una muestra intencionada centrada en la comprensión de las dificultades y las oportunidades que presentan estos recursos para el contexto educativo.

Uno de los principales obstáculos hallados en la fase de recogida de información fue la resistencia al cambio por parte de los docentes, quienes mostraron preocupación respecto a la curva de aprendizaje que se presenta con el uso de Canva y Genially; también la falta de formación previa en herramientas digitales ante la necesidad de un plan para la formación del profesorado, que no solo se encargue de la incorporación de conocimientos técnicos, sino que motive al profesorado hacia nuevas metodologías en su enseñanza-aprendizaje para promover la innovación educativa.

Método de evaluación

Es una etapa crítica que ayuda medir los resultados obtenidos y el impacto de las acciones formativas. Esta evaluación debe realizarse tanto en términos de satisfacción de los participantes como en la mejora de sus competencias pedagógicas. Un modelo de evaluación que incluye cuatro niveles: reacción, aprendizaje, comportamiento y resultados, lo que “permite obtener una visión integral del

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la educación superior

éxito de la capacitación. El uso de herramientas como encuestas, pruebas prácticas y observación facilita el seguimiento de estos indicadores.

Además, la evaluación continua permite realizar ajustes en el programa de capacitación para mejorar su efectividad. La evaluación debe ser un proceso reflexivo y participativo que involucre a todos los actores educativos, asegurando su validez y utilidad. La recopilación de datos cuantitativos y cualitativos garantiza un análisis profundo de los resultados, permitiendo evidenciar los avances y áreas de oportunidad.

Diseño del producto o aplicación

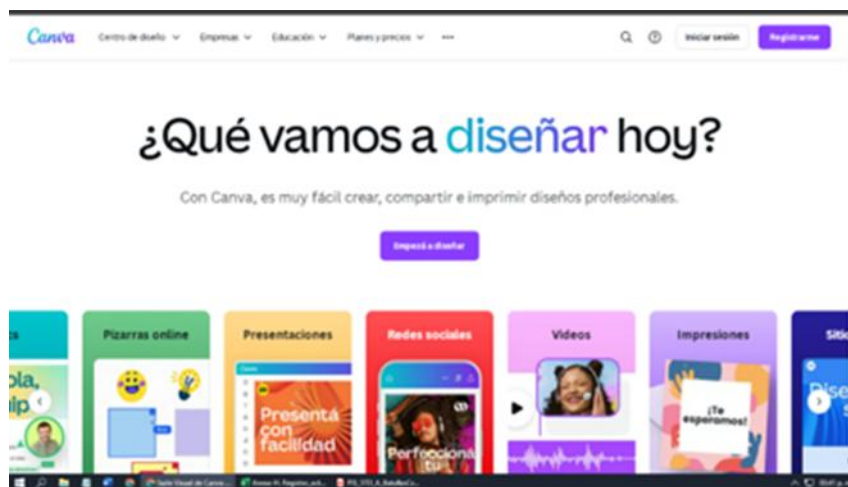
Se delinea el desarrollo del aplicativo mediante un proceso didáctico, explicando el uso y competencias digitales necesarias al emplearlo correctamente en el proceso de enseñanza.

¿Cómo acceder a la herramienta Canva?

Los docentes deben seguir estos pasos para crear una cuenta:

1. **Accede a canva.com y selecciona **Regístrate****

Figura 1. Paso uno para acceder a Canva



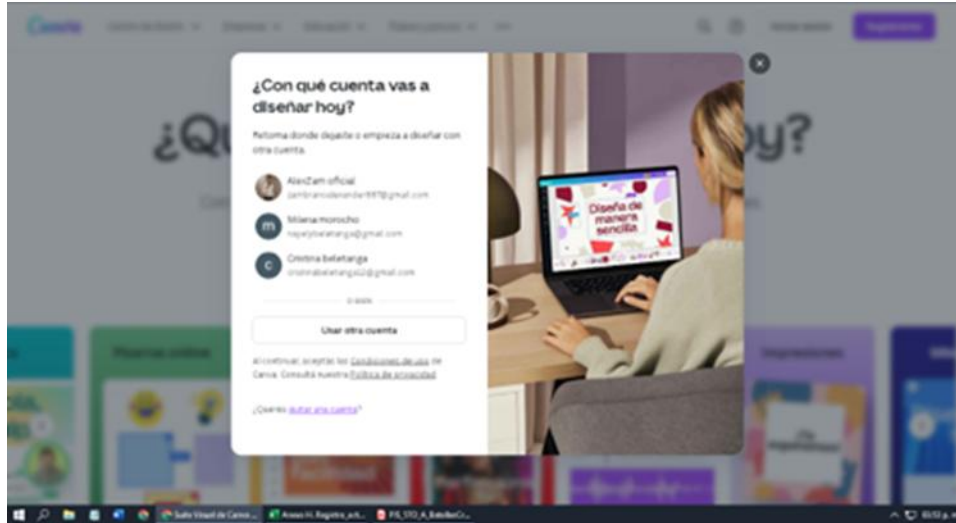
Nota: Interfaz principal de la herramienta Canva para acceder.

Se debe aprender a crear el usuario, registrarse y acceder rápidamente a la herramienta en mención

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior

2. **En la página de registro, elige Usar mi correo**

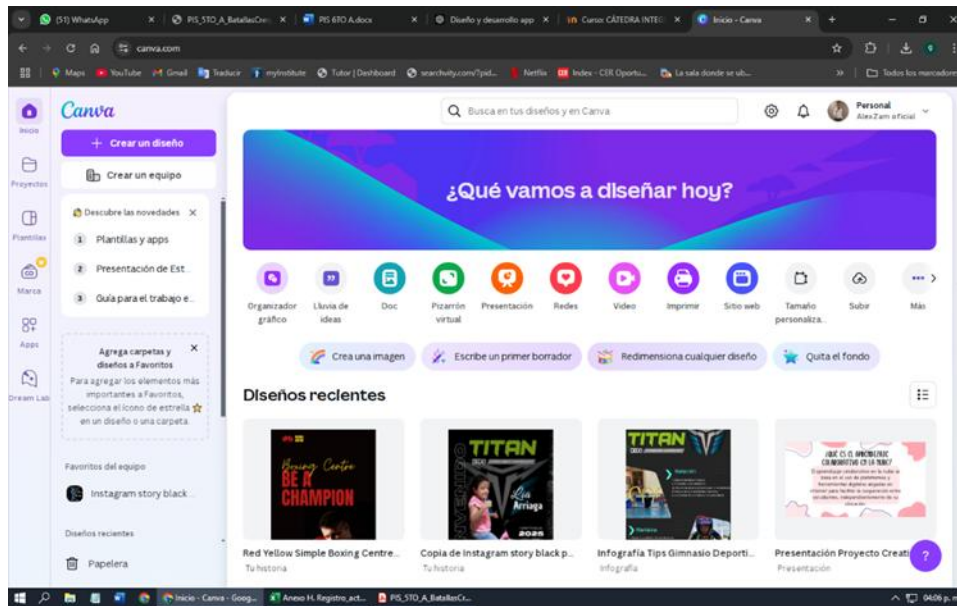
Figura 2. Paso dos para acceder a Canva



Nota: La siguiente interfaz de Canva para ingresar con el correo electrónico

3. **Explora la biblioteca para conocer las plantillas**

Figura 3. Entorno de Canva

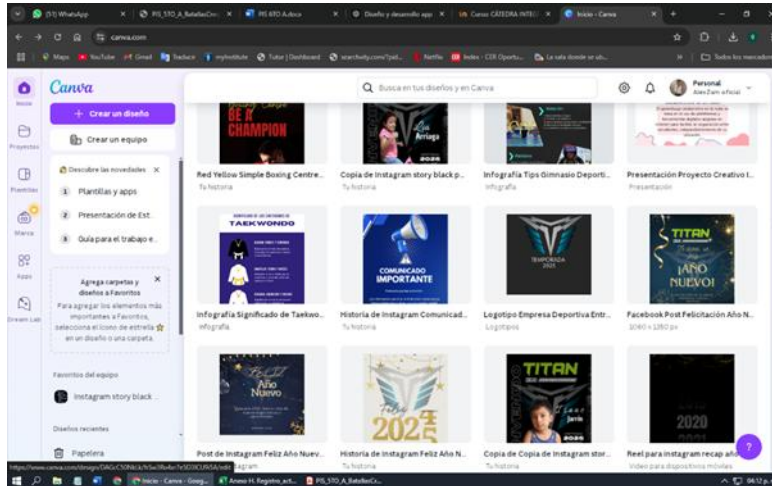


Nota: Entorno principal de Canva con diseños

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior

4. **Elige la plantilla que acompañará tus publicaciones**

Figura 4. Cómo iniciar un trabajo en Canva



Nota: Inicio de la herramienta Canva varios diseños

5. **La imagen y el texto: es necesario elegir una buena imagen para que el post tenga buen engagement**

Figura 5. Recursos para utilizar en Canva



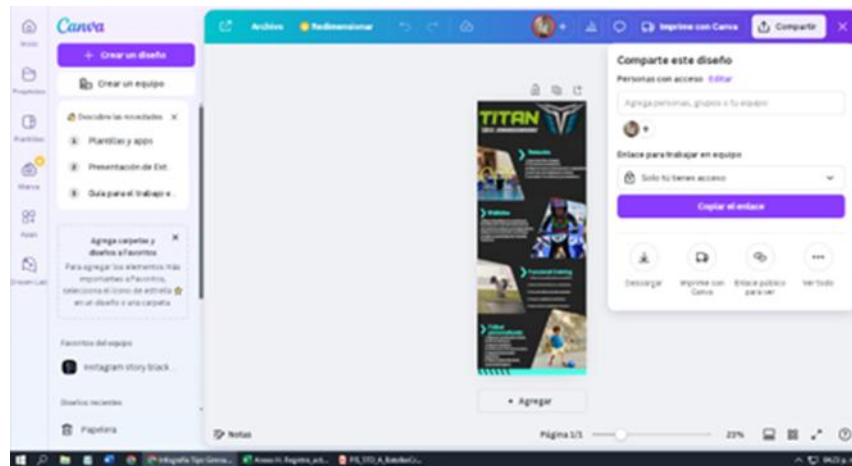
Nota: Selección de diferentes recursos en Canva

6. **Comparte o descarga la imagen:** Solo tienes que hacer clic en Compartir e introducir el email del usuario para que este pueda visualizar el diseño o editarlo o puedes descargarlo o

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la educación superior

compartirlo en otros lugares, como Facebook, Mailchimp, Pinterest y otras Redes Sociales. También puedes guardarlo en servicios de almacenamiento como Google Drive o Dropbox.

Figura 6. Compartir o descargar un trabajo en Canva



Nota: Compartir o descargar un trabajo en Canva por cada usuario

Ejecución y desarrollo

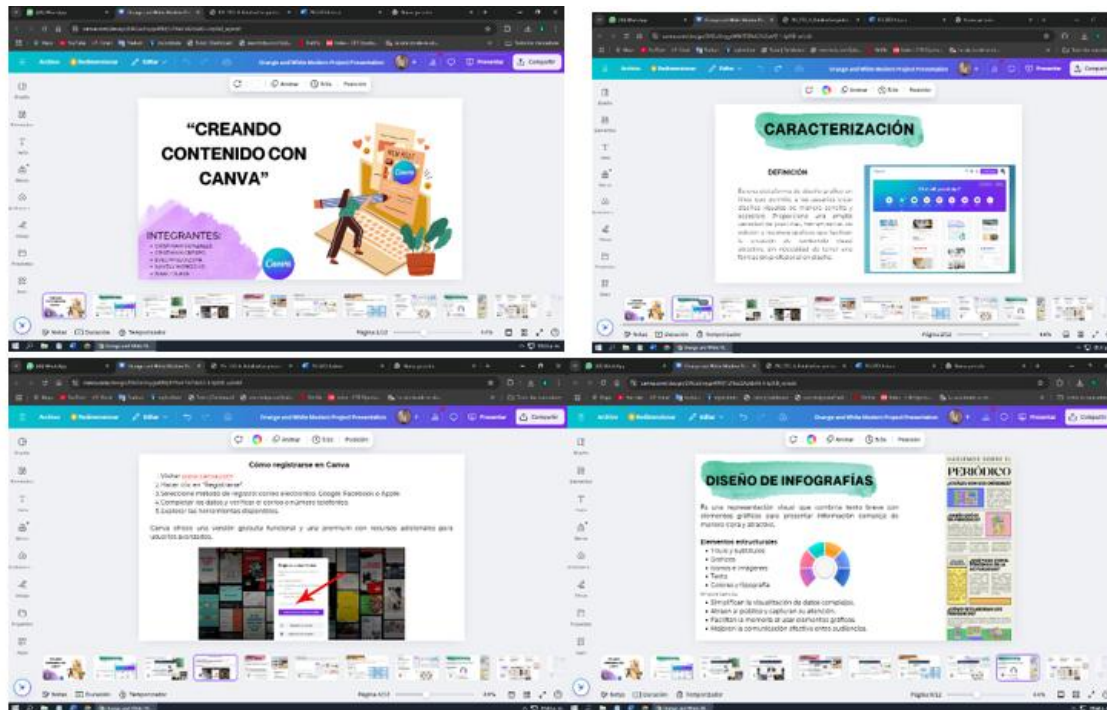
¿Qué se hizo?

Luego de la explicación cada docente eligió un tema para elaborar la presentación de la clase en Canva, con la cual los docentes hicieron un producto digital en la misma herramienta para implementar en sus clases con sus estudiantes.

Captura de las pantallas de la herramienta con la clase diseñada

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

Figura 7. Presentación de la clase en la herramienta Canva



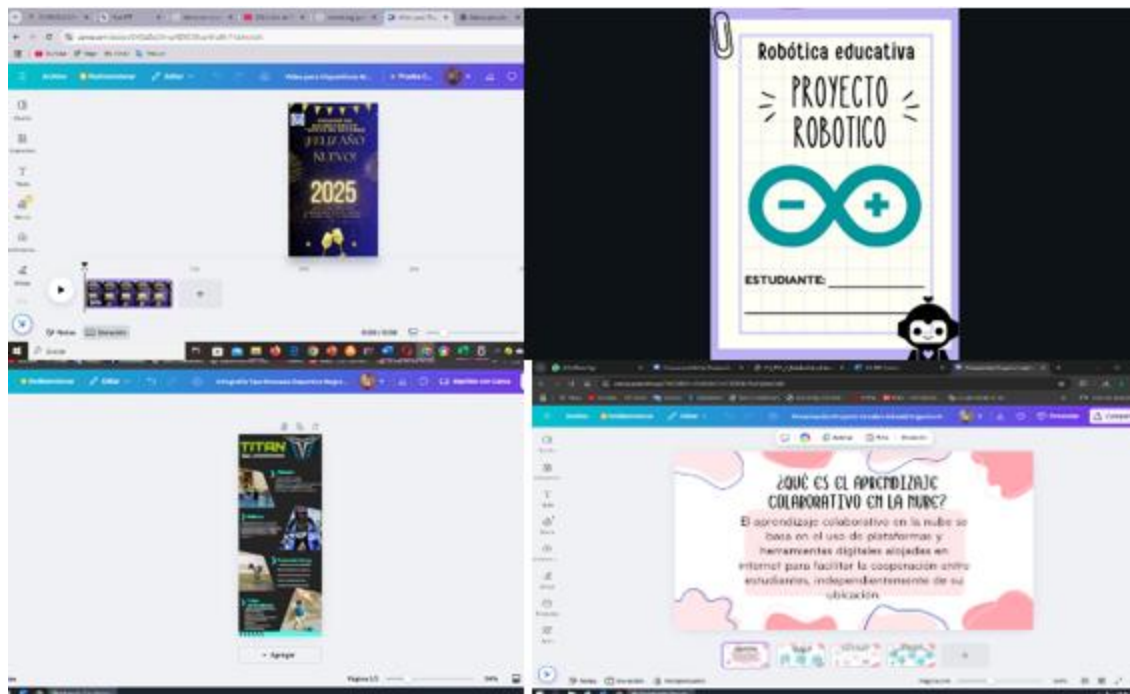
Nota: Presentación de la clase en la herramienta Canva para el curso de capacitación a docentes

Link de la Clase

https://www.canva.com/design/DAGaUnygxWM/F2NeLSA2dxA5-l-tpXiB_w/edit?utm_content=DAGaUnygxWM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Capturas de pantalla de Trabajos individuales realizados por los docentes

Figura 8. Actividades en Canva realizado por docentes



Nota: Trabajos individuales realizados por los docentes

Importancia de la capacitación constante en la labor docente

El avance tecnológico ha transformado la educación mediante la digitalización de métodos de enseñanza, integrando herramientas como Canva y Genially que enriquecen la experiencia de aprendizaje con recursos visuales e interactivos. Sin embargo, muchos docentes enfrentan dificultades para adoptar estas tecnologías debido a la falta de formación adecuada. Esta carencia limita su capacidad para aprovechar las ventajas que ofrecen estas herramientas, como facilitar la comprensión estudiantil y fomentar la participación en el aula. La resistencia al cambio y la percepción de que su uso requiere un esfuerzo excesivo agravan el problema, perpetuando estrategias tradicionales.

Para superarlo, es crucial implementar programas de capacitación continua que no solo enseñen habilidades técnicas, sino que también motiven a los docentes a innovar. Sin esta formación, la calidad del aprendizaje y la motivación estudiantil se ven afectadas, restringiendo el potencial transformador de la tecnología en la educación actual.

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior

Flores y García-Peñalvo (2023) refieren que la IA puede contribuir a la educación de calidad (*Objetivo de Desarrollo Sostenible 4*), destacando sus potencialidades, como la personalización del aprendizaje, y los retos éticos asociados, como el manejo de datos y la equidad. No obstante, se requiere un marco ético sólido para su implementación en contextos educativos.

Estrategias para superar las barreras en la integración de tecnología educativa

La integración de herramientas digitales como Canva y Genially en la enseñanza enfrenta obstáculos como la falta de formación y la resistencia al cambio entre docentes. Estos factores impiden que se exploren sus beneficios para crear recursos dinámicos que promuevan un aprendizaje significativo. En base a los hallazgos se destaca la necesidad de analizar las causas de esta problemática, identificando la ausencia de planes estructurados de capacitación como un freno a la innovación pedagógica. Para abordarlo, se propone organizar talleres formativos que desarrollen competencias digitales y pedagógicas, adaptados a las necesidades de los estudiantes y contextos educativos. Esto no solo empoderaría a los docentes, sino que dinamizaría el proceso enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más interactivo y atractivo. La implementación de estrategias activas y un currículo de capacitación bien diseñado son clave para superar estas barreras, garantizando una educación alineada con las demandas de un mundo digitalizado en constante evolución.

De igual manera Khosravi et al. (2022) donde explica el uso de la IA en la educación, enfocándose en cómo estas tecnologías pueden hacer que los sistemas de IA sean más transparentes para estudiantes y docentes. Examina aplicaciones como sistemas de tutoría inteligentes y evaluación automatizada, subrayando la importancia de la confianza y la comprensión en su adopción, denotando que su aplicación es una táctica factible al agilizar o dinamizar el proceso de planificación en la labor docente. Así mismo, García, Llorens y Vidal (2024) analizando el uso de ChatGPT desde el punto de vista estratégico en la educación discuten sobre su impacto en la enseñanza, realización de tareas, ayudar a determinar plagio e incluso como enseñar a emplearlos conscientemente evitando atajos o prácticas inadecuadas; por ende, más que capacitar al profesorado se requiere concientizar al cuerpo estudiantil con una cultura digital sana en las aulas.

Uso de canvas y genially en educación superior

Representa una oportunidad significativa para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje, adaptándolos a las demandas de un mundo cada vez más tecnológico e interconectado. Estas

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

plataformas, conocidas por su accesibilidad y versatilidad, permiten tanto a docentes como a estudiantes diseñar recursos visuales y multimedia que enriquecen la experiencia educativa. Sin embargo, su implementación no está exenta de retos y merece una reflexión profunda sobre su efectividad, limitaciones y el rol que desempeñan en el desarrollo de competencias en el alumnado. Canva, por un lado, se destaca por su facilidad de uso y su enfoque en el diseño gráfico. En el ámbito de la educación superior, esta herramienta permite a los docentes crear materiales didácticos visualmente atractivos, como infografías, presentaciones y carteles, que pueden captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos. Desde la perspectiva del estudiante, Canva fomenta la creatividad y el pensamiento visual, habilidades esenciales en disciplinas como las ciencias sociales, donde la comunicación clara y efectiva es fundamental. Sin embargo, su utilidad puede verse limitada si se emplea únicamente como un recurso estético, sin una integración pedagógica que vincule el diseño con objetivos de aprendizaje específicos. Es necesario diseñar planes de clase donde se requieran exposiciones, participación estudiantil y creatividad al compartir sus conocimientos para enseñar a otros aprendiendo en el proceso.

Por otro lado, Genially ofrece un enfoque más interactivo, permitiendo la creación de contenidos dinámicos como presentaciones animadas, juegos educativos o infografías interactivas. Esta característica lo convierte en una herramienta poderosa para promover el aprendizaje activo, ya que los estudiantes no solo consumen información, sino que pueden explorarla de manera no lineal, lo que estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En el contexto de la educación superior, donde se espera que los estudiantes desarrollen autonomía y habilidades analíticas, Genially puede ser un aliado para romper con la tradicional transmisión unidireccional del conocimiento. No obstante, su implementación requiere un dominio técnico mayor que el de Canva y, en muchos casos, una planificación más detallada para evitar que la interactividad se convierta en una distracción más que en un apoyo al aprendizaje.

Desde un punto de vista reflexivo, el uso de estas herramientas pone de manifiesto la necesidad de equilibrar la innovación tecnológica con los principios pedagógicos fundamentales. Si bien ambas plataformas democratizan el acceso a la creación de recursos multimedia, su impacto real en el aprendizaje depende de cómo se integren en el diseño curricular y de la capacitación docente.

En conclusión, el uso de Canva y Genially en la educación superior tiene un potencial transformador, pero su efectividad está intrínsecamente ligada a la intencionalidad pedagógica y a la capacidad de los docentes para adaptarlas a las necesidades de sus estudiantes. Reflexionar sobre su

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

implementación nos invita a repensar no solo cómo enseñamos, sino también cómo preparamos a los estudiantes para un mundo donde las competencias digitales y el pensamiento crítico son inseparables. Estas herramientas no reemplazan la esencia del aprendizaje, sino que la amplifican cuando se usan con propósito y visión. El reto, entonces, es seguir explorando cómo estas plataformas pueden evolucionar de ser meros instrumentos de diseño a convertirse en catalizadores de una educación más dinámica, inclusiva y significativa.

Conclusiones

La iniciativa de la capacitación docente en metodologías activas y digitales se presenta como una propuesta integral para la transformación de las prácticas pedagógicas en la facultad de ciencias sociales de la UTMACH. Después de llevar a cabo su implementación, las siguientes conclusiones han sido obtenidas: en primer lugar, la necesidad de la capacitación permanente en las metodologías activas y las herramientas digitales es claramente relevante, dado el impacto continuo de la tecnología y las tendencias sociales contemporáneas en el ámbito educativo. Según el diagnóstico inicial, las competencias necesarias no están plenamente desarrolladas entre los docentes, en particular, varios enfoques tradicionales muestran muchas limitaciones. Todo lo anterior subraya la necesidad urgente de estrategias de capacitación para mejorar su capacidad profesional.

Este proyecto prueba que la capacitación adecuada puede actuar como un cambio de tendencia, con resultado positivo para los educadores y los educandos. La técnica integrada no solo garantiza la experiencia más eficaz y exitosa en el aula, sino que también ayuda a los alumnos a adquirir más competencias blandas, como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la alfabetización digital. Al planificar lo descrito, me he enfrentado a varios desafíos, que Entre ellos estarían la cultura pesada de idolatría, la resistencia de algunos maestros a cambios y la brecha digital existente en el manejo de herramientas tecnológicas por parte de estos, además de las restricciones en la infraestructura tecnológica de la institución. Estos retos no son insuperables, pero son razones suficientes para requerir esfuerzos adicionales y mejoras, como la necesidad de fortalecer el apoyo técnico o invertir en el equipamiento adecuado.

Uno de los hallazgos más importantes del proyecto es la resistencia inicial que algunos docentes muestran hacia la adopción de metodologías y tecnologías innovadoras. Esto puede estar vinculado a una falta de confianza en sus habilidades técnicas, el miedo a dejar atrás prácticas establecidas o la percepción de que el cambio requiere un esfuerzo adicional. Abordar esta resistencia es fundamental

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

para garantizar la efectividad del plan, lo que implica no solo capacitación técnica, sino también un enfoque en la sensibilización y motivación hacia el cambio.

Finalmente, este proyecto resalta la necesidad de considerar la capacitación docente no como un evento aislado, sino como parte de una estrategia integral y sostenible. Esto significa que los procesos de formación deben ser continuos, estar alineados con los objetivos institucionales y adaptarse a las nuevas demandas educativas. Una visión a largo plazo asegurará que las prácticas adquiridas no solo se implementen, sino que también evolucionen para enfrentar los desafíos futuros.

Referencias

1. Aguirre-Canales, V. I., Gamarra-Vásquez, J. A., Lira-Seguín, N. A y Carcausto, W. (2021). La formación continua de los docentes de educación básica infantil en américa latina: Una revisión sistemática. *Investigación Valdizana*, 15(2), 101-111. <https://doi.org/10.33554/riv.15.2.890>
2. Basantes, A. V., Naranjo, M. E., Ojeda, V., Basantes, A. V., Naranjo, M. E. y Ojeda, V. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: Una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación universitaria*, 11(2), 35-44. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000200035>
3. Cárdenas Zea, M. P., Morales Torres, M., Aguirre Pérez, R., Carranza Quimi, W. D., Reyes Pérez, J. J., Méndez Martínez, Y., Cárdenas Zea, M. P., Morales Torres, M., Aguirre Pérez, R., Carranza Quimi, W. D., Reyes Pérez, J. J y Méndez Martínez, Y. (2022). Metodologías activas en la educación en línea en época de pandemia. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 344-350.
4. Cobos Velasco, J. C., Simbaña Gallardo, V. P., Jaramillo Naranjo, L. M., Cobos Velasco, J. C., Simbaña Gallardo, V. P y Jaramillo Naranjo, L. M. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 28, 139-164. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
5. Cordero Arroyo, G., García-Poyato Falcón, J., Rivera Ceseña, K. P., Figueroa Carranza, K., Gastelum Gutiérrez, G y Almaraz Núñez, S. (2021). Diagnóstico de necesidades de formación de profesores noveles de educación primaria en Baja California. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*, 33, 46-76. <https://doi.org/10.25009/cpue.v0i33.2761>

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior

6. Cuenca Ruano, P., García Martínez, S., Ferriz Valero, A y Tortosa Martínez, J. (2021). Análisis comparativo de los perfiles motivacionales y el Estado de Flow entre una metodología tradicional y la metodología Flipped Classroom en estudiantes de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 39, 338-344.
7. Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Conrado*, 16(75), 103-110.
8. Flores-Vivar, J., & García-Peñalvo, F. (2023). Reflexiones sobre la ética, potencialidades y retos de la inteligencia artificial en el marco de la educación de calidad (ODS4). *Comunicar*, 31(74), 37-47.
9. García-Peñalvo, F., Llorens-Largo, F., & Vidal, J. (2024). The new reality of education in the face of advances in generative artificial intelligence. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 9-39.
10. Herrera Gutiérrez, C., Villafuerte Álvarez, C. A., Herrera Gutiérrez, C y Villafuerte Álvarez, C. A. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
11. Khosravi, H., Chen, G., Tsai, Y., Kay, J., Knight, S., Martinez, R., . . . Gašević, D. (2022). Explainable Artificial Intelligence in education. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3, 1-22.
12. Martínez, Y. A. A., Vega, I. Y. G., Paspuel, A. del P. R y Pabón, A. M. R. (2024). Estrategias interactivas en la enseñanza de ciencias naturales: Un enfoque basado en el aprendizaje activo. *Revista Pertinencia Académica*. ISSN 2588-1019, 8(4), Article 4.
13. Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.14718/ACP.2016.19.1.12>
14. Núñez Rojas, N., Llatas Altamirano, L. J., Loaiza Chumacero, S. C., Núñez Rojas, N., Llatas Altamirano, L. J y Loaiza Chumacero, S. C. (2022). Capacitación docente y gestión del currículo por competencias: Perspectivas y retos en la enseñanza presencial y la educación remota. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 48(2), 237-256. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200237>

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

15. Ortega Suárez, J. D. (2020). El diseño curricular. Sus desafíos en la época actual de cambio de paradigmas científicos. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(1), 115. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i1.2327>
16. Pérez Morejón, K., Alfonso Porraspita, D., Pérez Morejón, K., & Alfonso Porraspita, D. (2023). El proceso de capacitación. Retos para lograr resultados superiores en una organización. *Cooperativismo y Desarrollo*, 11(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2310-340X2023000200006&lng=es&nrm=iso&tlng=es
17. Piza Burgos, N. D., Amaiquema Márquez, F. A., Beltrán Baquerizo, G. E., Piza Burgos, N. D., Amaiquema Márquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459.
18. Ruiz Reynoso, A. M., Delgadillo Gómez, P., & García Pérez, S. L. (2019). Nueva Generación Digital: Medio De Aprendizaje En La Formación Académica Superior (New Digital Generation and E-Learning in Higher Education) (SSRN Scholarly Paper No. 3480739). Social Science Research Network. <https://papers.ssrn.com/abstract=3480739>
19. Sánchez Martínez, D. V. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río*, 9(17), 38-39. <https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>
20. Sánchez-González, M., Miró Amarante, M. L., Ruiz-Rey, F. J., & Cebrián-de-la-Serna, M. (2022). Evaluación de programas online de capacitación docente sobre innovación y competencias digitales durante la Covid-19: #webinarsUNIA. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30763>
21. Saravia Domínguez, H., Saavedra Villar, P., Felices Vizarrata, L. M., Campos Espinoza, M. M., & Janampa Urbano, J. R. (2024). La aplicación del diseño curricular por competencias en la Educación Superior: Una revisión sistemática 2019-2023. *Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 15(1), 92-104. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.15.1.995>
22. Sarcco Huamani, J. S. (2023). Programa PACIE en el rendimiento académico del curso de física en estudiantes preuniversitarios de Lima, año 2022. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/140047>

Implementación de Canva y Genially como herramientas digitales educativas en el proceso de enseñanza-
aprendizaje en la educación superior

23. Stable Rodríguez, Y., Núñez García, L. de la C., Stable Rodríguez, Y y Núñez García, L. de la C. (2021). Metodología para la evaluación del impacto de la capacitación en organizaciones de información científica tecnológica. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 32(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2307-21132021000200012&lng=es&nrm=iso&tlng=es
24. Villarroel Henríquez, V. A., Gutiérrez Suárez, M. P., Bruna Jofré, D. V y Castillo Rabanal, I. F. (2021). Aplicación de la metodología de aprendizaje experiencial en Educación Superior. *PODIUM*, 40, 41-58. <https://doi.org/10.31095/podium.2021.40.3>
25. Zambrano Mendoza, J. R., Bravo Vélez, M. G., Zambrano Mendoza, H. J. y Santos Basurto, M. A. (2020). Diseño curricular como factor determinante para mejorar la calidad educativa en educación secundaria del Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(Extra-3), 261-275.

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).