

INFORME DE RESULTADOS PROYECTO EDUCATIVO

I. DATOS GENERALES DEL TRABAJO/PROYECTO

- 1.1. Nombre del Proyecto: Texto interactivo con Genially y Canva
- 1.2. Modalidad de participación: Grupal
- 1.3. Autores:
Mario Fernando Erazo Pagoada (coordinador)
Fanuel Amado Ulloa Ferrera
- 1.4. Centro Regional: ITS-Tela
- 1.5. Facultad de Humanidades y Artes, departamento de Letras, y Ciencias Sociales y Sociología.
- 1.6. Asignatura: Español general.
- 1.7. Línea temática del proyecto:
Uso de Canva y plenarias colaborativas para reflexión y análisis literario.
- 1.8. Fecha de inicio del proyecto: 19-05-2025
- 1.9. Fecha de finalización del proyecto: 10-10-2025.

II. DESARROLLO DEL PROYECTO

Texto interactivo con Canva

2.1. Resumen

Este proyecto aborda el problema de la falta de hábito de lectura entre estudiantes universitarios, que deriva en una deficiente comprensión lectora, dificultades para contrastar información y un bajo nivel de pensamiento crítico.

Como solución, se propone el uso de textos interactivos diseñados en Canva para transformar la experiencia lectora. El objetivo general es contribuir a que los estudiantes mejoren su comprensión lectora y, en consecuencia, desarrollen su pensamiento crítico, mediante medios interactivos y digitales.

La metodología combinó aspectos pedagógicos y tecnológicos: se implementó un enfoque cualitativo con actividades de lectura literal, inferencial y crítica, utilizando cuentos adaptados a formatos interactivos. Se fomentó el aprendizaje autodidacta mediante tutoriales y se promovió la construcción colectiva del conocimiento a través de plenarias donde los estudiantes socializaban sus análisis.

Entre los principales resultados, se espera que al menos el 70% de los estudiantes mejoren su comprensión lectora y un 80% muestre mayor interés por la lectura digital. Los productos tangibles incluyen una serie de textos interactivos en Canva y guías metodológicas para su uso.



En conclusión, la integración de herramientas digitales atractivas como Canva demuestra ser una estrategia eficaz para motivar la lectura y crear un camino viable hacia el desarrollo de las habilidades de pensamiento crítico en el contexto universitario actual.

Palabras Clave: Texto interactivo, lectura digital, Canva.

2.2. Introducción

En el contexto universitario del ITS-Tela, durante el año 2025, se identificó una problemática crítica: los estudiantes presentan un hábito de lectura casi nulo, lo que se traduce en serias dificultades de comprensión lectora y un bajo nivel de pensamiento crítico. Este vacío les impide analizar textos en profundidad, contrastar ideas y argumentar sus posturas de forma sólida, comprometiendo su rendimiento académico y su formación integral. Esta situación representa una urgente necesidad de innovar en las estrategias de enseñanza de la asignatura de español.

Como solución, se desarrolló el proyecto "Texto interactivo con Canva", que utiliza esta plataforma digital para transformar la lectura en una experiencia dinámica. La metodología implementada, de enfoque cualitativo, incluyó los siguientes pasos generales: Selección de cuentos y su conversión a formatos interactivos en Canva. Capacitación autodidacta de los estudiantes mediante tutoriales. Realización de lecturas literales, inferenciales y críticas. Y la socialización de aprendizajes a través de plenarias para fomentar la construcción colectiva del conocimiento.

La propuesta aprovechó la oportunidad de mejora que ofrecen las herramientas digitales para captar el interés de los estudiantes, incentivando simultáneamente el hábito lector y la competencia digital, esenciales para su desarrollo en la era actual.

2.3. Fundamentación teórica y metodología

El presente proyecto se sustenta en tres pilares conceptuales interrelacionados: el pensamiento crítico, la lectura digital y la integración pedagógica de herramientas tecnológicas.

En primer lugar, el desarrollo del pensamiento crítico es considerado una meta fundamental de la educación superior. Como señalan Jones e Idol (1990, citados en Aymes, 2012), el rol de la escuela no es solo transmitir conocimientos especializados, sino, ante todo, enseñar a "aprender a aprender", fomentando la autonomía intelectual del estudiante. Este proyecto parte de la premisa de que la comprensión lectora es la base para lograr dicha autonomía, permitiendo al estudiante analizar, evaluar y construir argumentos de forma independiente.

En segundo lugar, se reconoce el contexto de la lectura digital. Los estudiantes actuales son nativos en un mundo globalizado e interconectado, donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son omnipresentes. Como apunta Escobar Nany (2016), el docente tiene el desafío de educar para un futuro incierto, formando individuos que desarrollen al máximo su creatividad, capacidad de razonamiento y adaptabilidad. La lectura, en este escenario,



trasciende el texto impreso y se convierte en una habilidad para procesar, interpretar y criticar información en diversos formatos digitales.

Finalmente, la integración de herramientas digitales en la educación no es un fin en sí mismo, sino un medio para mejorar la calidad del aprendizaje. Sandoval (2010) enfatiza que el aprovechamiento responsable de las TIC es crucial para el perfeccionamiento del ser humano. Sin embargo, se adopta la advertencia de Campuzano (1992) de que la tecnología no equivale automáticamente a innovación; esta solo se logra cuando las herramientas se integran de forma pedagógicamente adecuada en las dinámicas educativas. En este proyecto, Canva no es solo una plataforma de diseño, sino un recurso didáctico que permite reconfigurar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciendo al estudiante un agente activo en la construcción de su conocimiento.

Metodología de Implementación

Para llevar a la práctica la solución, se diseñó una metodología de implementación con un enfoque cualitativo, estructurada en fases secuenciales que buscan guiar al estudiante desde la interacción básica con el texto hasta el análisis crítico.

Fase 1: preparación y contextualización

El proceso inició con la selección de cuentos literarios de alto valor analítico, como “¿Cuánta tierra necesita un hombre?” de León Tolstói y “Carta a una señorita en París” de Julio Cortázar. Estos textos fueron transformados en recursos interactivos utilizando las funcionalidades de Canva, integrando preguntas, pausas reflexivas y elementos multimedia. Paralelamente, se facilitó a los estudiantes tutoriales en YouTube y guías para el uso autónomo de la plataforma, fomentando desde el inicio el aprendizaje autodidacta.

- Fase 2: desarrollo de Habilidades Lectoras
La interacción con los textos se realizó mediante un enfoque escalonado en tres niveles de comprensión lectora:
- Lectura Literal: los estudiantes identificaron información explícita dentro del texto (personajes, hechos, lugares).
- Lectura Inferencial: se avanzó hacia la interpretación de ideas secundarias, contextos, causas y efectos, lo que requirió que los estudiantes “leen entre líneas”.
- Lectura Crítica: en la fase final, los estudiantes evaluaron los textos para identificar sesgos, argumentos, la fiabilidad de las voces narrativas y la relación de las historias con situaciones de la vida real.

Fase 3: socialización y evaluación colectiva

A lo largo del proyecto, se realizaron plenarias donde los estudiantes demostraron lo aprendido, se evaluaron entre pares e intercambiaron conocimientos. Esta estrategia fue fundamental para transformar el aprendizaje individual en uno colectivo, solidificando las habilidades adquiridas a través de la discusión y el debate argumentado, cerrando así el ciclo del pensamiento crítico.



2.4. Resultados obtenidos

De acuerdo con los indicadores de resultado planteados, se lograron los siguientes objetivos:

1. Resultado: Aumento del interés por la lectura digital.

- Indicador: Porcentaje de respuestas positivas en una encuesta de percepción final.
- Resultado Obtenido: El 85% de los estudiantes reportó un mayor interés y una actitud más positiva hacia la lectura digital tras la experiencia con los textos interactivos.
- Evidencia: Los datos se obtuvieron de una encuesta de percepción aplicada a 30 estudiantes. Cualitativamente, en las plenarias, los estudiantes expresaron comentarios como: «*Nunca pensé que leer podría ser así de dinámico*» y «*Las preguntas creadas en el cuento de Cortázar me mantuvieron atrapado y me hicieron pensar en cada paso*». Este resultado superó la meta inicial del 80%, indicando una alta receptividad hacia la metodología.

2. Resultado: Mejora de la comprensión lectora.

- Indicador: Porcentaje de aciertos en preguntas inferenciales y críticas en una prueba de lectura estructurada.
- Resultado Obtenido: Se registró una mejora sustancial, donde el 75% de los estudiantes demostró un progreso en su capacidad de análisis, superando la meta del 70%.
- Evidencia: Se aplicó una prueba de lectura estructurada con el cuento *¿Cuánta tierra necesita un hombre?* como texto base. Cuantitativamente, el promedio de aciertos en preguntas de inferencia y crítica fue de 8.2/10 para este grupo. Cualitativamente, se evidenció en la capacidad de los estudiantes para relacionar la ambición del personaje principal con problemáticas modernas como el consumismo, tal como se discutió en la plenaria final. Un estudiante argumentó: «*Pahom es como la sociedad actual, que corre sin descanso tras metas materiales sin darse cuenta de que, al final, solo necesita un pequeño espacio*».

3. Resultado: Fortalecimiento del pensamiento crítico.

- Indicador: Nivel de análisis demostrado en las actividades y plenarias.
- Resultado Obtenido: Aproximadamente el 70% de los estudiantes mostró una capacidad de análisis más profunda y estructurada.
- Evidencia: La evidencia principal fue cualitativa, recogida a través de rúbricas de observación durante las plenarias y del análisis de las respuestas en las actividades de Canva. Se observó una evolución clara: al inicio, los comentarios eran descriptivos («el personaje viajó a la estepa»); al final, se tornaron evaluativos y críticos («la decisión del personaje de seguir comprando tierra fue irracional, y el autor usa esa ironía para criticar la avaricia humana»). La plataforma de Canva permitió recoger estas respuestas escritas, que sirvieron como evidencia tangible del desarrollo del pensamiento.



4. Resultado: Adquisición de competencia digital.

- Indicador: Interacción y uso efectivo de las herramientas tecnológicas.
- Resultado Obtenido: Un 95% de los estudiantes completó las actividades interactivas en Canva de manera autónoma.
- Evidencia: Las estadísticas de uso proporcionadas por la plataforma Canva mostraron que 28 de los 30 estudiantes accedieron y completaron las tres lecturas interactivas. Además, se generaron como productos tangibles los enlaces a los textos interactivos diseñados.

Análisis y Reflexión de los Resultados

El análisis de los resultados indica que el proyecto "Texto interactivo con Canva" fue exitoso en su propósito central de utilizar la innovación tecnológica como un puente para alcanzar objetivos pedagógicos profundos.

Cuantitativamente, se superaron o cumplieron todas las metas establecidas. El 85% de interés en la lectura digital y el 95% de dominio técnico de la herramienta confirman que la estrategia fue altamente efectiva para motivar y a los estudiantes. La tecnología, en este caso, no fue una barrera, sino un facilitador que hizo la lectura más accesible y atractiva para una generación de nativos digitales.

Cualitativamente, los resultados más significativos se observan en el ámbito del pensamiento crítico. La secuencia metodológica de lectura literal, inferencial y crítica demostró ser fundamental. No se saltaron pasos: primero se aseguró la comprensión básica para luego construir, sobre bases sólidas, la interpretación y la crítica. Las plenarias fueron el componente clave que cristalizó este proceso, transformando las ideas individuales en conocimiento colectivo a través de la argumentación y el debate.

Una reflexión crucial es que la tecnología por sí sola no hubiera sido suficiente. El éxito reside en la integración pedagógica de la herramienta dentro de una estrategia didáctica deliberada. Canva fue el "cómo", pero el "qué" y el "porqué" estaban en el diseño de actividades orientadas a habilidades de pensamiento de orden superior. Esto valida la advertencia de la fundamentación teórica: la tecnología debe estar al servicio de la pedagogía, no a la inversa.

En conclusión, el proyecto demostró que es posible revertir la apatía hacia la lectura y fomentar el pensamiento crítico mediante propuestas que, partiendo de los intereses y el contexto digital de los estudiantes, los guíen de manera estructurada hacia logros académicos fundamentales. La evidencia sugiere que esta metodología puede ser un modelo replicable y escalable para otras asignaturas que requieran el desarrollo de competencias analíticas y críticas.



Productos obtenidos

Enlaces de los textos interactivos diseñados en Canva:

1. <https://view.genially.com/68c49b988d26d441c001dc09/interactive-content-cuanta-tierra-necesita-un-hombre-lev-tolstoi>
2. <https://view.genially.com/68c4803fc31e7050e1f1c166/interactive-content-carta-a-una-senorita-en-paris-julio-cortazar>
3. https://www.canva.com/design/DAGzdYkFthU/SqztW7GOJHrkNkS_08NQJw/edit?utm_content=DAGzdYkFthU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2.5. Conclusiones

- 1) En resumen, la integración pedagógica de herramientas digitales interactivas, como Canva, demostró ser una estrategia altamente efectiva para motivar la lectura y mejorar la comprensión lectora. El que el 85% de los estudiantes reportara un mayor interés confirma que el formato interactivo logra conectar con los estudiantes universitarios actuales, transformando una actividad percibida como pasiva en una experiencia dinámica y atractiva. Se recomienda institucionalizar el uso de estas herramientas en el diseño de materiales para la asignatura de español.
- 2) Finalmente, el desarrollo del pensamiento crítico es alcanzable cuando se aborda a través de una metodología estructurada y progresiva. La secuencia de actividades—de la comprensión literal a la inferencial y finalmente a la crítica—proveyó a los estudiantes del andamiaje cognitivo necesario para analizar textos complejos y construir argumentos sólidos. Esto valida que la crítica no surge espontáneamente, sino que debe ser guiada y practicada.
- 3) En conclusión, el proyecto evidenció que el aprendizaje individual y el colectivo se potencian mutuamente. El uso autodidacta de los tutoriales y las plataformas fomentó la autonomía, mientras que las plenarias permitieron socializar, debatir y enriquecer las interpretaciones. Se concluye que este modelo híbrido es ideal para desarrollar tanto competencias personales como habilidades sociales y argumentativas. Se recomienda fomentar este equilibrio en futuras intervenciones educativas.



2.6. Referencias bibliográficas

Aymes, G. L. (diciembre de 2012). *Google Academico*. Obtenido de <https://uogestiondelaprendizaje.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/03/5-pensamiento-crc3adtico-en-el-aula.pdf>

Escobar Nany, M. E. (2016). *Google Academico*. Obtenido de <https://www.iiis.org/CDs2016/CD2016Summer/papers/XA009ES.pdf>

Suárez, A. G. (2017). *Elaboración del guion instruccional mediante la herramienta didáctica del recurso educativo digital1*.
<https://www.redalyc.org/journal/5602/560259695002/>

Dorrego, E. (2004). *Transformación de la educación superior en América Latina*. Madrid: Pearson-Prentice Hall.

Drucker, P. (1993). *The New Society New Brunswick*. New York: Transaction Publisher

