

# Capítulo 3

---

## **Canva como herramienta educativa: Percepciones y beneficios para estudiantes universitarios**

*Omar Vicente García Sánchez  
Jorge Lizárraga Reyes*

<https://doi.org/10.61728/AE24001243>





## Resumen

El objetivo de este estudio es analizar el uso y la percepción de Canva por parte de estudiantes universitarios en sus actividades académicas. Para ello, se utilizó un enfoque cualitativo y se aplicó una encuesta estructurada a 245 alumnos que manejan Canva regularmente, de dos instituciones: la Universidad Autónoma de Sinaloa y la Universidad del Pacífico Norte. Se recopiló información sobre la frecuencia de uso, percepciones de eficacia, y su impacto en la comprensión de contenidos y desarrollo de competencias. Los datos fueron analizados mediante métodos estadísticos descriptivos e inferenciales. Los resultados indican que la mayoría de los educandos perciben que Canva facilita la asimilación de contenidos académicos y mejora significativamente sus habilidades de diseño y presentación. Los discentes valoran su facilidad de ejecución y las múltiples funcionalidades de la herramienta, además muestran una clara preferencia por utilizar *laptops* al trabajar con Canva, lo que indica que valoran la conveniencia y las capacidades funcionales que estos dispositivos proporcionan.

## Introducción

Diversos estudios han mostrado que la influencia de las tecnologías en la sociedad, y en particular en el ámbito educativo, ha sido profunda y transformadora (Prendes y Cerdán, 2021; Muñoz et al., 2021; Calero Sánchez, 2019). La digitalización de recursos didácticos ha democratizado el acceso a la información y permitido una formación más interactiva y personalizada, rompiendo barreras geográficas y temporales. La adopción de plataformas de aprendizaje en línea ha sido crucial durante situaciones como la pandemia por COVID-19, facilitando la continuidad de la enseñanza y resaltando la importancia de superar las brechas digitales para garantizar un acceso equitativo a la educación (Díaz et al., 2021).

En respuesta a esta evolución tecnológica, diversos países de todo el mundo están reconociendo la importancia de preparar a los estudiantes para un entorno cada vez más digitalizado y tecnológico. Como resultado, numerosas naciones han implementado iniciativas y programas educativos destinados a equipar a los alumnos con las habilidades necesarias para prosperar en este entorno en constante cambio (Gallo et al., 2021; Romero y Alcalá, 2022). Estos planes de estudio están diseñados para proporcionar a los discentes una comprensión sólida de las tecnologías emergentes y su aplicación en diversos campos. Además, se enfatiza la importancia de desarrollar habilidades y competencias relacionadas con estas herramientas que sean relevantes para el mercado laboral actual. La integración efectiva y creativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en todos los niveles educativos es fundamental para abordar los desafíos y oportunidades que presenta esta era digital (Sosa y Valverde, 2022).

Paralelamente, diversas plataformas y herramientas digitales como Prezi, Kahoot y Google Classroom se han integrado rápidamente en el ámbito educativo de nivel superior. Estas tecnologías han complementado la enseñanza tradicional al ofrecer características únicas que fomentan la interactividad y el aprendizaje colaborativo. Prezi, por ejemplo, ha permitido a los profesores crear presentaciones dinámicas y no lineales, manteniendo el interés de los discentes, mientras que Kahoot ha introducido elementos de gamificación que transforman la asimilación en una experiencia divertida y competitiva (Cruz y Benítez, 2020). Google Classroom, por su parte, ha proporcionado un ambiente integral para la gestión de clases, facilitando la organización de tareas, la comunicación y la retroalimentación entre maestros y alumnos (Collantes Inga, E., y Collantes Inga, Z., 2022). La combinación de estas herramientas con entornos como Canva ha creado un ecosistema didáctico más robusto y versátil, capaz de adaptarse a las diversas necesidades pedagógicas de la juventud.

Canva es una plataforma disponible tanto como sitio web y en aplicación que ofrece una amplia variedad de herramientas para la elaboración de diseños y publicaciones en línea. Accesible desde cualquier equipo, ya sea una computadora de escritorio o un dispositivo móvil,

brinda la libertad de utilizarse en cualquier momento y en cualquier lugar. Reconocido por su accesibilidad y simplicidad de uso, este recurso se ha convertido en una piedra angular para aquellos que buscan generar contenido visual sin la necesidad de tener experiencia en diseño gráfico (Riani et al., 2023). Canva no solo se destaca por su facilidad de uso, también por su extensa biblioteca de plantillas gratuitas que facilitan el proceso de creación, especialmente para usuarios principiantes. Además de su versión gratuita, ofrece una suscripción *premium* que incluye herramientas adicionales y una selección más amplia de plantillas (Anam et al., 2023). Una de las ventajas más destacadas de esta plataforma es su capacidad para guardar automáticamente el trabajo en progreso, lo que significa que los usuarios no tienen que preocuparse por perder su trabajo en caso de una desconexión a Internet (Ikhlas et al., 2023). Esta característica proporciona una tranquilidad adicional al permitirles retomar su labor sin interrupciones.

La interfaz intuitiva y las múltiples funcionalidades de Canva facilitan la generación de una amplia variedad de recursos educativos, que abarcan desde presentaciones con animación hasta *flyers*, logos, carteles, historietas, videos y publicaciones para redes sociales, entre otros. Estudios previos, han subrayado la eficacia de esta aplicación en la creación de infografías, reforzando su utilidad como una herramienta integral para la producción de contenido educativo diverso y de alta calidad (Mínguez et al., 2019).

En diversas disciplinas del conocimiento, Canva ha demostrado ser una herramienta invaluable para mejorar el proceso formativo. En el ámbito de las ciencias sociales, ha facilitado la creación de mapas conceptuales y presentaciones dinámicas que organizan y visualizan la información de manera clara y coherente, mejorando la comprensión de teorías complejas (Borja-Antrituña et al., 2024). En las ciencias exactas, se utiliza para elaborar diagramas y gráficos que simplifican conceptos difíciles, como ecuaciones matemáticas y estructuras químicas (Altamirano y Mera, 2023). Las humanidades también se benefician de Canva, ya que permite la confección de líneas de tiempo históricas y análisis literarios visuales, enriqueciendo la interpretación de textos y eventos (Arcentales-Fajardo, et al., 2020). En el campo de las artes y el diseño, la plataforma es esencial

para la producción de portafolios y propuestas visuales, facilitando la presentación y evaluación de trabajos creativos (Kocaarslan y Eryaman, 2024; Rodríguez et al., 2024). Además, en las ciencias de la salud, Canva es instrumental en la generación de infografías y materiales educativos que explican procesos biológicos y protocolos médicos de manera clara (Pinto-Bonilla, 2020). Finalmente, en las ciencias de la educación, se utiliza para realizar materiales didácticos innovadores y atractivos, como pósteres y recursos para el aula, que captan la atención de los alumnos y fomentan un aprendizaje interactivo y participativo (Mercado-López, 2022). La versatilidad de Canva subraya su papel crucial en la modernización de los métodos educativos y en la mejora de la visualización de la información académica.

Recientemente, Canva ha dado un paso innovador al incorporar la inteligencia artificial (IA) a su plataforma para el diseño multimedia (Osorio y Palma, 2024). Esta adición introduce nuevas funcionalidades que facilitan aún más la creación de contenido visual, permitiendo a los usuarios aprovechar algoritmos avanzados para optimizar el diseño y la composición de sus proyectos. La integración de la IA en Canva representa un avance significativo que promete mejorar la eficiencia y la calidad de las producciones multimedia, brindando herramientas más poderosas para expresar sus ideas de manera efectiva y atractiva.

Además, la IA en Canva puede automatizar tareas tediosas y repetitivas, como la edición de imágenes y la confección de bosquejos básicos, lo que libera a los diseñadores para enfocarse en la creatividad y la innovación. De esta manera, la IA se convierte en un aliado valioso para los especialistas del área, ayudándolos a producir esquemas de alta calidad y estratégicamente alineados con las necesidades de su audiencia.

La adopción de Canva como una plataforma virtual en el ámbito educativo ofrece un entorno interactivo y creativo para la elaboración y diseño de recursos digitales, lo cual facilita la construcción de materiales didácticos innovadores. De este modo, se entiende que se posiciona como una herramienta que fomenta la interrelación entre alumnos y contenidos de las asignaturas, estimulando la creatividad. Dado lo anterior se desprende que el objetivo de esta investigación es analizar el uso y la percepción de los estudiantes universitarios respecto a la herramienta

Canva en sus actividades académicas. Se tiene como hipótesis, que el uso de Canva permite a los estudiantes de educación superior asimilar mejor los contenidos de sus asignaturas y mejorar sus habilidades de diseño y presentación de información.

Este estudio busca profundizar en el análisis de cómo los alumnos de educación superior perciben y utilizan Canva, dado su potencial impacto en el proceso pedagógico y en el desarrollo de competencias digitales en el contexto académico. Esta investigación no solo permitirá comprender mejor la interacción entre los educandos y esta herramienta tecnológica, sino que también arrojará luz sobre cómo Canva puede potenciar la creatividad, fomentar habilidades relacionadas con las TIC e IA y contribuir significativamente a la mejora del procedimiento educativo en entornos universitarios.

## **Estado del Arte**

El avance y la integración de las TIC en el ámbito educativo han transformado significativamente los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, las herramientas de diseño gráfico, como Canva, han emergido como recursos valiosos para facilitar la creación de materiales educativos visualmente atractivos y efectivos. Esta sección presenta un análisis de las investigaciones previas que abordan el uso de Canva en entornos académicos, enfocándose en su impacto en la asimilación de contenidos, el desarrollo de competencias digitales y la mejora de habilidades de diseño y presentación entre los estudiantes universitarios. A través de esta revisión, se busca contextualizar el presente estudio y destacar las contribuciones y limitaciones de trabajos anteriores, proporcionando así una base teórica sólida para la comprensión de cómo Canva puede potenciar el proceso pedagógico y fomentar la creatividad y el aprendizaje significativo en entornos universitarios.

Fauziyah et al. (2022) evaluaron la eficacia de *Canva for Education* en el mejoramiento de las habilidades de escritura de los estudiantes de escuelas en Sabilunnajah Prambon, Sidoarjo, durante el ciclo académico 2020/2021. El diseño de investigación utilizado fue pre-experimental, y se encontró que *Canva for Education* fue efectivo en desarrollar las des-

trezas de redacción de los alumnos para textos procedimentales. Además, la variable que mide las opiniones de los discentes sobre el uso de *Canva for Education* mostró una alta confiabilidad, de acuerdo con la prueba alfa de Cronbach, lo que indica que esta herramienta puede emplearse eficazmente en el aula para desarrollar las capacidades literarias de los educandos.

Ilyas et al. (2023) analizaron la percepción de los estudiantes respecto a la facilidad de uso y conveniencia al utilizar grabaciones de aprendizaje del idioma inglés integradas con Canva. Esto facilitó la comprensión del material didáctico debido a sus numerosas características, las cuales hicieron que la instrucción fuera más amena. También contribuyó a que el curso fuera más atractivo para profesores y estudiantes. Los alumnos compartieron sus opiniones sobre lo sencillo que era acceder al recurso formativo en lengua extranjera utilizando esta herramienta.

Pedroso et al. (2023) realizaron un trabajo descriptivo cualitativo para investigar las opiniones de alumnos sobre el uso de Canva como una herramienta integral para la creatividad y la colaboración. Se llevó a cabo entre ocho estudiantes de la Licenciatura en Educación Secundaria con especialidad en Estudios Sociales, identificados mediante una técnica de muestreo intencional. Los resultados demostraron que los discentes tienen opiniones predominantemente positivas sobre Canva. Les permite ampliar su creatividad, optimizar la colaboración y producir diseños visualmente atractivos. Sin embargo, también reconocieron que, a pesar de su facilidad de uso y características completas, Canva tiene ciertas desventajas que pueden provenir de la aplicación y de los propios educandos. Factores como la dependencia excesiva de la aplicación y una conectividad débil pueden representar un desafío para el proceso de diseño.

Priyatna et al. (2023) analizaron las percepciones de dieciséis estudiantes sobre el uso de Canva para apoyar su clase de escritura en inglés en una universidad privada. Utilizando un cuestionario para la recolección de datos, se encontró que el 86.4 % de los alumnos apreciaron positivamente la utilidad, facilidad de acceso y adecuación de Canva para mejorar sus habilidades de escritura, con un 47 % que estuvo totalmente de acuerdo, un 39.5 % de acuerdo y solo un 13.5 % parcialmente de acuerdo. No obstante, los discentes enfrentaron desafíos, principalmente

relacionados con su preparación para utilizar las funciones de Canva. Estos resultados sugieren que el dominio de las características de esta herramienta es esencial para maximizar sus beneficios en la mejora de las competencias escritas de los educandos.

Sari et al. (2023) investigaron las percepciones de estudiantes de idiomas sobre los tipos de recursos de aprendizaje de inglés que ellos mismos crearon utilizando Canva, así como los beneficios que percibieron al emplear esta herramienta para la confección de dichos materiales. Los investigadores emplearon un diseño descriptivo cualitativo para lograr los objetivos de este estudio, el cual se llevó a cabo en una universidad privada en Indonesia. Los hallazgos indican que los alumnos elaboraron diferentes medios de enseñanza de inglés utilizando Canva, tales como diapositivas de presentación, libros de texto, tarjetas de memoria, videos, contenido de Instagram e infografías. Además, se identificaron varios beneficios de utilizar Canva para crear estos elementos, como su facilidad de uso, variedad de plantillas, fomento de la creatividad, ahorro de tiempo y la posibilidad de crear objetos multimedia didácticos.

Zahroh y Febrianingrum (2023) utilizaron Canva en el ciclo académico 2021-2022 en una actividad en clase, en el sexto semestre del Programa de Estudios de Inglés en una institución universitaria, demostrando ser una herramienta eficaz para la creación de diseños atractivos. Los estudiantes, a quienes se les pidió elaborar una infografía sobre el material discutido en la plenaria, mostraron percepciones mayoritariamente positivas respecto a su uso. Mediante un diseño de método mixto que incluyó entrevistas, observación, cuestionarios y documentación, se encontró que los discentes se sintieron cómodos y disfrutaron de la lección, valorando las funciones y diseños interesantes de la aplicación, así como su facilidad de manejo y modificación. Este estudio concluye que Canva facilita la creación de contenido educativo visual de manera gráfica, legible y memorable, mejorando la experiencia de aprendizaje en ejercicios académicos.

Larasati et al. (2022), investigaron cómo los docentes enseñan escritura creativa utilizando Canva y la percepción de los educandos sobre esta herramienta como medio de aprendizaje. Se utilizó un diseño cualitativo de tipo estudio de caso, recolectando datos a través de observaciones,

cuestionarios y entrevistas. La muestra incluyó dieciocho estudiantes y un profesor de inglés. Los resultados indicaron que el profesor empleó el constructivismo para implementar Canva en proceso didáctico, y que los alumnos mostraron una percepción positiva hacia su uso, manifestando una mayor motivación y adaptación en el uso de medios digitales. Estos hallazgos sugieren que la incorporación de instrumentos como Canva en la enseñanza puede motivar a los jóvenes y ampliar sus conocimientos en el manejo de diversas tecnologías. Se recomienda que los profesores integren medios digitales en sus prácticas pedagógicas para potenciar el aprendizaje y la participación en el aula.

Las investigaciones revisadas demuestran que Canva es una herramienta educativa versátil y eficaz, capaz de mejorar diversas competencias académicas y digitales entre los jóvenes. Desde el desarrollo de habilidades de escritura hasta la facilitación de la creatividad y la colaboración, Canva ha mostrado beneficios significativos en contextos variados. No obstante, también se han identificado ciertos desafíos, como la necesidad de una adecuada preparación para el uso de sus funciones y la dependencia de la conectividad. Estas evidencias subrayan la importancia de integrar aplicaciones digitales en el entorno didáctico, adaptándose a las necesidades y capacidades de los estudiantes para maximizar su potencial formativo. La presente indagación se basa en estos hallazgos previos para explorar más a fondo el impacto de Canva en la educación superior, con el objetivo de contribuir al mejoramiento continuo de las prácticas pedagógicas mediante el uso de tecnologías innovadoras.

## **Metodología**

En este estudio se utilizó un enfoque cualitativo con un nivel descriptivo, para analizar el uso y la percepción de los estudiantes universitarios respecto a la herramienta Canva en sus actividades académicas. Un plano descriptivo permite obtener una visión detallada de un fenómeno en particular sin manipular variables, mientras que el enfoque cualitativo facilita la exploración profunda de las experiencias y percepciones de los participantes (Guevara et al., 2020). Este paradigma es particularmente adecuado para investigar cómo los alumnos interactúan con herramientas

tecnológicas en el contexto educativo y cómo distinguen su impacto en el aprendizaje y desarrollo de habilidades.

## **Participantes**

La muestra del estudio estuvo conformada por 245 alumnos de nivel superior de dos instituciones: la Universidad Autónoma de Sinaloa y la Universidad del Pacífico Norte. Se incluyeron en la muestra estudiantes de las carreras de Licenciatura en Informática e Ingeniería en Sistemas de la Información de la Universidad Autónoma de Sinaloa, y de Odontología, Cosmiatría y Pedagogía de la Universidad del Pacífico Norte. La selección de los participantes se basó en el criterio de que todos ellos hubieran utilizado Canva en alguna de sus tareas académicas. Esta pauta aseguraba que los encuestados tuvieran experiencia directa y relevante con la herramienta, lo cual es determinante para proporcionar hallazgos valiosos sobre su uso y percepción.

## **Instrumento de recolección de datos**

Para este estudio se diseñó un cuestionario dividido en tres secciones principales, constituido por un total de 24 ítems. La primera, enfocada en la información demográfica, consta de 6 interrogantes, donde se recopilaron datos sobre el género, la edad, institución educativa, el programa académico, el grado de estudio y lugar de residencia de los participantes, con el fin de contextualizar los resultados y permitir un análisis poblacional detallado. La segunda se centró en el uso de Canva, incluyendo ocho preguntas sobre la frecuencia y el contexto de aplicación de la herramienta. Los cuestionamientos de este apartado fueron de opción múltiple y se planearon para comprender mejor cómo y con qué frecuencia los estudiantes utilizan Canva en sus actividades formativas. La tercera sección con 10 planteamientos se dedicó a la percepción de Canva como herramienta didáctica, utilizando una escala Likert para medir diversos aspectos como la efectividad de Canva en la mejora de la asimilación de contenidos, el desarrollo de habilidades de diseño, la presentación de información, impacto en la creatividad y el aprendizaje, entre otros aspectos relevantes.

## **Procedimiento**

La recolección de datos se realizó en varias etapas. Inicialmente, se difundió una invitación para participar a través de correo electrónico, enviando el enlace correspondiente para acceder al cuestionario a los estudiantes de las carreras mencionadas. Dentro de esta, se explicó el propósito del estudio, la importancia de la participación y garantizó la confidencialidad de las respuestas. El instrumento fue administrado a través de Google Forms durante el mes de abril de 2024, lo cual permitió completar la encuesta en cualquier momento y lugar, contribuyendo a una mayor tasa de encuestados.

## **Análisis de datos**

Los datos recolectados fueron examinados utilizando técnicas cualitativas descriptivas. Se realizó un análisis de contenido para identificar patrones y temas recurrentes en las respuestas de los alumnos. Los resultados se organizaron en categorías basadas en las secciones del cuestionario: uso y percepción de Canva como herramienta académica. Este enfoque analítico permitió extraer hallazgos detallados sobre cómo los estudiantes utilizan y entienden Canva, proporcionando una comprensión profunda de su impacto en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades de diseño y presentación de información.

## **Consideraciones éticas**

El estudio siguió estrictamente las consideraciones éticas pertinentes. Todos los estudiantes fueron informados del propósito del estudio y se les garantizó la confidencialidad de sus respuestas. La participación fue completamente voluntaria y se aseguró que los datos recolectados se utilizarían únicamente con fines académicos y de investigación.

## Análisis de resultados

En esta sección se presenta un desglose detallado de las 245 respuestas obtenidas a través del instrumento aplicado a los estudiantes de la Universidad Autónoma de Sinaloa y la Universidad del Pacífico Norte. El análisis se organiza en función de las tres secciones del cuestionario: información demográfica, uso de Canva y percepción de Canva como herramienta académica. El objetivo es proporcionar una comprensión exhaustiva de cómo los alumnos interactúan con Canva, sus hábitos de uso y sus opiniones sobre la utilidad de esta aplicación en el contexto educativo. A continuación, se presenta un resumen de los datos poblacionales recopilados en la primera sección del cuestionario, incluyendo información sobre el género, edad, universidad, carrera, grado académico y ciudad de residencia de los participantes, como se muestra en la Tabla 1.

**Tabla 1**  
*Datos etnográficos*

Atributo	Variables	f	Porcentaje ( %)
Género	Femenino	103	42
	Masculino	142	58
Edad	17-19 años	52	21
	20-22 años	141	58
	23 años o más	52	21
Institución	UAS	158	64.5
	UNIP	87	35.5
Grado escolar	Primero	50	20
	Otro		
	Segundo	62	25
	Tercero	80	33
Carrera	Cuarto	53	22
	Licenciatura en Odontología	56	23
	Licenciatura en Cosmiatría	24	10
	Licenciatura en Pedagogía	7	3
	Licenciatura en Informática	25	10
	Ingeniería en Sistemas de Información	133	54

<b>Atributo</b>	<b>Variabls</b>	<b>f</b>	<b>Porcentaje ( %)</b>
Ciudad de Residencia	Mazatlán	234	95.5
	Culiacán	0	0
	Concordia	2	1
	El Rosario	1	.5
	Escuinapa	5	2
	Otro	3	1

*Fuente:* Elaboración propia.

En Tabla 1, se revela un panorama demográfico detallado de los participantes en el estudio. En el género, se observa una ligera predominancia masculina, con el 58 % de los encuestados y el 42 % como femeninos. En cuanto a la distribución por edad, la mayoría (58 %) se encuentran en el rango de 20 a 22 años, seguido por grupos de edad más jóvenes (21 % entre 17 y 19 años) y mayores (21 % de 23 años o más). En relación con la institución educativa, la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS) constituye la mayoría de los sondeados, representando el 64.5 %, mientras que la Universidad del Pacífico Norte (UNIP) contribuye con el 35.5 % restante. Respecto al grado escolar, se observa una distribución relativamente equitativa entre los diferentes niveles, con el tercer grado mostrando la mayor representación (33 %), seguido por el segundo (25 %), el cuarto (22 %) y el primero (20 %). En el ámbito de la diversidad de carreras pertenecientes a la investigación, la Ingeniería en Sistemas de Información emerge como la más prominente, abarcando el 54 % de los alumnos. Las demás disciplinas, como la Licenciatura en Odontología (23 %), la Licenciatura en Cosmiatría (10 %), la Licenciatura en Informática (10 %) y la Licenciatura en Pedagogía (3 %), tienen una representación más modesta en comparación. Finalmente, en términos de residencia, la mayoría (95.5 %) provienen de Mazatlán, mientras que otras ciudades como Escuinapa (2 %), Concordia (1 %), y El Rosario (.5 %) presentan una representación mucho menor, cabe destacar que no se registraron discentes de Culiacán en esta población.

Se procede con el análisis de la segunda parte de los resultados obtenidos a partir de la aplicación del instrumento, enfocándose en el uso de Canva. La primera pregunta en este apartado proporciona datos signifi-

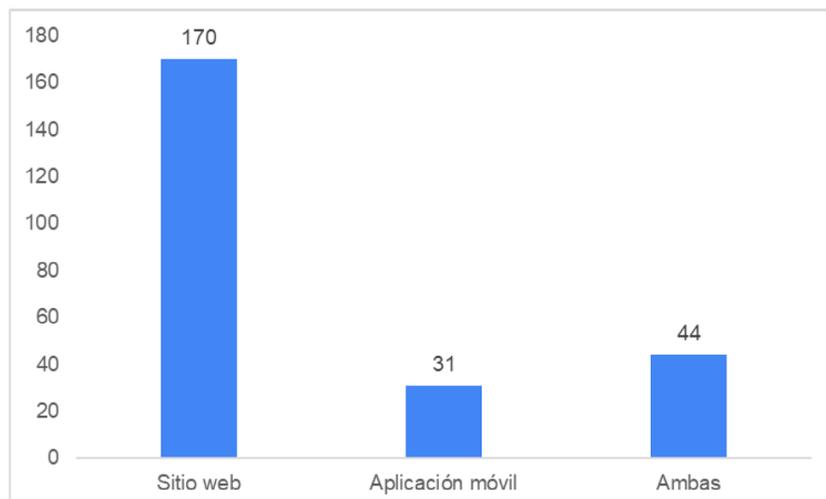
cativos sobre las preferencias de uso de Canva para diferentes actividades. Según los resultados, la mayoría de los estudiantes emplea Canva principalmente para tareas académicas, con una frecuencia de 168 (69 %). En contraste, el uso para fines profesionales es considerablemente menor, con solo 3 (1 %) indicando esta preferencia, además, un número significativo de 68 (28 %) utiliza Canva tanto para actividades académicas como profesionales, por último, un pequeño grupo de 6 (2 %) para otros fines no especificados.

En la siguiente pregunta relacionada a la frecuencia de uso de Canva para actividades académicas, un pequeño grupo de estudiantes (4) utiliza Canva a diario (2 %), la mayoría lo emplea semanalmente (100), representando un 41 %, mensualmente es menor, con 50 alumnos (20 %), mientras que 91 la ocupan de manera ocasional (37 %). En otro cuestionamiento concerniente al tiempo que los discentes dedican semanalmente al uso de Canva para tareas, se encontró que un total de 78 educandos (32 %) dedican menos de una hora a la semana, mientras que la mayoría, 153 (62 %), destinan entre una y tres horas, un grupo más reducido, 11 (5 %), consumen entre tres y cinco horas semanales, finalmente, solo 3 encuestados (1 %) dedican más de cinco horas a la semana a esta herramienta.

En cuanto a los dispositivos más utilizados por los estudiantes para realizar tareas académicas con Canva, se revela que la mayoría prefiere utilizar laptops, con 152 alumnos (62 %), las computadoras de escritorio son usadas por 53 (22 %), mientras que los teléfonos móviles son la opción para 37 (15 %), por último, solo 3 (1 %) manejan tabletas para sus actividades formativas en esta aplicación. Con relación a la preferencia de los discentes por las plataformas para utilizar Canva para la realización de ejercicios didácticos, se destaca que 170 (69 %) prefiere el sitio web, en segundo lugar, 44 (18 %) opta por la aplicación, mientras 31 (13 %) utiliza ambas opciones, esto se ilustra en Figura 1.

**Figura 1**

*¿Cuál es tu plataforma preferida para usar Canva en la realización de tareas académicas?*



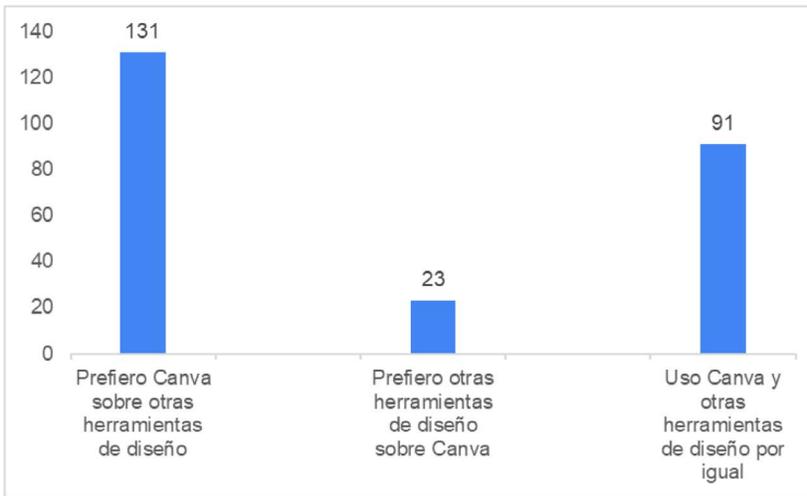
Fuente: Elaboración propia.

Para la pregunta sobre los tipos de tareas realizadas con Canva, se permitió a los participantes elegir más de una opción. Se destaca que el 56 % de los encuestados utilizaron esta herramienta para crear infografías, seguido por un 78 % que la empleó en la elaboración de mapas conceptuales, y un 66 % para realizar presentaciones, además, el 39 % prefirió Canva para diseñar pósteres, mientras que un 22 % lo utilizó para crear material didáctico, un 15 % indicó haber empleado Canva para otros propósitos no especificados en la encuesta.

El análisis de la frecuencia de uso de las plantillas prediseñadas de Canva para tareas académicas revela una distribución variada entre los encuestados. La mayoría representada por 105 (43 %) indicaron utilizarlas frecuentemente, seguido por aquellos que las emplean ocasionalmente siendo 66 (27 %) y aquellos que las ocupan siempre son 52 (21 %). Por otro lado, una minoría de 22 (9 %) reportó raramente aprovechar estas plantillas. En la comparación con otras herramientas de diseño, el 54 % (131) de los alumnos indicaron que prefieren Canva sobre otras plataformas, seguido por un 37 % (91) que usan Canva y otras aplicaciones

digitales por igual, mientras, un 9 % (23) declaró preferir otras opciones de diseño, esto se representa en Figura 2.

**Figura 2**  
*Comparación con otras herramientas de diseño*



*Fuente:* Elaboración propia.

Continuando con el análisis, se procede a examinar detalladamente la tercera sección del instrumento, la cual se dedicó a explorar la percepción de Canva como herramienta didáctica entre los participantes. En esta sección, se evaluaron diversos aspectos relacionados con la utilidad, facilidad de uso, impacto en la creatividad y el aprendizaje, entre otros. Los resultados obtenidos de esta sección se presentan de manera resumida en la Tabla 2.

**Tabla 2***Percepción de Canva como herramienta didáctica*

Ítem	Totalmente de acuerdo		De acuerdo		En des-acuerdo		Totalmente en des-acuerdo	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Canva es una herramienta de fácil uso	152	62	84	34	6	3	3	1
Canva me ayuda a comprender mejor los contenidos	118	48	113	46	12	5	2	1
Canva tiene las herramientas necesarias para realizar mis tareas digitales	137	56	96	39	10	4	2	1
Canva me permite mejorar mis habilidades de diseño	134	55	100	41	11	4	0	0
Canva me permite mejorar mis habilidades para desarrollar una presentación	128	52	103	42	14	6	0	0
Canva fomenta mi creatividad en las tareas académicas	132	54	91	37	22	9	0	0
Canva contribuye al desarrollo de mis habilidades relacionadas con las TIC	124	51	103	42	15	6	3	1
Canva me ayuda a integrar conceptos de inteligencia artificial en mis proyectos académicos	108	44	107	44	25	10	5	2
Recomendaría Canva a otros estudiantes como una herramienta útil para sus actividades académicas	151	62	81	33	13	5	0	0

Ítem	Totalmente de acuerdo		De acuerdo		En desacuerdo		Totalmente en desacuerdo	
	f	%	f	%	f	%	f	%
La mayoría de mis docentes utilizan Canva en sus clases como herramienta para la enseñanza o presentación de contenidos.	90	37	97	40	45	18	13	5

*Fuente:* Elaboración propia.

Los resultados mostrados en Tabla 2 revelan una tendencia mayoritariamente positiva de Canva como herramienta didáctica entre los participantes. En primer lugar, se observa que 96 % de los estudiantes está totalmente de acuerdo o de acuerdo en que Canva es una herramienta de fácil uso. Un 94 % de los educandos perciben que Canva les ayuda a comprender mejor los contenidos y que proporciona las herramientas necesarias para realizar sus tareas digitales según un 95 % de los alumnos. La gran mayoría representada por un 96 % está completamente de acuerdo o de acuerdo en que Canva les permite mejorar sus habilidades de diseño y un 94 % afirma lo mismo en cuanto a las de presentación 94 %, así como fomenta su creatividad en las tareas académicas así lo asevera un 91 % de los estudiantes.

En Tabla 2, también se destaca que una proporción significativa de alumnos representada por el 93 % está completamente de acuerdo o de acuerdo que Canva contribuye al desarrollo de sus habilidades relacionadas con las TIC, y que les ayuda a integrar conceptos de inteligencia artificial en sus proyectos académicos, aseverado por un 88 %. Además, la mayoría de los estudiantes compuesta por un 95 % estaría completamente de acuerdo o de acuerdo en recomendar Canva a otros compañeros como una herramienta útil para sus actividades académicas Sin embargo, respecto al uso de esta plataforma por parte de los profesores, se muestra una distribución más equilibrada de opiniones, con una proporción notable de 23 % de los discentes están en desacuerdo o totalmente en desacuerdo con la afirmación de que la mayoría de sus docentes utilizan Canva en sus clases.

## Discusión

Los hallazgos del presente estudio ofrecen un aporte significativo a la comprensión del impacto de Canva en la educación superior, además de enriquecer el marco del estado del arte sobre el uso y percepción de esta plataforma en ámbitos universitarios.

Las investigaciones anteriores han destacado la eficacia de Canva para mejorar diversas competencias académicas y digitales. Por ejemplo, Fauziyah et al. (2022) encontraron que Canva es efectivo en el desarrollo de habilidades de escritura. Similarmente, este estudio revela que los estudiantes universitarios perciben que Canva mejora su comprensión de los contenidos y sus habilidades de diseño y presentación, corroborando la utilidad de Canva para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de competencias académicas.

Pedroso et al. (2023) destacaron la capacidad de Canva para fomentar la creatividad y la colaboración entre los alumnos. Este estudio amplía esta perspectiva al demostrar que los estudiantes universitarios también reconocen el valor de Canva en la mejora de sus habilidades creativas y en la realización de tareas colaborativas. La percepción positiva de los discentes sobre la capacidad de Canva para fomentar estos aspectos se alinea con estos hallazgos, subrayando la versatilidad de la herramienta.

Sari et al. (2023) y Zahroh y Febrianingrum (2023) destacaron los beneficios de Canva en la creación de recursos de aprendizaje atractivos y efectivos, como infografías y presentaciones multimedia. Este estudio confirma estos dividendos, ya que los estudiantes universitarios utilizan Canva para una variedad de actividades académicas, apreciando su capacidad para crear materiales visualmente interesantes.

Larasati et al. (2022) mostraron que la integración de Canva en la enseñanza puede motivar a los discentes y mejorar su manejo de tecnologías digitales. Este aspecto también se refleja en los hallazgos, donde los estudiantes universitarios reportan que Canva fomenta su creatividad y habilidades relacionadas con las TIC, lo que sugiere una mayor motivación y participación en el proceso de didáctico.

Estos hallazgos contribuyen al entendimiento de cómo Canva puede integrarse eficazmente en las prácticas pedagógicas para potenciar el aprendizaje en la educación superior.

## Conclusiones

El presente estudio sobre el uso y percepción de Canva entre los estudiantes de la Universidad Autónoma de Sinaloa y la Universidad del Pacífico Norte revela importantes hallazgos que confirman la hipótesis planteada. En términos generales, los alumnos encuentran en Canva una herramienta eficaz para sus actividades académicas, lo que facilita una mejor asimilación de los contenidos y el desarrollo de habilidades de diseño y presentación.

La mayoría de los estudiantes emplea Canva principalmente para tareas académicas, lo que indica que esta plataforma es vista como un recurso valioso en el ámbito educativo. Los alumnos utilizan Canva con regularidad, principalmente de manera semanal y destinan una cantidad considerable de tiempo a su uso, lo que demuestra su integración en las rutinas académicas. Los dispositivos preferidos para trabajar con Canva son las *laptops*, lo que sugiere que los discentes valoran la comodidad y la funcionalidad que estos equipos ofrecen en combinación con la plataforma.

En cuanto a las tareas realizadas, los estudiantes utilizan Canva para una variedad de actividades, como la creación de mapas conceptuales, presentaciones, infografías y pósteres. Esta diversidad de usos resalta la versatilidad de la herramienta, permitiendo a los estudiantes abordar sus proyectos de manera creativa y eficiente. La preferencia por las plantillas prediseñadas también sugiere que Canva facilita la creación de contenidos visualmente atractivos y profesionalmente presentados, sin requerir habilidades avanzadas de diseño.

La percepción de los estudiantes sobre Canva es abrumadoramente positiva. La mayoría considera que Canva es fácil de usar, lo que reduce las barreras técnicas y permite una adopción rápida y efectiva. Además, los alumnos sienten que Canva les ayuda a comprender mejor los contenidos de sus asignaturas, sugiriendo que la herramienta contribuye significativamente a su aprendizaje. La plataforma también es vista como un medio para mejorar las habilidades de diseño y presentación, aspectos cruciales en el desarrollo académico y profesional de los discentes.

Canva es percibida como una herramienta que fomenta la creatividad, lo que es fundamental para la generación de ideas innovadoras y la rea-

lización de proyectos académicos de calidad. Los estudiantes también valoran su capacidad para desarrollar habilidades relacionadas con las TIC, lo que es especialmente relevante en el contexto actual, donde dichas competencias son cada vez más necesarias.

Con base en los hallazgos de esta investigación, se recomienda fomentar la capacitación en el uso de Canva tanto para estudiantes como para profesores, a través de talleres y cursos específicos que permitan una explotación completa de sus funcionalidades, facilitando así su integración en diversas asignaturas y promoviendo proyectos interdisciplinarios. Además, es esencial asegurar que todos los alumnos tengan acceso a dispositivos adecuados como *laptops* y *tablets*, ya que estos son los preferidos para trabajar con Canva.

## Referencias

- Altamirano Loor, J. D. y Mera Vera, F. A. (2023). Estrategia didáctica sustentada en la utilización de herramientas virtuales para la enseñanza de las matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 9(1), 151–167. <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3124>
- Anam, C., Churiyah, M., y Pratama, N. Z. (2023). Mejorar los resultados del aprendizaje y el aprendizaje autorregulado mediante el desarrollo de medios de aprendizaje basados en la web con la plataforma Canva. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(5), 376–386. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v10i5.4820>
- Arcentales-Fajardo, M., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N. y Erazo-Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 115–138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Borja-Antrituña, G. M., Chiguano-Noboa, M. D., López-Fernández, R. y Alzate-Peralta, L. A. (2024). Analítica del aprendizaje utilizando la herramienta digital Canva en la asignatura de Estudios Sociales. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 7(Suplemento 1), 165–176. <https://doi.org/10.62452/gr3s1240>
- Calero Sánchez, C. C. S. (2019). La llegada de las nuevas tecnologías a la educación y sus implicaciones. *International Journal of New Education*, (4). <https://doi.org/10.24310/IJNE2.2.2019.7449>

- Collantes Inga, E., y Collantes Inga, Z. M. (2022). Impacto de la plataforma google classroom en las competencias matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 293-315. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1499](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1499)
- Cruz Guzmán, O. del R. y Benítez Granados, J. (2020). Las crisis también pueden promover el aprendizaje, impacto del COVID-19 en prácticas docentes. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(ESPECIAL), 291–302. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.114>
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K. y Egüez Cevallos, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n2.2021.448>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P. y Yappi, S. N. (2022). El uso de 'Canva para la Educación' y las percepciones de los estudiantes sobre su efectividad en el procedimiento de escritura del texto. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1). <https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/4359/pdf>
- Gallo Macias, G. G., Cañas Suarez, A. J. y Campi Mayorga, J. A. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45-56. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644>
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E. y Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Ikhlas, R. Z., Japakiya, R. y Muzayanah, T. (2023). Utilización de la aplicación Canva como creación de vídeos de medios de aprendizaje. *Journal of Social Science Utilizing Technology*, 1(3), 158-169. <https://doi.org/10.55849/jssut.v1i3.558>
- Ilyas, M., Hermawati Syarif y Refnaldi. (2023). El uso de videos de aprendizaje del idioma inglés diseñados a través de la aplicación Canva: percepciones de los estudiantes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(08), pp. 100–112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i08.39215>

- Kocaarslan, G. E., y Eryaman, M. R. (2024). Uso de la aplicación “Canva For Education” con aprendizaje colaborativo en la lección de artes visuales: Ejemplos de actividades para profesores. *Electronic Journal of Social Sciencies*, 23(90), 849-866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Larasati, M., Rustandi y A. Friatin, L.Y. (2022). Potenciar la capacidad de escritura creativa de los estudiantes mediante el uso de Canva (una investigación de estudio de caso en una escuela secundaria en Ciamis). *Journal of English Education Program (JEEP)*, 9(2), 101-110. [http://dx.doi.org/10.25157/\(jeep\).v9i2.8548](http://dx.doi.org/10.25157/(jeep).v9i2.8548)
- Mercado-López, E. P. (2022). Conocimiento y uso de las tecnologías de información y comunicación en docentes de Educación Secundaria. *Transdigital*, 3(6), 1–22. <https://doi.org/10.56162/transdigital149>
- Mínguez, R. T., Pérez, I. L., Sanz-Cervera, P., Andrés, M. I. F. y Cerezueta, G. P. (2019). Uso de infografías como material de estudio en docencia universitaria en REDINE (Ed.), *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2018*. Adaya Press. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/03/EDUNOVATIC18.pdf>
- Muñoz-Guevara, E., Velázquez-García, G. y Barragán-López, J. F. (2021). Análisis sobre la evolución tecnológica hacia la Educación 4.0 y la virtualización de la Educación Superior. *Transdigital*, 2(4), 1-14. <https://doi.org/10.56162/transdigital86>
- Osorio, F. y Palma, M. (2024). Inteligencia Artificial, Educación Superior y Vinculación con el Medio. Encuentros. *Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, (20 (enero-abril)), 132-144. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10045910>
- Pedroso, J.E.P., Sulleza, RV. S., Francisco, K. H. M. C., Noman, A. J. O. y Martinez, C. A., V. (2023). Liberando el poder de Canva: opiniones de los estudiantes sobre el uso de la herramienta todo en uno para la creatividad y la colaboración. *Journal of Digital Learning And Distance Education*, 2(2), 443-461. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>
- Pinto-Bonilla, R. (2020). Diseño de infografías tipo Canva en la enseñanza de la Anatomía Humana. Grado en Medicina en REDINE (Ed.), *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2020*. Adaya Press. <https://www.edunovatic.org/wp-content/uploads/2021/02/EDUNOVATIC20.pdf>

- Prendes Espinosa, M. P. y Cerdán Cartagena, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 35–53. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Priyatna, I. P. D., Suwastini, N. K. A. y Dantes, G. R. (2023). Percepción de los estudiantes universitarios sobre el uso de Canva en la clase de escritura en inglés. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(1), 9–17. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i1.57231>
- Riani, D.W., Fuada, S., Putri, I., Arini, E.N., Ulfa, H., Setiani, D.F., Pradiptya, E.S. y Gianti, M.S. (2023). Capacitación en carteles científicos educativos con asistencia de Canva para estudiantes de UPI Purwakarta. *Community Empowerment*, 8(1), 86-94. <https://doi.org/10.31603/ce.7997>
- Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R. y Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. Una revisión sistemática. *Ciencia Digital*, 8(2), 64-85. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>
- Romero, M. N. y Alcalá, M. T. (2022). Razones y modos de utilizar tic en los procesos de estudio de estudiantes universitarios avanzados en dos carreras de la UNNE, Resistencia, Chaco (Argentina). *Entramados: educación y sociedad*, 9(11), 192-212. <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/6058>
- Sari, M. I., Utari, S. D. y Arfiandhani, P. (2023). Creación de medios de aprendizaje de inglés utilizando Canva: la perspectiva de los estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Teaching English as a Foreign Language Journal*, 2(2), 85-96. <https://doi.org/10.12928/tefl.v2i2.467>
- Sosa Díaz, M. J., y Valverde Berrocoso, J. (2022). Hacia una educación digital. Modelos de integración de las TIC en los centros educativos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(94), 939-970. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662022000300939](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000300939)
- Zahroh, A. y Febrianingrum, L. (2023). Percepción de los estudiantes sobre el uso de infografías en la aplicación Canva para realizar la tarea de clase TOEFL. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 28(1a), 64-80. <https://doi.org/10.24090/insania.v28i1a.8499>

