

UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO

ÁREA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



MONOGRAFIA

HERRAMIENTA CANVA COMO UN RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL 10MO SEMESTRE DE LA CARRERA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UPEA- ACHACACHI

MONOGRAFÍA PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO DE TÉCNICO UNIVERSITARIO SUPERIOR EN INFORMATICA EDUCATIVA

POSTULANTE: UNIV. MARY SILVESTRE QUISPE

TUTORA: LIC. BRIGIDA MAMANI HUANCA

EL ALTO – BOLIVIA

2022

Dedicatoria

A mi papá que está acompañándome desde el cielo Francisco Silvestre a mi mamá Lidia Quispe a mi novio Samuel Mamani que siempre va orientándome, siendo el mejor apoyo en mi superación y formación.

Ellos son mi fuente de inspiración, para poder seguir formándome profesionalmente.

Agradecimiento

Agradecer primeramente a DIOS por darme el privilegio de poder tener la familia maravillosa, dándome un ejemplo de superación y humildad.

A mi tutora Lic. Brígida Mamani Huanca que ha sido una excelente persona, brindándome el apoyo que en su momento le pedí en este camino de formación.

A todos los docentes de la Universidad Pública de el Alto por brindar sus conocimientos en todo este tiempo.

Resumen

La presente investigación monográfica, tiene como objetivo fortalecer el uso de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la misma se constituyen un instrumento que puede potenciar el desarrollo de capacidades, habilidades, destrezas y potencialidades de los universitarios como también de los docentes SAD-ACHACACHI de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto del municipio Achacachi de la provincia Omasuyo del departamento de La Paz.

Por tanto, es importante que los docentes, los estudiantes tengan conocimiento sobre el manejo de la herramienta Canva, en este sentido, este instrumento será un apoyo fundamental en el desarrollo del proceso de aprendizaje para los estudiantes universitarios.

Cabe recalcar que el trabajo de investigación descriptiva, da referencia los beneficios creativos e innovadores en la formación de esta manera, en la actualidad, la falta de información para la nueva generación es muy importante, ya que la sociedad es cada vez más exigente en cuanto al uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, así mismo existe la necesidad de actualizarse para proyectar, nuevas ideas innovadoras durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, con la herramienta Canva porque los nuevos entornos educativos en la actualidad, tiene un gran desafío que es la actualización y capacitación en todos los actores educativos.

En este entendido, para generar una buena interacción participativa en las aulas motiven a ser competitivos, innovadores y con igualdad de oportunidades. Así mismo, se analiza los diferentes beneficios que ofrece la herramienta Canva para la formación académica, para resaltar las ventajas y desventajas de esta herramienta, ya sea en la educación formal, educación superior, ya sea de manera presencial y virtual, en este sentido para abordar las diferentes fuentes se recurre libros revistas artículos, etc.

INDICE

Dedicatoria.....	i
Agradecimiento.....	ii
Resumen	iii

CAPITULO I INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del tema.....	2
1.2. Objetivos.....	3
1.2.1. Objetivo general.....	3
1.2.2. Objetivo especifico	3
1.3. Justificación	3
1.4. Metodología	4
1.4.1. Localización de la investigación.....	5
1.4.2. Tipo de monografía.....	5
1.4.3. Tipo de Investigación	5
1.4.4. Método de Investigación.	6
1.4.5. Técnicas de investigación.....	6
1.4.6. Instrumentos de investigación	7

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Definición del Canva	8
2.1.1. Nacimiento de Canva.....	9
2.1.2. Misión y visión de Canva	11
2.1.3. Creación de contenidos de Canva.....	11
2.1.4. Creación de una cuenta Canva	14
2.1.5. Manejo de la herramienta Canva.....	15

2.1.6. ¿Cómo publicar o presentar y descargar con le herramienta Canva?	17
2.2. Recurso Didáctico	18
2.2.1. Métodos	18
2.2.2. Técnicas	19
2.3. Canva Como Recurso Didáctico	19
2.3.1. ¿Qué es una aplicación online?	20
2.3.2. ¿Qué son los recursos multimedia?	22
2.3.3. ¿Qué es un contenido dinámico?	24
2.3.4. ¿Qué es la comunicación visual?	24
2.4. HERRAMIENTA CANVA COMO UN RECURSO DIDÁCTICO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	25

CAPÍTULO III CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1.1. Conclusiones	29
1.2. Recomendaciones	30
BIBLIOGRAFÍA	31
ANEXO 1	33
ANEXO 2	34

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se vive en un mundo competitivo y exigente en todos los ámbitos, sobre todo en área de la educación, considerando la era digital y el uso de las tecnologías de información y comunicación que aceleró a pasos gigantescos formas de desarrollar la educación de forma virtual y/o a distancia, con el uso de plataformas educativas en los diferentes niveles, de formación escolar y hasta educación superior.

Sin embargo, no han sido ajenas las dificultades de aprendizaje en los estudiantes de los diferentes grados de formación pedagógica, entre los que se menciona los problemas de comprensión en las diferentes áreas de conocimientos. Al respecto, es importante señalar existe algunas herramientas que pueden fortalecer el proceso de aprendizajes, como es las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, como es el caso la herramienta Canva y su aplicación dinámica e innovadora.

Por consiguiente, el presente trabajo de investigación monográfico, pretende fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje para desarrollar las diferentes capacidades innovadoras, destrezas, habilidades y potencialidades, con la herramienta Canva en los estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto. Sede académica de Achacachi, de la provincia Omasuyo del departamento de La Paz.

Por tanto, el trabajo está estructurado en tres acápites principales. En el primer capítulo hace referencia a la introducción, donde se hace una descripción suscita del trabajo y su propósito de la investigación.

En el segundo capítulo, se encuentra el sustento teórico del presente trabajo, acudiéndose a diferentes teorías y estudios de los distintos autores, asimismo, el aporte personal y la metodología.

Por último, en el tercer capítulo, se hace conocer las conclusiones y recomendaciones al que se arribaron en el presente trabajo.

1.1. Planteamiento del tema

En la actualidad, es necesario conocer los beneficios que nos ofrece la tecnología, para activar nuevas estrategias de enseñanza que impulsen el uso de plataformas educativas, para activar la creatividad en la formación académica y aún más en la educación superior.

Por tal motivo la herramienta Canva como medio didáctico, creativo e innovador para elevar los conocimientos de los estudiantes en nuestro contexto social, así mismo es una necesidad de poner en práctica, lo que nos ofrece la tecnología para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Estamos en el tiempo donde la educación virtual es primordial, para que el estudiante obtenga más información de distintas formas ya sea del uso y el manejo de todas las tecnologías de información, Canva es una poderosa herramienta de recursos visuales gratuita para docentes y estudiantes. Y está a la disposición como ser gráficos, íconos, fotografías y tipografías con lo que se podrá diseñar materiales didácticos en pocos minutos, con una interfaz muy intuitiva, atractiva los contenidos de instrucción para realizar y enriquecer el material didáctico con plantillas prediseñadas.

Así mismo esta herramienta Canva es muy completa, porque permite al estudiante crear diferentes plantillas también tiene la opción de poder modificar en el momento cuando sea necesario, al mismo tiempo argumentar para que el trabajo en equipo sea más fácil y rápido, para realizar cualquier tipo de presentación ofreciendo diferentes formatos ya sea plantillas, videos, collage de fotos o cualquier tipo de trabajo el estudiante tiene más conocimiento a medida que da uso del mismo.

El uso de estas herramientas digitales permite la interacción al docente con estudiantes de una manera activa porque hoy en día la adquisición de conocimientos depende de cada uno, siendo una de las herramientas necesarias en el aula presencial o virtual, para lograr nuevas expectativas para el aprendizaje,

integrando creatividad e innovación que facilite a mejorar la formación ayudando a integrar las habilidades, destrezas de los estudiantes.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Analizar los diferentes beneficios de la Herramienta Canva como recurso didáctico para fortalecer en el proceso del aprendizaje en los estudiantes de la Sede Académica de Achacachi de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto.

1.2.2. Objetivo específico

- ✓ Describir los beneficios de la herramienta Canva para el desarrollo innovador, práctico y las utilidades didácticas en el proceso de la enseñanza.
- ✓ Identificar las metodologías de la enseñanza y aprendizaje de manera constante para fortalecer el uso de la herramienta Canva en los docentes y estudiantes.
- ✓ Definir los beneficios de la herramienta Canva para una buena retroalimentación oportuna para todos los actores educativo.

1.3. Justificación

El presente estudio, se realizó bajo el criterio ideológico de atención a la diversidad, por las características del presente trabajo monográfico corresponde al tipo de Monografía de Investigación descriptiva, porque busca comprender, analizar los diferentes beneficios de la herramienta Canva, como recurso didáctico para fortalecer el proceso de aprendizaje, en los estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto.

Según las estadísticas que genera el ATT del manejo tecnológico. Más de 10 millones de bolivianos tienen acceso al Internet y en su mayoría lo hacen

desde un aparato telefónico. Además, un 42% de la población tiene un computador: de esa cifra un 59% está en las ciudades capitales y un 19% en el área rural (Mange, 2021)

Por tanto, esta investigación pretende identificar los diferentes beneficios didácticos, dinámico e innovador que ofrece la herramienta Canva, para fortalecer durante el desarrollo de las diferentes habilidades académicas y el desarrollo integral de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los estudiantes tienen interés de asimilar con las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

En este sentido, es necesario trabajar con todos los actores educativos implicados en el aprendizaje para mejorar el desarrollo de los contenidos curriculares con la herramienta Canva y de esta manera fortalecer las actividades académicas durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Por tanto, el presente trabajo de investigación monográfico, pretende contribuir al mejoramiento en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la carrera Ciencias de la Educación SAD ACHACACHI

Finalmente el presente estudio monográfico es relevante y viable en el aspecto pedagógico, porque con las nuevas tecnologías de información y comunicación, con las diferentes estrategias metodológicas, los estudiantes tienen la posibilidad de fortalecer sus potencialidades innovadoras durante las clases presenciales o virtuales, porque esta herramienta permite comunicarse mediante la Tecnología de Información docentes y compañeros, donde el aprendizaje resulta ser significativo, divertido, dinámico.

1.4. Metodología

El presente trabajo monográfico parte de una posición teórica y pretende analizar los diferentes beneficios que ofrece para fortalecer como recurso didáctico en los estudiantes y docentes en la carrera Ciencias de la Educación UPEA.

1.4.1. Localización de la investigación

El presente estudio monográfico se realizó en la Sede Académica de Achacachi de la Carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto, en la primera sección de la provincia Omasuyo del departamento de La Paz y se ubica en las siguientes coordenadas Latitud Sur: 16° 02' 32,72" Longitud Oeste: 68° 41' 06,01". Así mismo, presenta una extensión territorial de 715,335 km² (71.533,52 ha). Por consiguiente, porcentualmente representa el 34,64% de la Provincia Omasuyos, el 0,53% del Departamento de La Paz y el 0,065% con relación al total de territorio del Estado Plurinacional de Bolivia.

1.4.2. Tipo de monografía

Por las particularidades del presente trabajo monográfico corresponde al tipo de Investigación análisis reflexivo los beneficio que aporta la herramienta Canva en los estudiantes de la sede académica de Achacachi de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto.

1.4.3. Tipo de Investigación

El presente trabajo monográfico titulado "la herramienta Canva como recurso didáctico en la Sede Académica de Achacachi de la carrera Ciencias de la Educación de la universidad Pública de El Alto" se caracteriza por ser descriptiva.

Es necesario tener en cuenta el tipo de investigación o de estudio que se va a realizar, ya que cada uno de estos tiene una estrategia diferente para su tratamiento metodológico. Por ello, se debe indicar el tipo de investigación, si es una investigación, histórica, descriptiva o experimental. Si es un estudio causal, exploratorio o productivo. (Tamayo M. , 2000)

Por tanto, la siguiente monografía se desarrolla de tipo descriptivo no experimental donde se estudia de una manera concreta con las referencias teóricas.

(Tamayo, 2006)“el tipo de investigación descriptiva, comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos.”

1.4.4. Método de Investigación.

El método entendido como modo ordenado y sistemático para llegar a un fin o resultado. Se ejecuta a través de técnicas y procedimientos.

El método es el procedimiento planeado que se sigue en la actividad científica para descubrir las formas de existencia de los procesos, distinguir las fases de su desarrollo de extraer sus enlaces internos y externos, esclarecer sus interrelaciones con otros procesos generales y profundizar los conocimientos adquiridos, de este modo demostrarlos luego con rigor racional y/o conseguir su aprobación en el experimento y con la técnica de su aplicación. (Ramírez, 2013)

Por consiguiente, en este trabajo se ha empleado el método teórico mediante el análisis documental bibliográfico, y como también se ha utilizado el método empírico a través de la observación. El primero, entendido como aquellos que permiten revelar las relaciones esenciales del objeto de investigación, no observables directamente. El segundo, son aquellos que revelan y explican las características del objeto de estudio. En este caso, los estudiantes de la sede académica de Achacachi de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública.

1.4.5. Técnicas de investigación

Las técnicas son los medios empleados para recoger la información, del presente trabajo se utilizó la revisión documental, que precisamente es una técnica que sirve para recabar información sobre un tema determinado, teniendo como un fin proporcionar variables que se relacionen directa o indirecta con el tema establecido. Por otro lado, se ha utilizado la técnica de la observación directa de los actores

principales, en este caso, los estudiantes de 10mo semestre de la sede Achacachi de la carrera Ciencias de la Educación UPEA.

1.4.6. Instrumentos de investigación

Los instrumentos de investigación están orientados al registro de la información. Por consiguiente, para la realización del presente estudio monográfico se ha empleado como instrumentos.

Fichas bibliográficas: que contienen los datos de identificación de un libro o de algún documento escrito sobre el objeto de estudio. Estas fichas se hacen para todos los libros, artículos o textos, que pueden ser útiles a la investigación.

Cuaderno de notas: Según (Camacho, 2006)“Es un documento similar al diario. Por tanto, el cuaderno de notas es un documento donde se registra información de diferentes tipos, incluyendo la descripción de los hechos que ocurren progresivamente” (P.77)

Fichas textuales: Las fichas textuales son tarjetas en las que se transcriben conceptos o comentarios textuales de un autor y texto determinado sobre un tema que se está investigando. las fichas textuales son herramientas fundamentales cuando se realiza una investigación bibliográfica, es decir, cuando se trabaja con publicaciones de distintas procedencias: periódicos, libros, revistas, textos digitales.

Revistas y libros digitales: llevan un avance muy acelerado con respecto a las revistas digitales otros medios por ello existen editoriales que se encuentran trabajando en este formato marketing online de la prensa digital.

De acuerdo a lo expuesto por (tamayo, 2007), “el instrumento se define como una ayuda o una serie de elementos que el investigador construye con la finalidad de obtener información, facilitando así la medición de los mismos”

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Definición del Canva

En este tiempo que se vive la actualización la tecnología es necesaria para para la educación digital sea presencial o virtual con el objetivo de adquisición de conocimientos, competencias, habilidades por medio de la tecnología.

La educación ha sufrido grandes cambios, uno de ellos es el cambio de la era tradicional a la era digital. La nueva educación se ha vista obligada a transformarse y ponerse al tanto de los avances tecnológicos. Actualmente la educación es muy diversa a diferencia de la educación tradicional; el aprendizaje de la era digital se puede definir como un aprendizaje diverso, desordenado y lejos del tradicional conocimiento perfectamente empaquetado y organizado (Blanco, 2016)

Canva es una herramienta de gestión estratégica que permite potenciar la creatividad a los estudiantes, llegar a plasmar la creatividad al diseñar distintos tipos de presentación, infografías, portadas y crear modelos de presentaciones visuales con que podemos ordenar nuestras ideas, etc. Es importante indagar más sobre los beneficios que nos ofrece en esta actualidad

Donde el uso de la tecnología se vio más expuesta para la educación y formación de los docentes y estudiantes ya que vivimos en una pandemia que se generó a nivel mundial la cual impulso a que las plataformas virtuales sean como un medio de formación a distancia por lo cual es importante profundizar los diferentes beneficios donde el estudiante llegue a adquirir más conocimientos y plasmar una idea creativa que llame la atención para que la enseñanza y aprendizaje sea un medio didáctico con el fin de extraer nuevas experiencias aliado con el emprendimiento. (Guijosa, 2018)

Es una de las herramientas muy completas la cual motiva al estudiante poder crear nuevos contenidos donde se desempeña diferentes habilidades para plasmar creatividad al realizar cualquier tipo de trabajo para mejorar sus conocimientos.

para el desarrollo de competencias genéricas (Ruiz, 2015) “un caso práctico de aplicación de técnicas de Pensamiento de Diseño, y evaluación mediante rúbricas, de las competencias de Creatividad, Innovación y Emprendimiento”

La investigación estimula a una mayor participación de los estudiantes, dando lugar a un trabajo motivador que estimula el pensamiento creativo e innovador, que potencia su autonomía y facilite el aprendizaje de competencias en el ámbito educativo.

Una de las que impulsa a esta generación a dominar la tecnología para la educación, expulsando a una actualidad tecnológica no solo en el medio de formación se convierte en un instrumento indispensable en el medio educativo.

2.1.1. Nacimiento de Canva

La herramienta Canva se crea con el fin proveer el pensamiento creativo aportar a una formación actualmente tecnológica para que sea más dinámico e innovador logrando el rendimiento académico atractiva, quienes crean Canva.

Canva la fundaron en Australia, en 2013, tres jóvenes: Melanie Perkins, Cliff Obrecht y Cameron Adams, que entonces tenían, respectivamente, 21, 27 y 33 años. Aquello fue un boom. Antes de un año tenían 750.000 usuarios (gratuitos, claro) y en 2017, cuando alcanzaron los casi 300.000 usuarios de pago, por fin la empresa comenzó a ser rentable. En 2021, como se puede leer en la página de la figura inferior, donde se incluye una fotografía de los tres fundadores de Canva, la empresa estaba valorada en más de 40 mil millones y tenía más de dos mil empleados. ¡Un crecimiento impactante! (Aranda, 2022)

Esta idea parte de facilitar a las personas que utilizan esta herramienta para realizar diferentes tipos de diseño esta se llama Canva porque el significado en inglés es Lienzo que quiere decir que la creación no tiene ningún tipo de límites es importante saber lo que se va a diseñar ya sea para una presentación.

Es una de las plataformas que diferentes personas pueden dar el uso sin ningún costo económico a estudiantes, para creaciones de uso exclusivo para nivel profesional ofrece un servicio premium, cabe recalcar que este beneficios a llegado a ser utilizado de una manera positiva a la sociedad ya que alienta para que la creatividad sea más activa en el medio de los diseños realizados por las personas que tuvieron beneficio de acceder a esta herramienta que en si es completo no solo para presentaciones si no para el uso personal, ya que el diseño se puede realizar de manera personal para redes sociales.

Ofreciendo tutoriales al momento de entrar a la plataforma para crear plantillas existen diferentes tutoriales para cualquier diseño siendo una forma fácil de dar uso a la herramienta, con el objetivo de experimentar los resultados obtenidos ofreciendo más 8000 plantillas con diferentes diseños.

Así mismo la aplicación del pensamiento creativo es uno de los pilares fundamentales para que impulse a los estudiantes de crear de manera innovadoras las distintas presentaciones creado por múltiples habilidades.

Por esa razón plantea que es una variante que permite el acceso de solucionar problemas de una manera más real y original, el pensamiento creativo impone en una forma de ver las cosas en el sistema educativo como es la enseñanza de los estudiantes, dónde los estudiantes involucran aptitudes que incorporan el de aprender y obtener nuevos conocimientos a base de eso. Dado esto, desarrollar la creatividad en cualquier ámbito implica la originalidad de desarrollar nuevos conocimientos. (Freiria J. , 2006)

El pensamiento creativo impulsa a estudiantes de poder realizar trabajos innovando nuevas formas de emplear plasmando la creatividad en las presentaciones.

trabajos que se realizan utilizando la tecnología en el ámbito educativo, las herramientas tecnológicas impulsan a poder desarrollar habilidades al crear contenidos didácticos, presentaciones con diferentes beneficios que ofrece la herramienta Canva

2.1.2. Misión y visión de Canva

Misión

Es el faro que indicará en todo momento la dirección a la que deben apuntar las acciones y las decisiones. Puede ser objeto de las revisiones y cambios que sean necesarios, para adecuarla a las circunstancias cambiantes del entorno.

Para poder beneficiarse de todo lo que ofrece Canva no hay límites sino es una de las que impulsa a la creatividad e innovación de cada uno de nosotros.

Visión

Plasma el lugar y circunstancia en que la organización quisiera estar en el futuro. Genera en la mente una imagen que inspira a la acción, a través de elementos que la presentan como algo alcanzable. En general, la visión permanecerá fija durante la vida de la empresa.

2.1.3. Creación de contenidos de Canva

Canva se caracteriza por la disposición al público la creación de contenidos no es necesario ser creativo si no que existen diferentes ejemplos para plasmar innovación en las creaciones, para que los contenidos diseñados visualmente impacten de diferentes formatos, para distintos usos sin limitación para poder plasmar la creatividad de diferentes trabajos empezando desde gráficos, infografías diseños para cualquier red social.

Así como afirma (Guilford, 1983) “puesto que los docentes son ellos los mediadores para desarrollar y mejorar la enseñanza, aprendizaje de los educandos, proporcionándoles estrategias, metodologías didácticas, contenidos llenos de riquezas y así ellos puedan impartir un buen aprendizaje educativo”

En estos diferentes contenidos donde las estrategias metodológicas de estudiantes activan el proceso de enseñanza aprendizaje en docentes y estudiantes la cual se vea reflejado en las creaciones en este tiempo donde el uso tecnológico es primordial para diferentes presentaciones gracias a las herramientas digitales que nos ofrece para la adquisición de conocimientos de manera individual el auto formarse dar uso práctico para crear de manera rápida y detalladamente.

Del mismo modo Canva se suma al conjunto de herramientas relacionadas con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información, como al conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), en su utilización en la enseñanza. (Chavez, 2020)

Es importante experimentar e indagar de los diferentes beneficios que nos ofrece siendo un desafío cognitivo para el estudiante que se enfrenta a esta actualidad impartiendo la creatividad mediante la herramienta Canva, permitiendo al estudiante ser el principal actor de todo lo que crea impulsando a la práctica donde se va autoformando en el conocimiento dando imaginación creatividad en todo lo que crea.

En su investigación afirma que los estudiantes deben aportar sus aprendizajes previos para generar nuevos conocimientos y así tener la capacidad de poder construir nuevos recursos, nuevos productos que enriquezcan su aprendizaje, así mismo que generen la originalidad de ser ellos mismos autores de crear nuevas cosas de manera innovadora y creativa, de probar nuevas tendencias educativas como son los softwares didácticos y así poder obtener mejores resultados y posibilidades. De este modo, podemos aludir que los estudiantes pueden extraer grandes ventajas

a su rendimiento académico por medio de nuevas tendencias tecnológicas.
(ISTE, 2007)

Siendo el motor que permite a los estudiantes manifestar distintas atribuciones como la destreza, habilidades, desafíos con el fin de que ellos puedan crear contenidos de calidad y motiven a que haya un mejor rendimiento académico en su formación, un impulso para que las herramientas digitales sean un medio de educación actual con la cual el estudiante se expone en sus contenidos elaborados por ellos mismos.

2.1.3.1. Presentaciones innovadores y espectaculares

Las expectativas de ser mejor cada día implican un interés personal motivación de superarse cada día por ser alguien en la vida, la herramienta Canva pone a disposición para que se cree presentaciones únicas sobre cualquier tema con cualquier tipo de contenidos ya sea fotos, músicas etc.

Solo es necesario escoger las imágenes, colores que más le gusten al que realiza el diseño ya que lo realizado sea innovadora y creativa y única un diseño innovador capta el interés de todo su público las presentaciones deben ser agradable, memorable, concisa.

Modificar presentaciones, trabajos sin ningún problema Canva tiene esa facilidad de poder implementar y hacer correcciones de manera eficaz y rápida de cualquier dispositivo que tenga una conexión a internet.

Las habilidades que cada uno tiene con el manejo de la tecnología vemos que tan importante es el dominio tecnológico es uno de los principales requisitos en la actualidad que estamos, con esta herramienta podemos plasmar toda la imaginación creativa que nos ocurra viendo como un guía los diseños que nos ofrece para realizar portadas infografías distintas creaciones.

La finalidad es fomentar la creatividad del diseño una de las estrategias educativas donde la atracción visual sea llamativa desde el espectador al ver los distintos diseños realizados aplicando las habilidades y destrezas que cada uno posee, la

aplicación de los diferentes diseños enriquece más en el ámbito de la tecnología, donde el estudiante da el uso para un buen, desenvolvimiento en el momento de aprovechar y dar uso de los beneficios que da a disposición, a sus usuarios.

2.1.4. Creación de una cuenta Canva

El registro en la herramienta Canva no es muy complicado ya que se puede realizar de cualquier dispositivo que tenga conexión a Internet, es accesible a todo público, más práctico, cómodo hacer todo lo que sea diseño en el ordenador lo primero que debemos hacer es registrarnos con los siguientes pasos:

1. Vamos a la pantalla inicial de Canva (https://www.canva.com/es_es/) y hacemos clic en Registrarse.
2. En la ventana que se despliega, se nos indica que podemos continuar con nuestra cuenta en Google o Facebook o, también, utilizar una cuenta de correo. En mi caso, por aquello de proteger mi intimidad al máximo, prefiero elegir la opción Continuar con correo electrónico.
3. Introducimos una de nuestras cuentas de correos, no necesariamente la principal, y, después, nuestro nombre de usuario y la contraseña que nos apetezca.
4. Tras activar Crear cuenta se nos envía un código a la cuenta que hayamos indicado. Vamos a ella, copiamos el código y lo pegamos en el campo.
5. Pasamos a la ventana donde se nos pregunta para qué vamos a usar Canva elegimos Uso personal.
6. Se nos oferta en la ventana de la figura inferior Canva Pro gratis durante 30 días, pero por ahora mejor dejamos esta opción para otro momento y hacemos clic en Quizás más adelante, que está en la esquina superior derecha de la ventana desplegable.

Es una de los principales requisitos para acceder a la herramienta Canva para diferentes creaciones con el fin de dar un buen uso ya sea personal para poder desenvolvemos de una manera más eficaz en Canva es necesario dedicar más

tiempo, así como en un pasatiempo, para poder adquirir destreza en su dominio para realizar diseños creativos.

2.1.5. Manejo de la herramienta Canva

Las nuevas generaciones están más acostumbradas a la manipulación de la tecnología para un mejor fortalecimiento es importante ver los diferentes contenidos, tiene como guía para un mejor manejo de la herramienta Canva.

El manejo de la herramienta Canva es más dinámico emocionante y atrayente donde nos solo tienen plantillas en blanco hay una guía para que la las presentaciones seas más novedosas en el momento del desenvolvimiento como manejar Canva que instrumentos para la creación de plantillas nos ofrece. Según (Perez S. R., 2020)

- ✓ Lienzo: es donde se crea ya sea con plantillas pre diseñadas o a la creatividad del estudiante.
- ✓ Búsqueda: te permite encontrar imágenes, textos, gráficos gifs.
- ✓ Maquetas: Fotos, elementos, texto, vídeos, fondos y más opciones. Pinchando sobre cada una de estas pestañas, vamos a poder incorporar estos objetos a nuestros trabajos.
- ✓ Caja de búsqueda: para localizar el objeto que necesitamos. Utiliza una palabra clave y combínalo con los operadores booleanos. Para que Canva los identifique la búsqueda ofrece resultados que contengan las dos palabras incluyen da resultados que contenga uno de los dos términos, pero nunca los dos juntos.
- ✓ Elementos: se comportan de la misma manera, elegimos uno y lo arrastramos a nuestro lienzo, ahí le damos el tamaño que queramos, cambiamos su color, lo rotamos, lo recortamos o lo movemos por cualquier zona. Incluso podemos colocar parte de estos objetos fuera del lienzo como cambiar colores

- ✓ Elementos especiales: no solo vamos a encontrar dibujos o fotografías, también tenemos opciones como cuadrículas de diseño, marcos y diagramas. Las cuadrículas de diseño nos van a servir para crear composiciones con fotografías. Cuando elegimos una cuadrícula, en principio, ocupa toda la página, sin embargo, podemos modificar el tamaño y hacer que ocupe un espacio más pequeño.
- ✓ Videos: Como siempre, al pulsar sobre la pestaña Vídeos, aparecerán vídeos que ofrece Canva, algunos gratuitos y otros de pago. Puedes utilizar la caja de búsqueda para localizar el vídeo que necesitas, el menú que aparece en la parte superior te permite girar, recortar y acortar la duración.
- ✓ Subir archivos: nos ofrece de utilizar nuestros propios archivos, imágenes o vídeos. Los formatos admitidos son, para imágenes.
- ✓ Compartir archivo: es donde de una manera fácil pueden ver y si se realiza en grupo donde hay la opción de ver y editar.
- ✓ Descarga: la herramienta canva nos permite descargas de una manera accesible ya sea de baja calidad o alta calidad hay una opción donde el diseño puedes ser publicado en las diferentes redes sociales.

En Canva, puedes encontrar la imagen perfecta para transmitir la información que necesitas agregar a tus diseños. Nuestra biblioteca de imágenes cuenta con más de 2 millones de fotos, íconos e ilustraciones; miles de esas imágenes son gratis, donde el estudiante aplica la creatividad sin limitaciones porque hay diferentes opciones donde la aplicación de imágenes sea de una forma normal.

Es importante que sea un impulso innovador para que la enseñanza y aprendizaje, las que se implementa dentro de sus clases permite desarrollar nuevas habilidades en ellos, como también desarrollando el espíritu innovador que el estudiante.

Nuevas estrategias como la recolección de los saberes previos, así mismo ayuda a identificar las destrezas que el estudiante pueda darse cuenta que muchas habilidades para hacer las cosas con la herramienta Canva ayudando a potenciar

la creatividad que plasman los estudiantes en las presentaciones o trabajos que se realiza.

2.1.6. ¿Cómo publicar o presentar y descargar con le herramienta Canva?

Una vez realizado las presentaciones, plantillas u otros trabajos que sean personalizables para que puedas publicar esta uno de los pasos más sencillos.

Una vez que termine de crear para las presentaciones y publicación sea necesario hacer clic en una nube que esta con una flecha la cual registra el nombre subir un archivo hacer clic, en el cual también indica arrastrar los archivo para poder ser publicados ya sea en cualquier red social para que haya un fácil acceso a las diferentes plantillas que se publican una vez terminado las plantillas.

Para las descargas del diseño que se realiza se debe entrar a archivos donde la opción de descargar las cuales debemos seleccionar cuales serán descargadas sin embargo una vez que desee compartir te genera un enlace directo a los diseños, presentaciones, videos que realizaste donde se puede enviar de manera directa con el enlace obtenido para compartir con tus compañeros, cuando ellos accedan al enlace se mandara a la imagen de tu primer plano diseñado podrán reproducir las presentaciones si alguno tiene video ellos tendrán el poder de pausarlo o reproducirlo automáticamente y en cualquier momento.

Nuevas estrategias como la recolección de los saberes previos, así mismo ayuda a la creatividad al cien por ciento a identificar con sus propios para sacar todo de si el de darse cuenta que muchas habilidades para hacer las cosas con la herramienta ayudando a potenciar.

Teniendo en cuenta que Canva para que la creatividad no tenga limites si no que motive al estudiante a indagar más y experimentar la creación en este tipo de herramientas digitales que son primordial para la adquisición de conocimientos así

mismo tener el dominio de ellos ya que la tecnología hoy en día no tiene límites solo indagar experimentar de manera responsable e innovadora.

2.2. Recurso Didáctico

Según (Morales, 2012) “se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje”

En esta investigación que profundiza de la herramienta como un recurso didáctico para los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje las cuales utilizaremos diferentes recursos que nos permita informar más para lo que ofrece en un medio de formación activa y proactiva y no llegue a ser monótona.

A medida que va pasando el tiempo la tecnología es una de las herramientas son importante para un buen desenvolvimiento de los estudiantes en la creatividad que cada uno plasme en sus trabajos, herramienta Canva tiene como objetivo plasmar pensamientos creativos realizando contenidos didácticos.

Según (Freiria, 2003) “señala que edificar habilidades didácticas del pensamiento creativo facilita a que los estudiantes puedan revertir los esquemas tradicionales de la copia y pega para volverse en agentes de su propio aprendizaje”

Esto se puede notar en los estudiantes de manera positiva para que indaguen les permita enriquecer su aprendizaje innovando aplicando nuevas estrategias en el momento de dar a conocer su creatividad.

2.2.1. Métodos

Los diferentes métodos utilizados para llegar al objetivo, es indagar la información para que la herramienta Canva de a conocer los diferentes beneficios que ofrece a sus usuarios que se encuentran registrados.

Como ser la información de como registrarse, como utilizar las distintas formas de crear diferentes diseños creativos.

2.2.2. Técnicas

las diferentes técnicas son tutoriales que la herramienta Canva ofrece para que el usuario registrado pueda crear de forma innovadora las plantillas ya sea para una presentación u otras cosas.

Damos a conocer en este trabajo los diferentes pasos a registrarse en la plataforma Canva que opciones se realizara distintos diseños de calidad.

2.3. Canva Como Recurso Didáctico

La herramienta Canva es muy importante en la implementación en distintos lugares de formación para que exista un buen aprovechamiento del mismo ya que es una herramienta muy sencilla de utilizar además accesible a todo el público donde la creatividad de los estudiantes de la Carrera Ciencias de la Educación Sede Achacachi puedan ir explorando para dar muy buenas presentaciones ya sea en exposiciones trabajos innovadores donde este realizado con la creatividad los distintos recursos visuales que ofrece una buena enseñanza.

Afirman que la tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje; en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes del usuario (Sanchez, 2019)

Dado que la educación es necesario de nuevos conocimientos la tecnología impulsa a una realidad actual donde el manejo de las mismas sea una necesidad para esta actualidad, es necesario la aplicación para tener un buen manejo de la tecnología.

Por lo tanto, el dominio de la tecnología aplicación de la herramienta Canva fue una de ellas la cual impulsa para nuevas experiencias creatividad en la realización de las diferentes presentaciones de trabajos así mismo exposiciones es muy importante aplicar el uso de la tecnología para un buen dominio de todos los beneficios que nos ofrece impulsando a una actualidad impulsando nuevas experiencias de aprendizaje, mismas que serán motivadoras, adaptadas a la actualidad en la que nos encontramos.

Impulsando a que la educación sea más eficaz y eficiente, siendo la educación digital como un apoyo ara que la educación actual no sea monótona sino se aplique deberían entenderse como una implementación educativa, práctica.

Siendo una implementación de la educación digital la que impulse y sea la clave para mejorar la educación hoy en día, dando paso de un modelo lineal en la que los docentes eran los que impartían conocimientos y pase a ser no línea para la interacción de conocimientos sea de igual manera, con interacción con el docente y estudiantes para impulsar una educación dando uso a las plataformas digitales.

2.3.1. ¿Qué es una aplicación online?

Estas funcionan con el internet hay diferentes aplicaciones que brindan conjunto de programas diseños hoy en día, son una de las que impulsan en la educación actual donde nos exige dominar indagar más sobre los diferentes beneficios de cada una de ellas impulsando la educación a distancia.

Las diferentes aplicaciones en el medio de una formación son gratuitas solo requiere para su uso el internet conocido que estas herramientas tienden a guardase en la nube donde se puede ingresar de cualquier dispositivo con su cuenta de Gmail.

Es importante informarse de las distintas aplicaciones que aportan en la formación académica y dar uso de los beneficios que nos ofrece con el fin de poner en práctica todos los beneficios a disposición al público.

el estudio permite que los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje puedan interactuar, tanto sincrónica como asincrónicamente, posibilita el acceso a los materiales formativos y a las actividades de evaluación desde cualquier lugar y en cualquier momento mientras exista conexión a Internet, por lo que los estudiantes se están convirtiendo cada vez más en los gestores de su propio tiempo. A continuación, profundizaremos en varios tópicos relacionados con la educación en línea. (Fernández-Morales, 2014)

es una de las que impulsa a promover aprendizaje sin limitaciones con las tecnologías de información comunicación, con los recursos audiovisuales e informáticos para una interacción docente con estudiantes donde la educación es participativa sin ser monótona y más activa dentro del aula presencial o virtual.

Teniendo en cuenta que la educación online hace un énfasis en la dinámica en enseñanza y aprendizaje tiene un ambiente diferente, se entiende a la educación virtual de la siguiente manera.

Las cuales existen dos sub modalidades que son:

- Submodalidad fuera de línea (asincrónica), donde el estudiante puede grabar una clase y colgar a una plataforma las cuales no se encuentran y no hay una interacción en línea y al mismo tiempo.
- Submodalidad en línea (sincrónica), donde el docente como estudiantes están la línea la interacción es de manera directa existe la concurrencia necesaria para para la interacción entre docente y estudiantes.

A medida que pasa el tiempo la tecnología como un medio que fortalece al aprendizaje la cual permite llevar la labor educativa desde cualquier lugar sin necesidad de que sea presencial, realizado en un horario accesible por la accesibilidad de tiempo por los dos actores principales que son el docente y los estudiantes.

En los procesos de aprendizaje, la interacción social es muy importante debido a que la mayoría de lo que aprendemos proviene del contacto con otras personas, por ende, en la educación virtual es fundamental el uso de chat, video llamadas, videoconferencias, foros como herramientas de comunicación sincrónica y el correo electrónico, plataformas digitales y mensajes como herramientas de comunicación asincrónica. La base en este proceso de aprendizaje es el trabajo colaborativo y el trabajo grupal, donde se da el intercambio de experiencias para la resolución de problemas (Hernandez R. M., 2017; Hernandez H. , 2018).

Puesto que algunos piensan que la interacción en el ámbito virtual usando las plataformas virtuales no es favorable, se debe destacar que hay herramientas que permiten al estudiante realizar de manera creativa diferentes trabajos para mejorar el aprendizaje, adquiriendo conocimientos en el uso de las mismas.

2.3.2. ¿Qué son los recursos multimedia?

Estos recursos nos permiten saber más sobre los distintos beneficios que nos ofrece las tecnologías formando un medio de comunicación, creación, innovación en el entorno de adquirir conocimientos de diferentes perspectivas.

(Hernandez H. , 2018) “Los tics están de moda a nivel global y han llegado también a las aulas. Ahora bien, es necesario saber emplear estos recursos multimedia en el ambiente educativo y poder emplear nuevas estrategias para la enseñanza”

Estos recursos también llamado materiales didácticos que aporta a todos los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante los diferentes, conocimientos que están a disposición interactiva, que permite al estudiante indagar.

Los materiales multimedia también permiten estudiar de manera coherente las informaciones dando la posibilidad de tener accesibilidad a la información de todo el mundo es sorprendente la disponibilidad de las herramientas.

Los recursos multimedia son productos digitalizados que combinan elementos, tales como, textos, sonidos, imágenes, animación y vídeo; los cuales se usan para transmitir información a través de medios electrónicos.

Cuál es la importancia su efectividad para transmitir diferentes tipos de información, aportar a una comunicación en tiempo real la cual crea un aprendizaje, las cuales por medio de textos, imágenes, videos, audio y músicas.

Informativos: permite dar a conocer una información a un grupo disperso como las noticias las cuales hoy en día están en constante actualización digital y periódicos es importante aplicar esta multimedia en nuestra vida diaria.

Publicitario: usada para dar a conocer las diferentes innovaciones con el fin de incentivar a espectador con el manejo de ellas la cual favorece en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según (Europeo, 2013) competencias digitales 5 dimensiones.

1. Información: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información, digital evaluando su finalidad y relevancia.
2. Comunicación: compartir recursos a través de las herramientas en línea, conectar e interactuar.
3. Creación de contenidos: editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos) integrar, reelaborar contenidos artísticos.
4. Seguridad: protección personal, datos, identidad, seguridad.
5. Resolución de problemas: Identificar necesidades y recursos digitales, elegir una herramienta digital apropiada.

Cabe mencionar aquí las palabras de cuando afirman que (Blanco, 2016) “La competencia digital no solo afecta al alumnado, sino también al docente y a la ciudadanía en su conjunto”.

Al desarrollar estas competencias los estudiantes son autodidactas en el uso de la tecnología, experimentando y adquiriendo conocimientos con los recursos que ofrece los recursos multimedia.

2.3.3. ¿Qué es un contenido dinámico?

Este contenido dinámico es muy particular en un proceso de enseñanza y aprendizaje ya que permite al estudiante adquirir más conocimientos la herramienta Canva como un medio dinámico ofrece presentaciones innovadoras que llega a su público llamar la atención en cuanto a la creatividad de cómo han sido creados.

Podemos observar que en distintas formas de enseñanza la tecnología en mano en todo indaga la dinámica por lo general es una de las más necesarias para proveer creatividad y que la formación no sea monótona, sino que exista una buena llamada de atención entre ellas.

Los contenidos digitales son cualquier forma de datos o información en forma digital (archivos electrónicos), en oposición a la forma física. Un contenido digital puede ser cualquier cosa; desde un simple grafico fotos, videos, documentos de investigación, artículos, informe. (Perez D. , 2021)

Donde brindar conocimientos no tiene límites cabe recalcar que es una necesidad para todos porque requerimos de información para adquirir más conocimientos en este ámbito de los beneficios de distintas herramientas en el medio de auto formación.

2.3.4. ¿Qué es la comunicación visual?

Es una de las más necesarias de brindar, transmitir información atreves de los recursos visuales esta comunicación ha sido una de las más importantes siendo una de las principales en la actualidad que estamos es todo lo que vemos todo lo que observamos siendo uno de las primordiales, en nuestra vida cotidiana y más en la adquisición de saberes conocimientos

(Arias, 2018) “La comunicación visual se ha plasmado bajo criterios experimentales hacia la funcionalidad, esta visión ha evolucionado bajo el esquema que la sociedad presenta como necesidad, los códigos tangibles y visibles.”

La herramienta Canva es una de las que impulsa más una comunicación visual ya que el estudiante al crear diseños aplica una comunicación visual directa o virtual con el fin de transmitir conocimientos adquiridos.

Es muy necesario la realización de presentaciones innovadoras para llamar la atención y mejorar el método de enseñanza y aprendizaje en medio de una formación profesional de estudiantes de 10mo semestre de la Carrera Ciencias de la Educación sede Achacachi.

La educación virtual es considerada como una modalidad que asume la educación transnacional producto de la globalización. De tal forma, que la educación virtual es vista como el resultado de las nuevas tecnologías de comunicación e información digitales y la creación de los sistemas de acceso a la red (Fernandez, 2006)

Es importante asumir y experimentar estas tecnologías que se van implantando, aprovechando dando uso del mismo para una educación productiva para que los estudiantes pongan en práctica los beneficios que nos ofrece la tecnología.

2.4. HERRAMIENTA CANVA COMO UN RECURSO DIDÁCTICO PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Teniendo en cuenta que herramienta Canva es un medio didáctico para la enseñanza y aprendizaje en estudiantes de 10mo semestre de la Carrera Ciencias de la Educación sede Achacachi, una de las principales es para mejorar, fomentar las metodologías que implica en la adquisición de conocimientos en el uso de la herramienta Canva para diferentes tipos de trabajos ya sea presentaciones creación de contenidos u otros.

Como bien lo mencionan (Blanco, 2016)“Los jóvenes se definen como autodidactas respecto al uso del internet”

La actualización constante de la tecnología en estos tiempos es muy necesario, los docentes como estudiantes están más atentos a experimentar las diferentes herramientas digitales en el medio de la educación.

Siendo uno de los más completos porque ya que la forma de compartir las creaciones se realiza de manera fácil sin poner límites siempre en cuanto el dispositivo del cual se ingresa tenga conexión a internet.

Puesto que los principales actores de esta herramienta a disposición online los métodos didácticos potencian el rendimiento académico es importante que estudiantes se informen para poder experimentar de una manera proactiva, dinámica, creativa.

Según deduce que la originalidad implica novedades, cualidades, aptitudes que tiene la persona para resolver cualquier problema, dándole solución a ello. Sin embargo, los estudiantes tienden a tener cualidades plasmadas dentro de su niñez y su desarrollo personal puesto que ellos son los mediadores a dar soluciones efectivas en su rendimiento académico y ser originales en los nuevos recursos que ellos puedan crear, innovar o emprender. (Perdomo, 2011)

Permite al docente la implementación creativa y beneficios deberían ser más continuos para el dominio siendo ellos los principales actores de su propia autoformación explotando las habilidades para plasmar en el diseño realizado.

La Originalidad implica novedad, es necesario para el otorgamiento de una Patente de Invención que el artefacto creado sea distinto al estado de la técnica de ese momento, debe ser “Nuevo”, esa novedad es un elemento indispensable y es catalogado como originalidad (Rodrigues, 2018)

Es importante que las plantillas presentaciones que se realice de manera personal debe llevar siempre la originalidad para que los nuevos recursos que ponen a

disposición donde proporciona diferentes estrategias para que cada uno obtenga más conocimientos de cómo dar uso de ellos así poder innovar y crear.

Esta herramienta ayuda a potenciar las expectativas de ser mejor cada día que la superación sea de manera individual donde las creaciones que ofrece Canva sea más atractivo la implementación de estas herramientas digitales en el medio de formación la puesta en practica

La herramienta Canva no solo tiene límites para crear plantillas presentaciones, debemos indagar y ver los beneficios de poder realizar distintos diseños de manera personal siendo el mismo realizar la innovación crear ya sea logotipos y cambiar las habilidades y que la enseñanza de Canva más efectiva y creativa en todo ámbito.

Sostiene que el pensamiento creativo es una sucesión de componentes que faltan, de conformar nuevas ideas, interpretaciones acerca de algo y comunicarlo a través de sensaciones para saber si es productivo, afianzarnos a algo nuevo, sacar nuestra propia hipóstasis de manera más creativa e innovadora. Por ende, el usar la herramienta Canva gestiona a que los estudiantes puedan resolver sus propios problemas educativos, desarrollando su autonomía y las ganas de aprender. (Torrance, 1977)

Uno de las que impulsa a que la herramienta Canva sea una de las que rompe barreras para una formación actual que permita al estudiante de dar soluciones efectivas en el rendimiento académico donde los estudiantes son los principales actores donde demuestran creativas destrezas creando innovación.

Es una de las que proporciona o ayudas docentes para que puedan implementar nuevas estrategias para que la clase no sea monótona, sino para obtener nuevas estrategias ayudando a los estudiantes deportando su creatividad.

Potenciar diferentes expectativas con una motivación de ser, mejor cada día en esta actualidad que exige el dominio tecnológico.

Recursos, técnicas para potenciar los recursos didácticos una de ellas es dar a conocer siendo ellos los principales actores de todas las observaciones es una de

las herramientas más completas que una vez que se explora las diferentes potencialidades.

Ventajas de la herramienta canva:

- Se puede realizar cualquier tipo de trabajo de cualquier dispositivo.
- Es una de las herramientas que su factibilidad de uso es muy fácil
- Cualquier diseño realizado en la plataforma se guarda a la nube del correo electrónico ayuda a la creatividad y el manejo de todos los actores de formación ya que es una herramienta automáticamente lo guarda.
- Permite incorporar a sus trabajos cualquier imagen con la opción de insertar.
- Cuenta con diferentes versiones para crear de manera novedosa y atractiva.

Desventajas de la Herramienta Canva

- Una de las desventajas es que no se accede a la herramienta Canva sin conexión a internet.
- Hay una categoría premium las cuales las personas que accede y tiene un costo económico.

Esta herramienta es una de las que complementa y refuerza la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes para alcanzar, desempeños novedosos realizar múltiples habilidades potenciando la creatividad de los estudiantes.

Impartiendo conocimiento en ámbito de formación activando su pensamiento creativo en el cual se plasma la innovación en los diferentes trabajos realizados con la herramienta Canva siendo uno de los mediadores para mejorar el aprendizaje.

Actualmente existe un sinnúmero de herramientas digitales que refuerza al proceso educativo las cuales se dan un uso de formación, el uso de las misma es esencial a nivel mundial, donde la educación crezca exponencialmente juntamente con la tecnología, estamos en una era digital donde la educación debe explorar y aplicar en el medio de la formación actual.

CAPITULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.1. Conclusiones

En este trabajo monográfico se analizó las diferentes herramientas tecnológicas como recurso didáctico, es más recomendable la herramienta Canva, porque es una herramienta sencilla y fácil de usar muy conocida dentro del aprendizaje online, además ofrece numerosas ventajas en relación a otros similares.

En cuanto a la descripción de la herramienta tecnológica Canva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los universitarios de la sede académica de Achacachi de la carrera Ciencias de la Educación de la Universidad Pública de El Alto, se concluye que estos medios tecnológicos es un instrumento de apoyo para todos los docentes y como también para los estudiantes, así mismo, se pudo constatar que es un recurso didáctico para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje con las diferentes creaciones, con los imágenes ilustrativos, con un audio de preferencia en los contenidos curriculares en los diferentes diseños que ofrece esta herramienta.

Así mismo, se identifica con el avance tecnológico, los estudiantes y docentes se ven obligado a desarrollar al máximo sus potencialidades, las habilidades y como también una mentalidad de innovador para fortalecer durante el proceso de asimilación de conocimientos y de esta manera con estas herramientas Canva, se logrará a potenciar los conocimientos de los estudiante, ya que esta herramienta tiene los diferentes beneficios para la creación de las presentaciones innovadoras y además se puede trabajar en línea.

Referente a la temática abordada se define que las herramientas Canva es un instrumento de innovación, llamativo, significativo para todos los estudiantes y docentes universitario, ya que esta aplicación tiene diferentes beneficios para el

proceso de enseñanza aprendizaje, como también, para todos los actores educativos y en general.

3.2. Recomendaciones

Se recomienda a todos los actores educativos tomar en cuenta esta herramienta Canva como recurso didáctico para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que ofrece los diferentes beneficios para la creación de las presentaciones innovadoras para todas las edades y además se puede trabajar en línea.

- Fortalecer el uso de las herramientas Canva como recurso didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Reflexionar a los estudiantes universitario sobre el manejo de las aplicaciones positivas y perjudiciales, durante la formación académica.
- Promover la importancia del uso de las herramientas Online Canva como recurso didáctico para alcanzar una educación de calidad utilizando recursos multimedia.
- Incentivar el uso de las herramientas canva como estrategia didáctica para alcanzar una educación de calidad utilizando los términos multimedia.
- Sugerir a los estudiantes, tomarse un espacio de aprendizaje cerca del manejo de los materiales tecnológicos para la realización de las diferentes presentaciones dinámicas esto con el objetivo de obtener un conocimiento innovador y sólido en el manejo de la tecnología.

Finalmente, reflexionar a nuestras autoridades nacionales, departamentales, municipales para que los universitarios puedan tener acceso gratuito al internet y eliminar la desventaja económica que existe en los municipios alejados en la exploración tecnológica en la formación académica.

BIBLIOGRAFÍA

- Aranda, V. T. (2022). *Introduccion a Canva*.
- Arias. (2018). *La comunicacion Visual desde el Aula*.
- Blanco, V. (2016). *el rol del docente en la era digital*. Obtenido de <https://aufop.blogspot.com/2016/08/el-rol-del-docente-en-la-era-digital.html>
- Camacho, F. y. (2006). *cuaderno de notas*.
- Chavez, M. Y. (2020). *herramienta canva para mejorar la creatividad*. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/OneDrive/Documentos/10mo%20semestre/pdf/2020_Sanchez%20Chavez.pdf
- Europeo. (2013). Recursos Multimedia y el Docente. *Revista Atlante*.
- Fernandez. (2006). *Nuevas tecnologias* .
- Fernández-Morales, V.-C. (2014). *Educacion y Desarrollo*.
- Freiria. (2003). *Desarrollo de Habilidades del pensamiento*. Obtenido de <https://brd.unid.edu.mx/recursos/CL02/3.Desarrollo%20de%20habilidades%20del%20pensamiento.pdf?603f00>
- Freiria, J. (2006). *pensamiento creativo para la sociedad de Aprendizaje*.
- Guijosa, C. (7 de mayo de 2018). Obtenido de : <https://observatorio.tec.mx/edu-news/canva-herramienta-gratuita-de-diseno-para-profesores>
- Guilford. (1983). *Creatividad y eduaccion* . Obtenido de <http://www.kzgunea.eus>.
- Hernandez, H. (2018). Los recursos Multimedia y el Docente. *Revista Atlante*.
- Hernandez, R. M. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Propósitos y Representaciones* (Vol. 5). Perú.
- ISTE. (2007). *Tic para estudiantes*. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/estandaresestux>

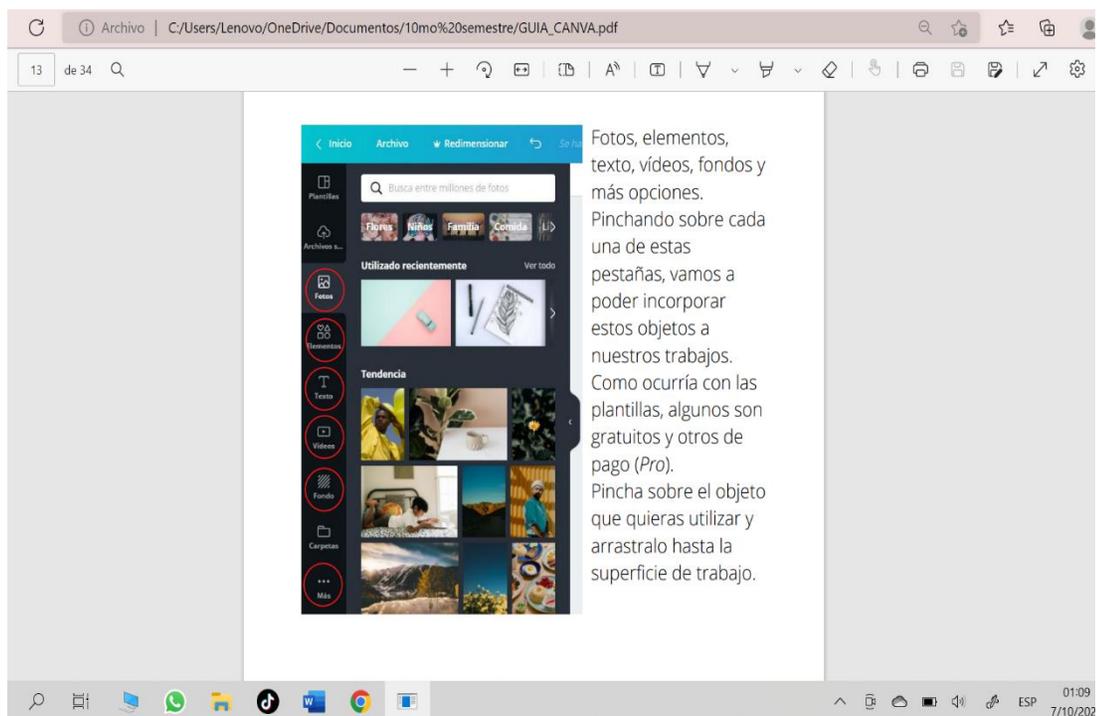
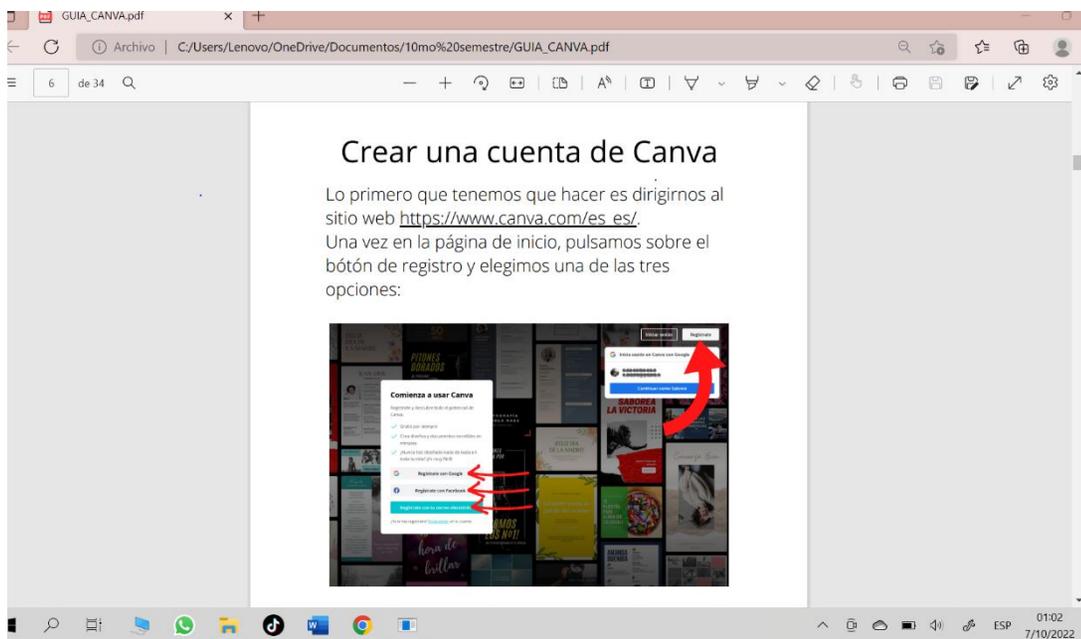
- Mange, B. (18 de mayo de 2021). Obtenido de bolivia emprende:
<https://boliviaemprende.com/noticias/mas-de-10-millones-de-bolivianos-están-conectados-a-internet-y-un-42-de-la-poblacion-nacional-cuenta-con-un-computador>
- Morales. (2012). *Recursos Didacticos*. Obtenido de <https://ejemplos.net/tipos-de-recursos-didacticos/>
- Perdomo. (2011). *Originalidad*.
- Perez, D. (2021). *Contenidos Digitales*. Obtenido de <https://blog.appxolot.com/contenidos-digitales-que-son-y-como-se-clasifican/>
- Perez, S. R. (2020). *Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico canva*.
- Ramírez, I. (2013). *Apuntes de la Metodología de la Investigación*. Sucre - Bolivia: Servicio Gráficos PRISMA.
- Rodrigues. (2018). *Originalidad Creacion*.
- Ruiz, L. (2015). Implementación de actividades de aprendizaje y evaluación .
- Sanchez, S. (12 de noviembre de 2019). *Tecnología Educativa*. Obtenido de <https://andrerodriguezrojeas.blogspot.com/2019/11/tecnologia-educativa.html>
- Tamayo. (2006). procesos de investigacion cientifica .limusa.
- tamayo. (2007). instrumentos de investigacion .
- Tamayo, M. (2000). *El Proceso de Investigación Científica*. México, D.F: Limusa.
- Torrance. (1977). *Pensamiento Creativo*.

ANEXO 1

Guía para crear diseños con la herramienta Canva.

file:///C:/Users/Lenovo/OneDrive/Documentos/10mo%20semestre/GUIA_CANVA

A.pdf



ANEXO 2

Introducción a Canva como diseño

https://www.canva.com/es_es/plantillas/

