



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

Aprendizaje de los docentes para la elaboración de recursos educativos  
con Canva

**PRESENTADO POR EL BACHILLER**

Jabes Jesus Moises Torres Machaca (ORCID 0009-0005-2917-7103)

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO  
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON LA ESPECIALIDAD EN:  
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

MANUEL ANTONIO HERNANDEZ FELIX (ORCID 0000-0002-4952-6105)

**AREQUIPA – PERU**

**2023**

# Aprendizaje de los docentes para la elaboración de recursos educativos con Canva

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Internet Source	8%
2	<a href="https://editorialibkn.com">editorialibkn.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://repositorio.unae.edu.ec">repositorio.unae.edu.ec</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://repository.udistrital.edu.co">repository.udistrital.edu.co</a> Internet Source	1%
6	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	1%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 20 words

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi hijo Neisan Alberto, mi fuente de superación. A mi increíble esposa, tu constante apoyo y amor incondicional han sido mi inspiración. Este logro es nuestro éxito compartido; gracias por tu colaboración y dedicación silenciosa a lo largo de mi travesía académica.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, por la vida y la salud, expreso mi profunda gratitud a mis maestros de la UAP, en especial al docente Mg. Manuel Barreto, quien fue una inspiración y motivo de superación.

A mis padres, cuyo sacrificio fundamentaron el camino hacia la educación superior, gracias por su aliento constante y por ser el fundamento de mi perseverancia.

## **RESUMEN**

El enfoque prioritario en el Aprendizaje de los docentes para la elaboración de recursos educativos con Canva, se revela como esencial, ya que no solo equipa a los educadores con habilidades técnicas, sino que se erige como un catalizador poderoso para moldear el futuro educativo. Los propósitos centrales de capacitar a los docentes con las habilidades esenciales para crear sus propios recursos y potenciarlos como protagonistas activos de su desarrollo profesional resaltan una verdad fundamental.

Al reflexionar sobre el proceso de capacitación, se evidencia el logro significativo de dotar a los educadores con las habilidades necesarias para la creación de recursos educativos. Este recuerdo no es solo técnico; es un testimonio de un viaje colectivo que despierta la creatividad única de cada docente.

En particular, al considerar el propósito más amplio de potenciar a los docentes como protagonistas activos, se destaca una transformación que trasciende lo meramente técnico. La capacitación no se limita a transmitir conocimientos; se convierte en un catalizador de empoderamiento personal. Este énfasis humano impulsa una conexión más profunda entre los educadores y su noble labor, generando un ambiente de aprendizaje enriquecido y significativo. La capacitación no solo es un proceso; es una experiencia que nutre la esencia misma de la enseñanza.

### **PALABRES CLAVE**

Aprendizaje, Recursos educativos, Capacitación, Creatividad pedagógica, Adaptabilidad, Autodescubrimiento, Innovación educativa, Colaboración, Transformación educativa, Enriquecimiento, Conexión docente, Ambiente educativo.

## ÍNDICE

HOJA DE RESPETO .....	i
CARÁTULA .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA.....	8
1.1 Aspecto general del tema.....	8
1.1.1. Descripción de la realidad problemática.....	8
1.1.2. Antecedentes.....	8
1.1.3. Contextualización .....	9
1.1.4. Descripción general del tema.....	9
1.2 Justificación del tema.....	10
1.2.1 Justificación teórica.....	10
1.2.2 Justificación práctica.....	10
1.2.3 Justificación social.....	10
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	11
2.1 Bases teóricas del tema.....	11
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema.....	12
2.3 Glosario.....	14
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....	16
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje.....	16
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia.....	17
CONCLUSIONES.....	19
RECOMENDACIONES.....	20
REFERENCIAS.....	21
ANEXOS	

## **INTRODUCCIÓN**

El presente Trabajo de Suficiencia Profesional tiene como título: Aprendizaje de los docentes para la elaboración de recursos educativos con Canva, de la Institución Educativa PNP. Neptalí Valderrama Ampuero, Arequipa.

El presente trabajo de indagación tendrá los siguientes propósitos: Capacitar con habilidades necesarias para elaborar sus recursos educativos. Y potenciar a nuestros docentes, convirtiéndolos en protagonistas activos de su desarrollo profesional. La capacidad de los docentes para adaptarse y utilizar herramientas innovadoras se ha convertido en un elemento esencial para enriquecer la experiencia del aprendizaje. En la medida en que nuestros docentes adquieren estas habilidades, se erigen como agentes de cambio capaces de enriquecer el proceso educativo y preparar a nuestros estudiantes para un futuro marcado por la creatividad, la colaboración y la adaptabilidad.

La estructura del presente trabajo es la siguiente: Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad de la problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; Capítulo II: Bases teóricas del tema, Descripción de las metodologías y procedimientos para resolver el tema, glosario; Capítulo III: Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes en las soluciones del problema desde la experiencia; conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **ASPECTOS GENERALES DEL TEMA**

#### **1.1. Aspecto general del tema**

##### **1.1.1. Descripción de la realidad problemática**

En la actualidad, la sociedad se ve impactada por el progreso tecnológico y los fenómenos de la globalización. Este escenario demanda la integración de estos cambios en la labor pedagógica dentro de las aulas, con el fin de responder a las exigencias educativas contemporáneas. Por lo tanto, resulta imprescindible explorar herramientas que refuercen las competencias digitales de los docentes, capacitándolos para impartir enseñanzas adaptadas al actual contexto social.

##### **1.1.2. Antecedentes**

(Ruiz, 2022) Manifiesta en su investigación que: el uso de Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante Internet, sobre todo en el ámbito educativo, donde se experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimiento inmediato entre docentes y estudiantes. Cuyo objetivo es analizar la influencia del uso de la herramienta tecnológica Canva por parte de los docentes y llegan a la siguiente conclusión: Sin lugar a duda, el empleo de herramientas tecnológicas resulta beneficioso para el proceso de enseñanza en los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. Gracias a la diversidad de recursos de formación disponibles, tanto los educadores como los estudiantes tienen la posibilidad de participar en clases actualizadas, informativas, atractivas y dinámicas. Este enfoque busca fomentar en los estudiantes la capacidad de comprender de manera más efectiva los contenidos educativos.

(Mangones, 2022) Nos indica que Canva facilita la creación de herramientas digitales, como cartillas, con interfaces simples e innovadoras. Esto motiva y facilita su manejo, permitiendo la efectiva integración de las TIC en procesos educativos.

(Pillpinto, 2021) Nos manifiesta en su investigación que: el uso de la herramienta Canva tiene una influencia significativa en la gestión pedagógica. Cuyo objetivo es establecer la influencia de la Gestión Pedagógica en el uso de la herramienta Canva en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria Cusco, 2021, llegando a la conclusión: dentro de las herramientas que se evaluaron, Canva se presenta como una opción fácil, accesible y creativa para la creación de contenidos didácticos. La mayoría de estas herramientas tienen interfaces extremadamente amigables, lo que posibilita alcanzar un nivel de utilización aceptable en un corto periodo de tiempo.

Fernández, Fernández, Navarro (2021). Establecen que la creación y uso de Materiales Didácticos Digitales, por parte de los docentes impulsan un cambio metodológico en las aulas. Se reconoce que el entorno educativo digital está en constante evolución y que la escuela del siglo XXI debe mantenerse al día, adaptándose a estos cambios.

### **1.1.3. Contextualización del tema**

La temática está situada en la localidad de Paucarpata Arequipa, en la institución educativa “NEPTALÍ VALDERRAMA AMPUERO”. Ubicada en la Av. Pizarro 132 y cuenta con 40 aulas las cuales: 5 son del nivel inicial, 18 del nivel primaria 17 del nivel secundaria, que hacen un total de 900 estudiantes; además se cuenta con 60 docentes, 4 Coordinaciones académicas, letras, ciencias, sociales y tutoría. La plana directiva la conforman 01 director y 2 subdirectores.

### **1.1.4. Descripción general del tema**

La creación de recursos educativos con Canva es un proceso innovador que combina la creatividad visual con la pedagogía. En este enfoque, Canva actúa como un lienzo digital donde los educadores diseñan material didáctico atractivo y efectivo. La plataforma ofrece flexibilidad y accesibilidad, permitiendo la adaptación a diversos estilos pedagógicos. Este método destaca la importancia del diseño en la comunicación efectiva

de conceptos, mejorando la comprensión y retención de información por parte de los estudiantes. En síntesis, la creación de recursos educativos con Canva redefine la presentación de contenido al convertirla en una experiencia visualmente atractiva y pedagógicamente eficiente.

## **1.2. Justificación del tema**

### **1.1.5. Justificación teórica**

Mi trabajo de suficiencia profesional se justifica teóricamente al mejorar el aprendizaje de los docentes en la creación de recursos educativos con Canva. Esta elección se sustenta en la importancia crucial de integrar herramientas tecnológicas para optimizar el proceso educativo, reconociendo que el fortalecimiento de habilidades de diseño y la implementación efectiva de tecnologías educativas contribuyen a la modernización pedagógica y a una participación más activa de los estudiantes.

### **1.1.6. Justificación práctica**

La justificación práctica de mi trabajo de suficiencia profesional se destaca al favorecer directamente el aprendizaje de los docentes en la creación de recursos educativos con Canva. Esta iniciativa práctica proporcionará a los educadores herramientas concretas para mejorar su enseñanza de manera efectiva y atractiva, respondiendo de manera directa a las necesidades prácticas y contemporáneas del entorno educativo.

### **1.1.7. Justificación social**

Mi trabajo de suficiencia profesional se justifica socialmente porque va a favorecer el aprendizaje de los docentes en nuestra institución. Al mejorar sus habilidades en la generación de recursos educativos con Canva, contribuimos directamente a elevar la calidad de la educación que ofrecemos. Este beneficio no solo repercute en los docentes, sino que se extiende a los estudiantes, quienes experimentarán un aprendizaje más atractivo y efectivo. Además, al fortalecer las capacidades educativas de los docentes, estamos generando un impacto positivo en la formación de las generaciones futuras, contribuyendo así al desarrollo social y cultural de nuestra comunidad.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN**

#### **2.1 Bases teóricas del tema**

Según (Siemens, 2004) “el aprendizaje debe ser personal, y al estar siendo impactado por las tecnologías debe crear en el individuo la capacidad de sintetizar y reconocer conexiones y patrones para aprender”.

En la era tecnológica actual, el individuo se encuentra inmerso en un entorno caótico de conexiones y patrones. En este contexto, tomar decisiones se vuelve crucial, ya que estas decisiones constituyen la base fundamental de su adquisición de conocimiento.

(Downes, 2005) Refiere que “hay nuevas formas de conocimiento que son creadas por medio de entidades conectadas que tienen interacciones y tienen distribuido el conocimiento”. Así se expresa la idea de que el conocimiento ha avanzado de manera que ya no se limita únicamente a la cantidad o calidad, sino que se ha convertido en una nueva forma de dar sentido y entender las sensaciones que experimentamos en el mundo, todo ello entrelazado con la manera en que compartimos y distribuimos el saber.

Esto subraya que el conocimiento no se origina exclusivamente en el individuo, sino que está intrínsecamente vinculado a conexiones con otras entidades en un contexto de complejidad, creando patrones que surgen de un estado aparentemente caótico. Estos patrones requieren ser discernidos por el individuo a medida que su percepción del mundo va evolucionando.

(Barabasi, 2002) Indica que “los nodos compiten siempre por conexiones, porque los enlaces representan supervivencia en un mundo interconectado” (2002, p.106). En una red de aprendizaje individual, la competencia se minimiza, pero la posición estratégica de los nodos es fundamental. Los nodos destacados tienen más oportunidades para establecer vínculos. La posibilidad de conectar conceptos de aprendizaje se basa en su conectividad presente. El reconocimiento

y la especialización incrementan las posibilidades de conexión, creando un cruce productivo entre comunidades de aprendizaje. Los vínculos frágiles, breves conexiones entre información, promueven la innovación y la creatividad al fusionar ideas y campos variados. Este principio es esencial para la coincidencia y la creación de nuevas ideas.

El conectivismo, teoría propuesta por Siemens en 2004 como una guía para la enseñanza, ha tenido un impacto sorprendente al replantear la manera en que entendemos el aprendizaje en la actualidad. En un momento en el que la educación enfrenta desafíos y transformaciones rápidas, este enfoque brota como una respuesta clave para incorporar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo.

Imaginemos el conectivismo como esos hilos invisibles que entrelazan información desde diversas fuentes, capaces de generar formas variadas de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. A lo largo de las últimas décadas, ha sufrido cambios significativos en su enfoque teórico.

Este enfoque pedagógico, al ser entendido como una conexión dinámica, ha desencadenado debates apasionantes en el ámbito educativo. Va más allá de ser una simple teoría, convirtiéndose en un modelo de enseñanza que desafía las prácticas educativas convencionales. Los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) son un ejemplo palpable de cómo la tecnología se integra de manera eficaz en la educación tradicional, brindando a los estudiantes oportunidades de aprendizaje personalizadas.

A pesar de sus avances notables, el conectivismo como teoría de aprendizaje emergente aún enfrenta desafíos. Debe encontrar y desarrollar procesos de adquisición de conocimientos que no solo instruyan, sino que guíen a los estudiantes en el arte de aprender. Esto implica la capacidad de reconocer conexiones, comprender nodos y organizar el aprendizaje en torno a intereses personales y al contenido académico. En última instancia, se trata de empoderar a los estudiantes para que no solo acumulen información, sino que desarrollen habilidades para aprender de manera autónoma y significativa, de una manera que sea casi imperceptible pero profundamente impactante.

## **2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema**

El presente trabajo se enfoca en lograr una mejora continua en los métodos y procedimientos para la creación de recursos didácticos utilizando Canva. La retroalimentación constante, la formación adecuada y la colaboración entre docentes se presentan como elementos fundamentales para impulsar la creación de recursos didácticos más impactantes y centrados en el aprendizaje.

En el desarrollo de esta investigación, se abordaron distintos periodos cruciales. Inicialmente, se estableció una coordinación con los docentes pertenecientes a la coordinación de letras, con el propósito de resaltar las ventajas de utilizar Canva como herramienta para la creación de recursos educativos. Con la intención de que esta plataforma se convierta en un aliado efectivo para potenciar el aprendizaje, permitiendo a los docentes elaborar una variedad de recursos educativos de manera eficaz.

Posteriormente, en la fase de planificación, se llevaron a cabo 4 sesiones coordinadas con el objetivo de capacitar a los docentes en aspectos específicos. Estas sesiones fueron diseñadas para proporcionar instrucción detallada sobre el uso de Canva y así facilitar la potenciación de aprendizajes. Los temas seleccionados para estas sesiones incluyeron:

1. Durante el primer periodo de nuestra primera sesión en el aula de innovación pedagógica, nos dedicamos a realizar el registro, activación y reconocimiento de la interfaz de Canva. Estas acciones fueron llevadas a cabo mediante el uso de cuentas institucionales, asegurando así la obtención de Canva para educación. Este enfoque nos permitió aprovechar plenamente los beneficios de esta plataforma, concluyendo así con éxito esta fase inicial.
2. En la segunda sesión, que tuvo lugar en el mismo entorno del Aula de Innovación Pedagógica (AIP), los docentes, previamente preparados, avanzaron en su aprendizaje sobre Canva. En este punto, nos adentramos en la explicación detallada de la interfaz mediante presentaciones elaboradas en Canva. Se procedió a abordar el uso específico de cada barra y herramienta proporcionada por Canva, así como las diferentes interfaces de trabajo que varían según la etapa del proyecto en la que nos encontremos.

3. En el tercer periodo, los participantes se sumergieron en la práctica con Canva, reconociendo las plantillas predeterminadas ofrecidas por la plataforma. Su tarea consistió en seleccionar un tema relacionado con sus sesiones y, de este modo, elaborar un recurso educativo específico. Este proceso requirió que cada participante evidenciara su aprendizaje compartiendo el proyecto realizado, fomentando así la aplicación práctica de las habilidades adquiridas.

Es así como, a lo largo de estos periodos, se ha trazado un recorrido estratégico que ha llevado a los docentes desde el registro inicial hasta la aplicación práctica de sus conocimientos en la plataforma. La secuencia de actividades, iniciada con la familiarización con la interfaz y la obtención de la versión educativa, ha evolucionado hacia sesiones más detalladas que abarcan la comprensión de herramientas específicas y la creación de proyectos educativos personalizados. La progresión lógica de estos periodos ha permitido a los participantes no solo adquirir habilidades técnicas en el manejo de la herramienta, sino también integrar de manera efectiva Canva en el contexto educativo. Este proceso culmina en la evidencia tangible de aprendizaje a través de proyectos concretos, demostrando el valor y la aplicabilidad directa de las habilidades adquiridas en el enriquecimiento de la enseñanza y el aprendizaje.

### **2.3 Glosario**

1. Aprendizaje Personal: Se refiere a la idea de que el aprendizaje debe ser personal, y las tecnologías deben capacitar al individuo para sintetizar y reconocer conexiones y patrones en el proceso de aprendizaje. Siemens (2004)
2. Entorno Caótico de Conexiones y Patrones: En la era tecnológica actual, el individuo está inmerso en un entorno caótico de conexiones y patrones, donde tomar decisiones se vuelve crucial para la adquisición de conocimiento. (Siemens, 2004).
3. Representación del Conocimiento: El conocimiento no es solo cuantitativo ni cualitativo, sino una nueva forma de representación e interpretación de las sensaciones en relación con la distribución del conocimiento. (Downes, 2005).
4. Conectivismo: Enfoque pedagógico que considera el aprendizaje como un proceso distribuido en redes, donde la conexión y la interacción son fundamentales para la adquisición de conocimiento.

5. Nodos y Conexiones: Indica que, en una red de aprendizaje, los nodos compiten por conexiones, ya que los enlaces representan supervivencia en un mundo interconectado. La posición estratégica de los nodos es crucial para establecer vínculos. (Barabasi, 2002)
6. Conectividad Presente: La posibilidad de conectar conceptos de aprendizaje se basa en la conectividad presente de los nodos en una red, lo que incrementa las oportunidades de conexión y facilita el cruce productivo entre comunidades de aprendizaje (Barabasi, 2002)
7. Vínculos Frágiles: Breves conexiones entre información que promueven la innovación y la creatividad al fusionar ideas y campos variados en una red de aprendizaje (Barabasi, 2002)

Este glosario proporciona definiciones clave para comprender los términos utilizados en el contexto de la implementación de Canva en el ámbito educativo, vinculándolos con las bases teóricas y la metodología del tema.

## **CAPÍTULO III**

### **APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS**

#### **3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje**

Considerando al conectivismo como la teoría del aprendizaje que se centra en la idea de que el conocimiento se distribuye en redes y que el aprendizaje ocurre a través de la conexión con diversas fuentes de información y personas. Cuando se aplica al diseño de recursos educativos con herramientas y en este caso como Canva, los docentes participantes se benefician de varias maneras:

1. Acceso a múltiples fuentes de información: El conectivismo destaca la importancia de acceder a diversas fuentes de información. Los participantes utilizan Canva para crear recursos que integren contenido de diversas fuentes, como imágenes, gráficos y textos, proporcionando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más rica y variada.
2. Creación colaborativa: Se facilita la colaboración en tiempo real. Los participantes pueden aprovechar esta funcionalidad para diseñar recursos educativos de manera colaborativa con colegas, estudiantes u otros expertos, promoviendo así un entorno de aprendizaje más conectado.
3. Uso de multimedia: El conectivismo aboga por la integración de diferentes tipos de medios en el proceso de aprendizaje. Canva permite a los participantes incorporar imágenes, gráficos, videos y otros elementos multimedia en sus recursos educativos, lo que puede mejorar la comprensión y retención del contenido por parte de los estudiantes.
4. Fomento de la autonomía del estudiante: El conectivismo enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Los docentes pueden utilizar Canva para crear recursos que fomenten la exploración independiente, la toma de decisiones y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

5. Personalización del aprendizaje: El conectivismo reconoce la importancia de la personalización del aprendizaje. Canva permite a los participantes crear recursos educativos adaptados a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales, lo que puede mejorar la eficacia del material educativo.

Finalmente, al aplicar los principios del conectivismo en la elaboración de recursos educativos con Canva, los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más ricas, conectadas y personalizadas para sus estudiantes.

### **3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia**

Fundamentando el conectivismo y su aplicación en la elaboración de recursos educativos con Canva, desde la experiencia habiendo realizado los aportes respectivos, podemos destacar en relación con la solución de problemas, basados en experiencias innovadoras lo siguiente:

#### **Mapas Interactivos de Conocimiento:**

- En la experiencia, los participantes han utilizado Canva para crear mapas interactivos de conocimiento, que van más allá de las estructuras lineales tradicionales.
- Aporte: Se destaca cómo estos mapas permiten a los participantes explorar de manera no lineal los conceptos relacionados con un problema, promoviendo una comprensión más profunda y conexiones más ricas entre los elementos del conocimiento.

#### **Creación de Recursos Dinámicos en Tiempo Real:**

- En la experiencia, Los participantes en la utilización de Canva al crear recursos educativos estos pueden actualizarse en tiempo real a medida que se desarrolla el aprendizaje.
- Aporte: La capacidad de actualizar y adaptar recursos de forma instantánea facilita la incorporación de nuevas perspectivas y soluciones a medida que los participantes exploran y comprenden mejor el problema en cuestión.

De acuerdo con la experiencia obtenida podemos definir estos aportes innovadores, sobre cómo el conectivismo y Canva pueden transformar la manera en que los docentes diseñan recursos para abordar problemas educativos de manera efectiva y atractiva.

### **Integración de Herramientas de Evaluación Formativa:**

Mejora Actual: Canva podría mejorar sus capacidades de evaluación.

Nueva Propuesta: Integrar herramientas avanzadas de evaluación formativa que permitan a los docentes obtener información inmediata sobre el desempeño de los estudiantes. Esto podría incluir la posibilidad de crear cuestionarios interactivos, evaluaciones en tiempo real y análisis detallados de resultados para ajustar la instrucción de manera instantánea.

Estas mejoras propuestas buscan enriquecer las capacidades ya existentes de Canva, ofreciendo nuevas funcionalidades que potencien la experiencia de los docentes y estudiantes en la creación y uso de recursos educativos conectivos.

## **CONCLUSIONES**

A partir del análisis del trabajo llevado a cabo con los docentes de la coordinación de letras, de la Institución Educativa Neptalí Valderrama Ampuero, se desprenden conclusiones valiosas que reflejan el impacto positivo de las acciones emprendidas:

- ❖ En el proceso de capacitación llevado a cabo con los docentes, se logró el propósito de dotar a los educadores de las habilidades necesarias para la elaboración de sus propios recursos educativos. En donde la capacitación no solo se tradujo en el desarrollo de competencias técnicas, sino que también representó un viaje de autodescubrimiento para cada docente, dotándolos de las herramientas necesarias para expresar su creatividad pedagógica de manera única y personalizada.
- ❖ Considerando el propósito de potenciar a los docentes como protagonistas activos de su desarrollo profesional, se observó una transformación más allá de lo técnico. Esta capacitación no solo se limitó a transmitir conocimientos, sino que se convirtió en un catalizador de empoderamiento personal. Cada docente, al asumir un papel más activo en su crecimiento profesional, ha experimentado un proceso de autodescubrimiento y autoafirmación. Este enfoque humano ha generado una conexión más profunda entre los educadores y su labor, dando como resultado un ambiente enriquecido y más humano para el aprendizaje.

## **RECOMENDACIONES**

Al recordar las capacitaciones que conformaron el corazón de este trabajo de indagación, compartido con la coordinación de docentes de letras, se destaca con énfasis el sorprendente potencial hallado en nuestros educadores. En vista de esta experiencia enriquecedora, se plantean con firmeza las siguientes recomendaciones:

- ❖ Se recomienda cultivar la creatividad docente de forma continua, facilitando el Acceso a Recursos Innovadores, esto con la finalidad de Impulsar la creatividad docente de manera constante, lo que implica proporcionar acceso activo a recursos innovadores. Este enfoque incluye invertir en tecnologías educativas avanzadas, para fomentar la creación de materiales didácticos creativos y así promover la exploración constante de nuevas herramientas y métodos pedagógicos. Al hacerlo, se fortalecerá la capacidad de los docentes para adaptarse, experimentar y enriquecer su enseñanza de manera sostenible.
  
- ❖ Se recomienda también Promover la Continuidad del Autodescubrimiento y la Creatividad Docente, se insta a diseñar programas educativos que celebren de manera constante la singularidad de cada educador. En donde se proponga y proporcione oportunidades regulares para que los docentes exploren y expresen su creatividad pedagógica, fortaleciendo así su desarrollo profesional. Al nutrir con sensibilidad la trayectoria personal y creativa de los educadores, se busca contribuir a una cultura educativa más rica, auténtica y humana, generando una fuente continua de inspiración y pasión en sus roles educativos.

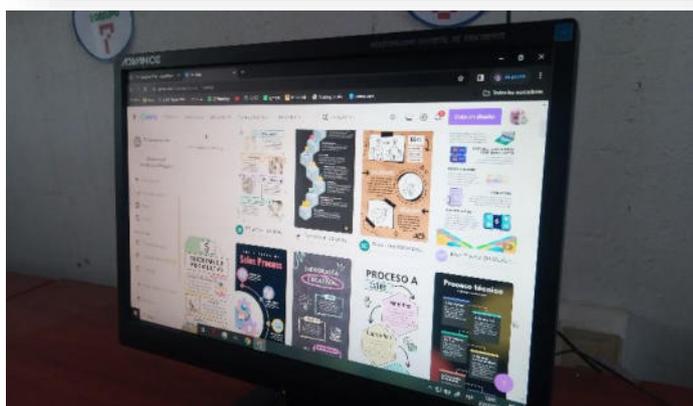
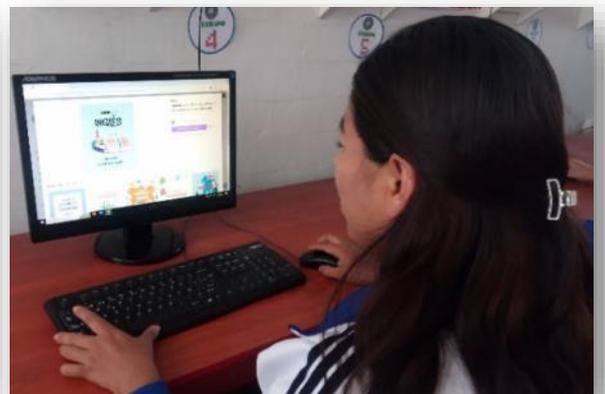
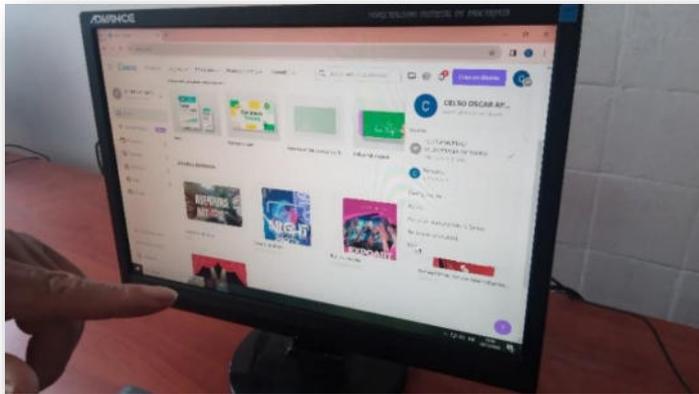
## REFERENCIAS

- Barabasi, L. (2002). The New Science of Networks. En L. Barabasi, *The New Science of Networks* (pág. 106).
- Downes, S. (2005). An Introduction to Connective Knowledge. En S. Downes, *An Introduction to Connective Knowledge*.  
[https://doi.org/https://docs.google.com/document/d/17ld09r4pem\\_XIG5zz8uptveEckWqw0R7LjUjL0wGFh0/edit?pli=1&usp=embed\\_facebook](https://doi.org/https://docs.google.com/document/d/17ld09r4pem_XIG5zz8uptveEckWqw0R7LjUjL0wGFh0/edit?pli=1&usp=embed_facebook)
- Mangones, N. (2022). *Construcción de un recurso educativo digital abierto utilizando la aplicación Canva, para el fortalecimiento de las competencias digitales de los docentes en su praxis pedagógica, en la Institución Educativa Número 11, sede El Carmen de Maicao (La Guajira)*. [Tesis de Maestría en Recursos Digitales Aplicados ala Educación, Universidad de Cartagena].  
[https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15870/TGF\\_Nixon%20Mangones\\_Luis%20Wilchez\\_Endys%20Brito.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15870/TGF_Nixon%20Mangones_Luis%20Wilchez_Endys%20Brito.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pillpinto, L. (2021). *Gestión pedagógica en el uso de la herramienta Canva en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa primaria Cusco*. [Tesis de Maestría en Administración de la Educación, Universidad Cesar Vallejo de Lima ].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67054>
- Ruiz, L. I. (2022). El Uso De La Herramienta Tecnológica Canva Como Estrategia En La Enseñanza Creativa De Los Docentes De La Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.  
[https://doi.org/https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/\\_media/cursos/tic/s1x1/modul\\_3/conectivismo.pdf](https://doi.org/https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf)
- Suelves, D. B. (2021). Escuela Digital: estrategias y materiales didácticos digitales en Educación Infantil y Primaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 85(1), 9-13.  
<https://doi.org/10.35362/rie8514179>
- Vaill, P. (1996). *Learning as a Way of Being*. (Wiley, Ed.)  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Learning\\_as\\_a\\_Way\\_of\\_Being/DzDIwAEACAAJ?hl=es](https://www.google.com.pe/books/edition/Learning_as_a_Way_of_Being/DzDIwAEACAAJ?hl=es)

## **ANEXOS**

## Anexo N° 1

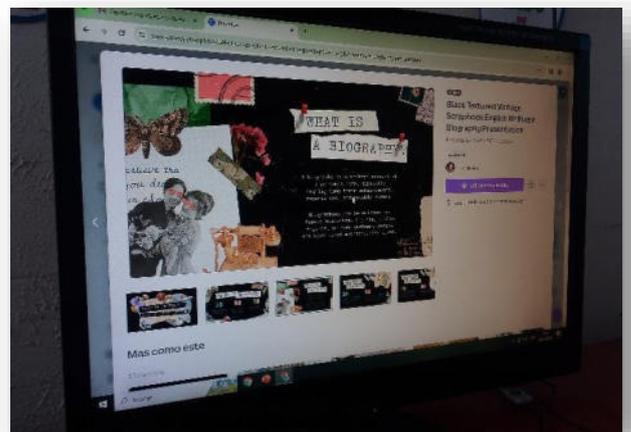
### Foto de trabajo con Docentes 1



**Docentes de la coordinación de letras, conociendo e Interactuando con la plataforma Canva online.**

## Anexo N° 2

### Foto de Creación de Materiales 2

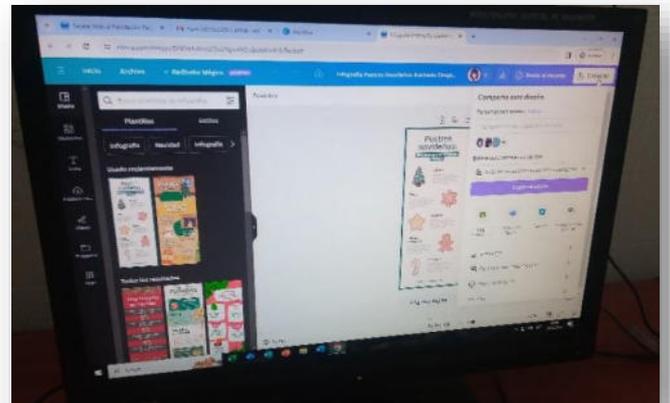


## Anexo N° 3

### Foto de Trabajo con estudiantes



### Estudiantes trabajando con Canva



### Producto final de estudiantes luego de haber interactuado con Canva