

Herramienta digital Canva para la atención de estudiantes con hiperactividad del primer año de Bachillerato General Unificado

Canva digital tool for the care of students with hyperactivity in the first year of Unified General Baccalaureate

Roxana Esther Ortiz-Valdez, María Gabriela Jurado-Martínez & Elizabeth Esther Vergel-Parejo

DIMENSIÓN CIENTÍFICA

Enero - junio, V°7 - N°1; 2026

Recibido: 28-01-2026

Aceptado: 03-02-2026

Publicado: 07-02-2026

PAIS

- Ecuador, Esmeraldas
- Ecuador, Durán
- Ecuador, Durán

INSTITUCION

- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador
- Universidad Bolivariana del Ecuador

CORREO:

- ✉ reortizv@ube.edu.ec
- ✉ mjjuradom@ube.edu.ec
- ✉ eevergelp@ube.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0005-8062-6920>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-3383-772X>
- 🌐 <https://orcid.org/0009-0007-0178-5099>

FORMATO DE CITA APA.

Ortiz-Valdez, R., Jurado-Martínez, M. & Vergel-Parejo, E. (2026). Herramienta digital Canva para la atención de estudiantes con hiperactividad del primer año de Bachillerato General Unificado. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°1). Pág. 1572 – 1591.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de la herramienta digital Canva en la atención y participación de estudiantes con hiperactividad del primer año de Bachillerato General Unificado. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo–interpretativo y componentes de investigación aplicada. La muestra estuvo conformada por ocho estudiantes con rasgos o diagnóstico previo de hiperactividad y cuatro profesionales de la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís, ubicada en la provincia de Esmeraldas, Ecuador. Para la recolección de información se emplearon técnicas como la observación no participante, entrevistas semiestructuradas y análisis documental, lo que permitió la triangulación de datos. La intervención pedagógica consistió en el diseño e implementación de estrategias educativas visuales mediante Canva durante un periodo de ocho semanas. Los resultados evidenciaron una reducción significativa de conductas disruptivas, como levantamientos innecesarios e interrupciones verbales, así como un incremento notable en el tiempo de atención sostenida durante las actividades académicas. Asimismo, se identificó un aumento en la motivación, la participación activa y la percepción de logro por parte de los estudiantes. Se concluyó que Canva constituye una herramienta digital accesible y pedagógicamente pertinente que favorece la autorregulación, canaliza la energía motriz y fortalece la atención de estudiantes con hiperactividad, aportando a la construcción de prácticas educativas inclusivas en el nivel de Bachillerato General Unificado.

Palabras clave: hiperactividad; TIC; Canva; atención; educación inclusiva.

Abstract

The present research aimed to analyze the impact of the Canva digital tool on the attention and participation of students with hyperactivity in the first year of the Unified General Baccalaureate. The study was developed under a qualitative approach, with a descriptive-interpretative design and applied research components. The sample consisted of eight students with previous diagnosis of hyperactivity and four professionals from the San Francisco de Asís Educational Unit, located in the province of Esmeraldas, Ecuador. For the collection of information, techniques such as non-participant observation, semi-structured interviews and document analysis were used, which allowed the triangulation of data. The pedagogical intervention consisted of designing and implementing visual educational strategies using Canva over an eight-week period. The results showed a significant reduction of disruptive behaviors, such as unnecessary uprisings and verbal interruptions, as well as a notable increase in time for sustained attention during academic activities. An increase in students' motivation, active participation and perception of achievement was also identified. It was concluded that Canva is an accessible and pedagogically relevant digital tool that promotes self-regulation, channels the driving energy and strengthens the attention of students with hyperactivity, contributing to the construction of inclusive educational practices at the Unified General Baccalaureate level.

Keywords: hyperactivity; ICT; Canva; attention; inclusive education.

Introducción

En el ámbito educativo actual, el desafío de atender la diversidad de necesidades de los estudiantes se ha vuelto cada vez más evidente. Comprender las características individuales del alumnado resulta fundamental para diseñar estrategias pedagógicas que respondan de manera efectiva a los distintos ritmos, estilos y condiciones de aprendizaje, favoreciendo procesos educativos inclusivos y equitativos (Moro, 2024).

La hiperactividad es una de las manifestaciones más frecuentes del Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) y representa una dificultad significativa para el trabajo docente, ya que limita la concentración, la permanencia en la tarea y la regulación conductual dentro del aula (Ramírez et al., 2024). Estas dificultades suelen incidir negativamente en el rendimiento académico y en la interacción social de los estudiantes, especialmente en niveles educativos de mayor exigencia cognitiva como el Bachillerato General Unificado (Garrido et al., 2020).

En una sociedad cada vez más digitalizada, el uso de aplicaciones educativas ha adquirido relevancia como una alternativa para dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Salgado, 2023). Diversos estudios señalan que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituyen una estrategia eficaz para favorecer la concentración y la motivación, aspectos que suelen verse afectados en estudiantes con hiperactividad (Bravo et al., 2024). Asimismo, el potencial didáctico de las TIC permite el desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y comunicativas, siempre que su uso esté mediado por una adecuada planificación pedagógica (Lanfranco, 2025).

Investigaciones recientes destacan el valor de la plataforma Canva como recurso educativo. Rodríguez et al. (2024), en una revisión sistemática sobre su uso como estrategia didáctica en educación cultural y artística, concluyeron que esta herramienta

potencia la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades técnicas, subrayando la importancia de la formación docente y la adaptación curricular. De manera similar, estudios cuasi-experimentales en áreas como Matemática y Estudios Sociales evidencian mejoras significativas en el rendimiento académico, la motivación y la participación estudiantil cuando se emplea Canva como apoyo pedagógico (Hernández & López, 2025; Jiménez et al., 2025).

En el contexto ecuatoriano, Tomalá y Gonzáles (2025) desarrollaron una investigación piloto en educación básica elemental que demostró un aumento en la motivación estudiantil y en la calidad de los productos académicos al utilizar Canva, aunque también se identificaron desafíos relacionados con la capacitación docente y la disponibilidad de recursos tecnológicos. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de profundizar en estudios contextualizados que analicen el impacto de esta herramienta en poblaciones con necesidades educativas específicas.

Si bien existen investigaciones sobre el uso de Canva en distintos niveles educativos y áreas del conocimiento, no se han identificado estudios empíricos que evalúen de manera específica su impacto en la atención y participación de estudiantes con hiperactividad en el primer año de Bachillerato General Unificado. En este sentido, la presente investigación tuvo como propósito analizar el impacto de la herramienta digital Canva en la atención y participación de estudiantes con hiperactividad, mediante la implementación de estrategias educativas visuales que contribuyan al fortalecimiento de su proceso de enseñanza-aprendizaje y a la construcción de prácticas pedagógicas inclusivas.

Métodos y Materiales

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo–interpretativo y componentes de investigación aplicada, dado que se diseñaron e implementaron estrategias educativas digitales orientadas a fortalecer la atención y participación de estudiantes con hiperactividad. Este enfoque permitió comprender las percepciones, comportamientos y transformaciones observadas durante la intervención pedagógica.

El estudio se llevó a cabo in situ en la Unidad Educativa Fiscomisional San Francisco de Asís, ubicada en la provincia de Esmeraldas, Ecuador. La investigación se desarrolló en el contexto natural del aula, lo que facilitó la observación directa de las dinámicas educativas y el análisis del impacto real del uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La selección del enfoque cualitativo respondió a la necesidad de analizar fenómenos educativos complejos vinculados a la atención, la motivación y la autorregulación conductual, aspectos que requieren una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los participantes. Este enfoque permitió explorar el significado que docentes y estudiantes atribuyen al uso de Canva como recurso pedagógico.

Desde una perspectiva ética, la investigación garantizó el respeto a los principios de voluntariedad, confidencialidad y anonimato de los participantes. Se solicitó autorización institucional y se aplicó consentimiento informado a los estudiantes, asegurando el uso responsable de la información recolectada.

Finalmente, la metodología adoptada permitió establecer una relación coherente entre los fundamentos teóricos, el diseño de la intervención y los resultados obtenidos,

fortaleciendo la validez interna del estudio y su pertinencia dentro del campo de la educación inclusiva mediada por TIC.

La población estuvo conformada por estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado que presentaban rasgos o diagnóstico previo de hiperactividad. El estudio se centró en una población específica debido a la naturaleza del fenómeno investigado.

Se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, seleccionando participantes que cumplieran criterios específicos relacionados con la hiperactividad y la participación directa en el proceso educativo. Este tipo de muestreo permitió profundizar en el análisis del fenómeno desde una perspectiva contextualizada.

La muestra estuvo integrada por ocho estudiantes con características de hiperactividad. La selección respondió a la disponibilidad de los participantes y a la viabilidad de la intervención pedagógica.

El número de participantes fue considerado adecuado para un estudio de enfoque cualitativo, ya que permitió una observación detallada de las conductas, percepciones y cambios experimentados durante la implementación de las estrategias educativas.

La composición de la muestra favoreció la triangulación de información desde diferentes actores educativos, fortaleciendo la credibilidad de los resultados obtenidos.

Técnicas e instrumentos

Para la recolección de datos se emplearon diversas técnicas cualitativas que permitieron obtener información desde múltiples perspectivas. Estas técnicas fueron

seleccionadas en función de los objetivos de la investigación y del enfoque metodológico adoptado.

La observación no participante se utilizó para registrar las manifestaciones conductuales, el nivel de atención y la participación de los estudiantes durante las actividades académicas. Para ello, se aplicó una guía de observación estructurada que permitió sistematizar la información recolectada.

La entrevista semiestructurada se aplicó a estudiantes con el fin de conocer sus percepciones sobre el uso de Canva, su accesibilidad, motivación y utilidad para mejorar la atención y la autorregulación conductual. Se emplearon cuestionarios guía que facilitaron la profundización de las respuestas.

El análisis documental se utilizó como técnica complementaria para sustentar teóricamente la investigación, mediante la revisión de literatura científica, normativas educativas y estudios previos relacionados con TIC, hiperactividad y Canva.

La combinación de estas técnicas permitió la triangulación de datos, fortaleciendo la validez y confiabilidad de los hallazgos.

Tabla 1. *Técnicas e instrumentos de recolección de información*

Técnica	Instrumento	Participantes
Observación no participante	Guía de observación estructurada	Estudiantes durante el desarrollo de las clases
Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista semiestructurada	Estudiantes posterior a la intervención
Análisis documental	Fichas bibliográficas	Fuentes teóricas y documentos científicos

La aplicación de estas técnicas permitió la triangulación de la información, facilitando la comprensión de las percepciones, manifestaciones conductuales y dinámicas de interacción asociadas al uso pedagógico de la herramienta digital Canva.

El procedimiento de la investigación se desarrolló en fases secuenciales que garantizaron una implementación ordenada y coherente del estudio. En una primera fase, se gestionó la autorización institucional y se aplicó el consentimiento informado a los participantes.

Posteriormente, se realizó la identificación y selección de los estudiantes con rasgos de hiperactividad, tomando como referencia reportes docentes y diagnósticos previos. De manera paralela, se convocó a los docentes y orientadores involucrados en el proceso pedagógico.

La fase de recolección de información incluyó observaciones en el aula y la aplicación de entrevistas semiestructuradas, lo que permitió identificar conductas iniciales, niveles de atención y percepciones sobre el uso de recursos digitales.

Con base en los hallazgos preliminares, se diseñaron e implementaron estrategias educativas visuales mediante Canva, orientadas a incrementar la atención sostenida, facilitar la comprensión de contenidos y promover la participación activa de los estudiantes.

Finalmente, se realizó una evaluación posterior a la intervención mediante nuevas observaciones y entrevistas, permitiendo identificar cambios y transformaciones en el comportamiento y la atención de los estudiantes.

Los datos recolectados fueron transcritos y analizados mediante un proceso de codificación abierta, que permitió identificar categorías iniciales emergentes relacionadas con la atención, la motivación y la participación estudiantil.

Posteriormente, se aplicó la codificación axial para establecer relaciones entre las categorías identificadas, facilitando la construcción de ejes interpretativos que orientaron el análisis de los resultados.

El análisis de la información permitió estructurar tres ejes centrales: eficacia pedagógica de Canva, accesibilidad y facilidad de uso, y transformaciones en la atención y participación estudiantil.

Este proceso analítico se realizó siguiendo criterios de rigurosidad metodológica, credibilidad y triangulación de fuentes, asegurando la coherencia entre los datos recolectados y las interpretaciones realizadas.

Análisis de resultados

La presente sección expone de manera detallada los resultados obtenidos tras la implementación de estrategias educativas visuales mediante la herramienta digital Canva en estudiantes con hiperactividad del primer año de Bachillerato General Unificado. Los hallazgos se derivan de la triangulación de información obtenida a través de la observación no participante, las entrevistas semiestructuradas y el análisis de los productos elaborados por los estudiantes durante la intervención. Los resultados se organizan en función de cuatro ejes: manifestaciones conductuales, atención sostenida, percepción y motivación de los participantes, y organización cognitiva del aprendizaje.

Cambios en las manifestaciones conductuales asociadas a la hiperactividad

Previo a la intervención pedagógica, se observaron conductas recurrentes vinculadas a la hiperactividad, tales como levantamientos innecesarios, interrupciones verbales frecuentes, inicio impulsivo de tareas y dificultad para mantener la atención

durante periodos prolongados. Estas manifestaciones interferían de manera constante en el desarrollo normal de las actividades académicas y en la dinámica del aula.

Durante la implementación de las estrategias educativas visuales con Canva, se evidenció una reducción progresiva de estas conductas disruptivas. Los estudiantes permanecieron sentados por mayor tiempo, redujeron las interrupciones a sus compañeros y mostraron mayor disposición para seguir instrucciones antes de iniciar las tareas asignadas. Estos cambios fueron consistentes a lo largo de las sesiones observadas.

La Tabla 2 presenta la comparación de la frecuencia promedio de las conductas observadas antes y durante la intervención, evidenciando una disminución significativa de los comportamientos asociados a la hiperactividad.

Tabla 2. *Frecuencia promedio de conductas observadas antes y durante la intervención con Canva*

Comportamiento observado	Antes de la intervención	la Durante la intervención	la Variación (%)
Levantamientos innecesarios por hora	4.5	1.8	-60 %
Interrupciones verbales a compañeros por hora	3.2	1.0	-69 %
Tiempo máximo de atención sostenida (minutos)	10-12	20-25	Incremento
Inicios impulsivos de tareas sin leer instrucciones	6 de 8 estudiantes	2 de 8 estudiantes	-66 %

Nota. Datos obtenidos mediante observación no participante en una muestra de ocho estudiantes con hiperactividad.

Estos resultados evidencian que la manipulación digital de elementos visuales permitió canalizar la energía motriz de los estudiantes hacia una actividad estructurada,

disminuyendo conductas disruptivas que previamente interferían con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

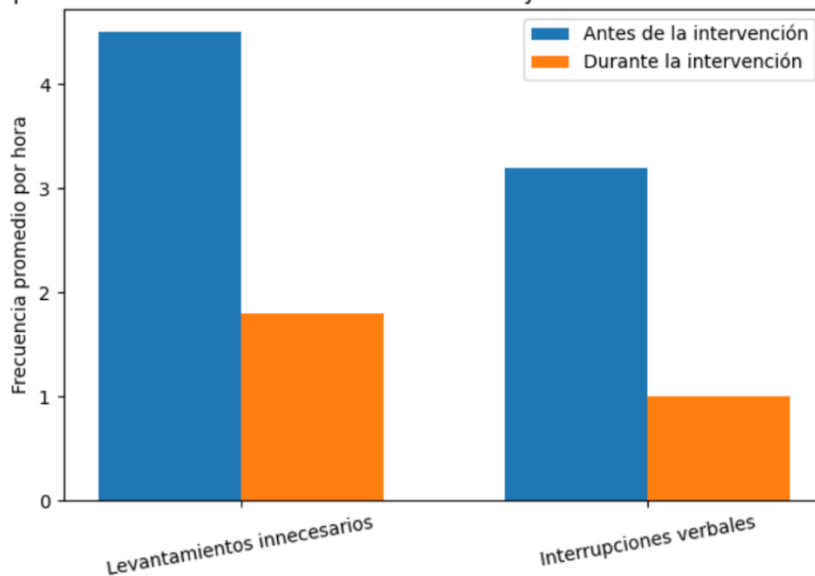
Evolución del tiempo de atención sostenida durante las actividades académicas

Uno de los indicadores más relevantes analizados fue el tiempo de atención sostenida de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades académicas. Antes de la intervención, el tiempo máximo de concentración observado oscilaba entre 10 y 12 minutos, tras los cuales se manifestaban signos de distracción, inquietud motriz o abandono de la tarea.

Durante la intervención con Canva, se registró un aumento progresivo del tiempo de atención sostenida, alcanzando rangos de entre 20 y 25 minutos. Este incremento permitió el desarrollo más completo de las actividades, así como una mayor finalización de tareas dentro del tiempo de clase.

Figura 1. Comparación de la frecuencia de conductas observadas antes y durante la intervención con Canva

Comparación de la frecuencia de conductas antes y durante la intervención con Canva



El gráfico muestra una reducción marcada de levantamientos innecesarios e interrupciones verbales, así como un aumento del tiempo de atención sostenida durante la intervención, lo que refleja una mejora en la autorregulación conductual.

Percepción de los estudiantes sobre el uso de Canva

Las entrevistas semiestructuradas aplicadas a los estudiantes permitieron identificar percepciones positivas respecto al uso de Canva como herramienta pedagógica. Los participantes manifestaron mayor interés por las actividades académicas y una actitud más favorable hacia la realización de tareas escolares.

Los estudiantes señalaron que el diseño visual, la posibilidad de elegir colores, formas y plantillas, y la facilidad de uso de la plataforma les permitió comprender mejor los contenidos y mantenerse concentrados por más tiempo. Asimismo, expresaron sentirse orgullosos de los productos elaborados, lo que fortaleció su autoestima académica.

En varios casos, se observó que los estudiantes mostraron mayor disposición para presentar sus trabajos frente al grupo, evidenciando un aumento en la participación activa y en la confianza para expresarse.

Por otro lado, las entrevistas revelaron una valoración positiva del uso de Canva como recurso para el manejo pedagógico de la hiperactividad, señalando una disminución visible de la agitación motriz, especialmente en manos y pies, al concentrarse los movimientos en el uso del mouse y la organización de elementos visuales.

Asimismo, se evidenció una mejora en la organización cognitiva de los estudiantes, generada por la capacidad para sintetizar información, jerarquizar ideas y estructurar contenidos de manera más clara. Este aspecto se reflejó en la calidad de los productos elaborados en Canva, en comparación con trabajos realizados previamente en formatos

tradicionales. La Tabla 3 sintetiza las percepciones de estudiantes sobre el uso pedagógico de Canva.

Tabla 3. *Síntesis de percepciones sobre el uso pedagógico de Canva*

Eje de análisis	Percepciones identificadas
Motivación y autoestima	Mayor interés, orgullo por los trabajos y mayor participación
Atención	Incremento de la concentración y reducción de distracciones
Manejo conductual	Disminución de la agitación motriz y conductas disruptivas
Organización cognitiva	Mejora en la síntesis, jerarquización y comprensión de contenidos

Nota. Información obtenida a partir de entrevistas semiestructuradas al finalizar la intervención.

Análisis de los productos elaborados por los estudiantes

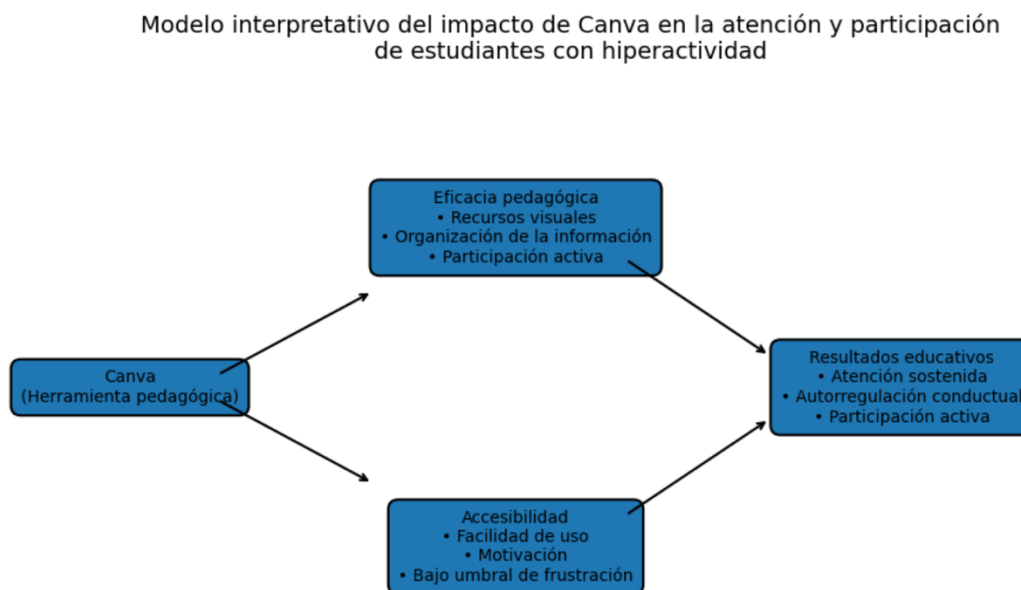
El análisis cualitativo de los productos elaborados en Canva (infografías, mapas mentales y presentaciones) permitió identificar avances significativos en la estructura y organización del contenido. En comparación con trabajos previos, los productos posteriores a la intervención presentaron mayor coherencia visual, mejor jerarquización de ideas y un uso adecuado de elementos gráficos para representar conceptos clave.

Los estudiantes lograron transformar textos extensos en esquemas visuales comprensibles, evidenciando una mejora en los procesos de síntesis y selección de información relevante. Este aspecto resulta particularmente relevante en estudiantes con hiperactividad, quienes suelen presentar dificultades en la organización y planificación de tareas.

Modelo interpretativo del impacto de Canva

A partir de la triangulación de los resultados obtenidos mediante observación, entrevistas y análisis de productos, se construyó un modelo interpretativo que explica el impacto del uso de Canva en estudiantes con hiperactividad.

Figura 2. Modelo interpretativo del impacto de Canva en la atención y participación de estudiantes con hiperactividad



El modelo muestra cómo la eficacia pedagógica y la accesibilidad de Canva actúan como mediadores que favorecen la atención sostenida, la autorregulación conductual y la participación activa, generando transformaciones positivas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De manera general, los resultados evidencian que la implementación de Canva como herramienta pedagógica contribuyó significativamente a la reducción de conductas disruptivas, al aumento del tiempo de atención sostenida y a la mejora de la motivación, la organización cognitiva y la participación de los estudiantes con hiperactividad. Estos

hallazgos confirman la pertinencia de las estrategias educativas visuales como apoyo para el desarrollo de prácticas inclusivas en el nivel de Bachillerato General Unificado.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten analizar el impacto de la herramienta digital Canva en la atención y participación de estudiantes con hiperactividad, evidenciando transformaciones significativas en las manifestaciones conductuales, el tiempo de atención sostenida y la motivación estudiantil. Estos hallazgos confirman la pertinencia del uso de recursos visuales estructurados como apoyo pedagógico en contextos de educación inclusiva, especialmente en estudiantes con dificultades de autorregulación.

En relación con las manifestaciones conductuales, la reducción de levantamientos innecesarios e interrupciones verbales observada durante la intervención coincide con lo señalado por Ramírez et al. (2024), quienes destacan que las tecnologías educativas pueden actuar como mediadores de la autorregulación conductual al ofrecer entornos estructurados y predecibles. En este estudio, la manipulación digital de elementos visuales mediante Canva permitió canalizar la energía motriz de los estudiantes hacia una actividad dirigida, disminuyendo conductas disruptivas que previamente interferían con el desarrollo de la clase (Arcentales et al., 2020).

El incremento del tiempo de atención sostenida, que pasó de rangos de 10–12 minutos a 20–25 minutos durante la intervención, refuerza los planteamientos de Robles y Reyes (2024), quienes sostienen que los recursos digitales interactivos favorecen la concentración y la permanencia en la tarea en estudiantes con TDAH. A diferencia de otras intervenciones basadas en software especializado, los resultados de esta investigación amplían la evidencia al demostrar que una herramienta de diseño gráfico de uso general

como Canva puede generar efectos similares en la atención, siempre que su uso esté mediado pedagógicamente (Delgado y Castillo, 2024).

Desde una perspectiva cognitiva, los resultados relacionados con la mejora en la organización y síntesis de la información dialogan con lo expuesto por Huerta et al. (2023), quienes resaltan que la interfaz intuitiva de Canva facilita la jerarquización de ideas y el pensamiento visual. El análisis de los productos elaborados por los estudiantes evidenció una mayor coherencia visual y estructural, lo que resulta particularmente relevante en estudiantes con hiperactividad, quienes suelen presentar dificultades en la planificación y organización de tareas académicas.

La percepción positiva de los estudiantes respecto al uso de Canva, manifestada a través de un aumento en la motivación, el sentimiento de logro y la participación activa, se encuentra en consonancia con los hallazgos de Jiménez et al. (2025) y Zambrano et al. (2025), quienes reportan que el carácter visual y creativo de esta herramienta actúa como un potente reforzador positivo. En el caso de los estudiantes con hiperactividad, este refuerzo resulta clave para fortalecer la autoestima académica y reducir la frustración asociada a tareas tradicionalmente percibidas como complejas o poco atractivas (Salari et al., 2023).

La disminución de la agitación motriz y la mejora en el clima de aula observadas durante la intervención coinciden con las recomendaciones pedagógicas planteadas por Burgos y Molina (2024), quienes subrayan la importancia de incorporar estrategias visuales y tecnológicas para atender la diversidad educativa. La posibilidad de concentrar el movimiento físico en acciones funcionales, como el uso del mouse y la organización de elementos gráficos, permitió transformar una conducta disruptiva en una acción pedagógicamente significativa (Rusca y Cortez, 2020).

El modelo interpretativo presentado en la Figura 2 permite comprender de manera integrada los hallazgos del estudio, evidenciando que el impacto de Canva no se produce de forma directa, sino a través de dos mediadores fundamentales: la eficacia pedagógica y la accesibilidad. Este planteamiento coincide con Ulate (2023), quien señala que las TIC resultan especialmente efectivas cuando combinan facilidad de uso, motivación y una clara intencionalidad didáctica. En este sentido, Canva se configuró como una herramienta de bajo umbral de frustración, aspecto clave para estudiantes con hiperactividad.

Si bien los resultados son consistentes y relevantes, es importante reconocer que el enfoque cualitativo y el tamaño reducido de la muestra limitan la generalización de los hallazgos. No obstante, la profundidad del análisis y la triangulación de técnicas fortalecen la validez interpretativa del estudio, aportando evidencia contextualizada sobre el uso de Canva en estudiantes con hiperactividad en el nivel de Bachillerato General Unificado, un campo poco explorado en la literatura.

En síntesis, la discusión permite afirmar que los resultados obtenidos no solo respaldan los planteamientos teóricos revisados, sino que amplían la evidencia existente al demostrar que una herramienta digital de diseño gráfico puede cumplir una doble función pedagógica y conductual. De este modo, el estudio contribuye al campo de la educación inclusiva al proponer el uso de Canva como una estrategia viable para fortalecer la atención, la autorregulación y la participación de estudiantes con hiperactividad.

Conclusiones

La presente investigación permitió analizar el impacto de la herramienta digital Canva en la atención y participación de estudiantes con hiperactividad del primer año de Bachillerato General Unificado, evidenciando que su implementación pedagógica contribuyó de manera significativa a la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje

en contextos de educación inclusiva. Los resultados obtenidos confirman que el uso planificado de recursos visuales digitales puede favorecer la autorregulación conductual y el mantenimiento de la atención en estudiantes con dificultades atencionales.

En relación con el objetivo del estudio, se concluye que Canva constituye una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la atención sostenida, al evidenciarse un incremento considerable en el tiempo de concentración durante las actividades académicas. Este hallazgo demuestra que la incorporación de estímulos visuales estructurados y atractivos facilita la permanencia en la tarea y reduce la dispersión, aspectos clave en estudiantes con hiperactividad.

Asimismo, se constató una reducción significativa de conductas disruptivas, como levantamientos innecesarios e interrupciones verbales, lo que permitió mejorar el clima de aula y optimizar el desarrollo de las clases. La canalización de la energía motriz hacia actividades digitales dirigidas favoreció la autorregulación conductual, transformando comportamientos tradicionalmente problemáticos en acciones pedagógicamente funcionales.

Desde una perspectiva cognitiva, la investigación evidenció avances en la organización y síntesis de la información por parte de los estudiantes, reflejados en la calidad de los productos elaborados en Canva. El uso de infografías, mapas mentales y presentaciones visuales permitió estructurar contenidos de manera más clara y comprensible, contribuyendo al aprendizaje significativo y al desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la planificación y la jerarquización de ideas.

En cuanto a la dimensión socioemocional, los estudiantes manifestaron un aumento en la motivación, la participación activa y el sentimiento de logro académico. Estos aspectos resultan fundamentales en estudiantes con hiperactividad, ya que fortalecen la autoestima

y disminuyen la frustración asociada a tareas académicas convencionales, favoreciendo una actitud más positiva hacia el aprendizaje.

Finalmente, se concluye que Canva es una herramienta digital accesible, de bajo costo y fácil implementación, que puede integrarse de manera efectiva como estrategia pedagógica inclusiva en el nivel de Bachillerato General Unificado. Su uso, mediado por una adecuada planificación docente, permite atender la diversidad educativa y aporta al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras orientadas a mejorar la atención, la participación y la autorregulación de estudiantes con hiperactividad.

Referencias bibliográficas

- Arcentales-Fajardo, M. C., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo-Álvarez, J. C. (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>
- Bravo Soledispa, E. D. R., Chiliquinga Valdiviezo, S. P., Cortéz Angulo, L. O., Mendoza Murillo, C. D., & Zaruma Uzhca, M. D. P. (2024). Aplicaciones educativas Kahoot y Educaplay: Incidencia en el rendimiento académico en la asignatura de Historia en estudiantes de Bachillerato General Unificado. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 3522–3539. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I6.3258>
- Burgos, J., & Molina, L. (2024). Implementación de TIC para el fomento de una educación inclusiva e igualitaria. *Polo del Conocimiento*, 9(12), 1188–1208. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i12.8535>
- Delgado, N., & Castillo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Polo del Conocimiento*, 9(7), 360–379. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i7.7506>
- Garrido Bermúdez, E., Pérez Quintero, F., Zuluaga Arango, J., & Mena Rodríguez, H. (2020). Estado del arte de la importancia de las TIC en la educación en Colombia. *Unaciencia*, 13(25), 30–37. <https://doi.org/10.35997/unaciencia.v13i25.479>
- Hernández Rosales, A. E., & López Cevallos, F. E. (2025). Canva para la enseñanza de matemática. *Sathiri, Número Especial*, 215–226. <https://doi.org/10.32645/13906925.1361>
- Huerta, R., Gutiérrez, L., Picho, D., & Bustamante, N. (2023). Plataforma Canva y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, 17, 308–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527687>
- Jiménez-Ochoa, L. N., Nazareno-Quintero, C. E., Cacoango-Yucta, W. I., & Maliza-Cruz, W. I. (2025). Impacto de las plataformas Canva y Educaplay en la evaluación formativa de Estudios Sociales. *MQRInvestigar*, 9(1), e213. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e213>
- Lanfranco, B. (2025). Las voces de estudiantes con TDAH sobre sus experiencias de aprendizaje mediadas por TIC: Un estudio de caso (Tesis de maestría). Universidad CLAEH. <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/3195>
- Moro Ramos, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1–19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-869>
- Ramírez Díaz, B. M., Rodríguez Gutiérrez, P. C., Hurtado Armendáriz, S. Y., & Aispuro Félix, E. E. (2024). Impacto de intervención educativa mediante tecnologías en el desarrollo sociocomunicativo en adolescentes con TEA y TDAH. *Ciencia*
-

Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 5486–5508.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11753

Robles, F., & Reyes, E. (2024). Evaluando el impacto de las TIC en estudiantes con TDAH. *Unaciencia*, 17(32), 69–83.
<https://doi.org/10.35997/unaciencia.v17i32.771>

Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva as a teaching strategy in cultural and artistic education: A systematic review. *Ciencia Digital*, 8(2), 64–85.
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>

Rusca Jordán, F., & Cortez Vergara, C. (2020). Trastorno por déficit de atención con hiperactividad en niños y adolescentes: Una revisión clínica. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 83(3), 148–156. <https://doi.org/10.20453/rnp.v83i3.3794>

Salari, N., Ghasemi, H., Abdoli, N., Rahmani, A., Shiri, M. H., Hashemian, A. H., Akbari, H., & Mohammadi, M. (2023). The global prevalence of ADHD in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *Italian Journal of Pediatrics*, 49(1), Article 40. <https://doi.org/10.1186/s13052-023-01456-1>

Salgado, N. (2023). Evolución de la educación y las aplicaciones tecnológicas. *Polo del Conocimiento*, 8(4), 1319–1328. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i4.5502>

Tomalá, A., & Gonzáles, S. (2025). El impacto de las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de básica elemental. *Simbiosis*, 5(9), 20–34.
<https://doi.org/10.59993/simbiosis.v5i9.60>

Ulate Espinoza, M. A. (2023). Las TIC en educación primaria y secundaria: Un estado del arte. *Diá-Logos*, 7(11), 7–27.
<https://www.revistas.udb.edu.sv/ojs/index.php/dl/article/view/183>

Zambrano, E., Zambrano, C., Reyes, D., & Capa, M. (2025). Uso de la herramienta multimedia Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Dominio de las Ciencias*, 11(1), 2583–2591.
<https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4312>
