UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Carrera de Educación Secundaria

"Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar"

Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación

MILAGROS YESENIA SANCHEZ CHAVEZ

Lima - Perú

2020

Dedicatoria

A Dios; por guiarme y darme la fortaleza y perseverancia para continuar, a pesar de las adversidades.

A mi familia, por su comprensión y estímulo constante; además de su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Agradecimiento

En primer lugar agradezco a Dios, por darme la vida, fuerzas, salud, energía para seguir adelante, a mis padres por su amor incondicional, por sus consejos para lograr mis objetivos trazados y que logre ser una profesional; el optimismo que me brindaron para que no claudicara en mis objetivos, a mis hermanas por ser mis alegrías en momentos de dificultades estando conmigo en todos los momentos y sobre todo a mi hijo, mi motor y motivo, a mi fuerza, mi inspiración, mi lucha día a día para darle una mejor calidad de vida. Mi hijo es, fue y siempre será mi inspiración de estos cinco hermosos años de estudios, me hizo entender el gran propósito de la vida y grandes reflexiones que me ofreció gracias a su existencia, el de seguir con la frente en alto, enfrentando muchos problemas, muchos obstáculos y por hacerme entender que siempre hay un propósito por el cual seguir y uno de ellos es MI HIJO.

A mis profesores sobre todo a la mis Roxana García, Miguel Rimari y el profesor José Luis Ortiz por ayudarme en todo, por ser empáticos con mi persona, por ayudarme a terminar en esta hermosa aventura, por ser mis guías en este trabajo de investigación y por los consejos hacia mi persona y sobre todo la paciencia que han tenido en estos cinco años transcurridos de estudios universitarios.

ÍNDICE

Dedicatoria ii
Agradecimiento iii
Resumen vii
Abstract viii
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 10
1.1 Descripción de la realidad problemática 10
1.2 Formulación del problema 13
1.3 Objetivos 13
1.3.1 Objetivo General 13
1.3.2 Objetivos Específicos 13
1.4 Justificación de la investigación 13
CAPÍTULO 2: MARCO REFERENCIAL 15
2.1 Marco Conceptual 15
2.1.1 Herramienta Canva 16
2.1.2 Características de la herramienta Canva 18
2.1.3 Ventajas de Canva: 19
2.1.4 Desventajas de Canva: 20
2.1.5 Pensamiento Creativo 21
2.1.6 Dimensiones del Pensamiento Creativo 22
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA 25
3.1 Paradigma 25
3.2 Enfoque 26
3.2.1 Investigación Cualitativa 26
3.2.2 Categorización 27
3.3 Selección de muestra 29

3.4 Técnica e instrumento....31
3.4.1 La entrevista....31
3.5 Procedimiento y método de análisis....32
3.6 Consideraciones éticas....34
CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN....35
4.1 Resultados....35
4.2 Discusión....44
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES....48
5.1 Conclusiones....48
5.2 Recomendaciones....49
REFERENCIAS....50
ANEXOS....54
ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA....55
ANEXO 2: MATRIZ DE CATEGORÍAS....56
ANEXO 3: MATRIZ DE TRIANGULACIÓN....57
ANEXO 4: INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS....58
ANEXO 5: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS....62
ANEXO 6: ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA A DOS DOCENTES....73
ANEXO 7: ORGANIZACIÓN DE LAS FAMILIAS EN CATEGORÍAS....79
ANEXO 8: ORGANIZACIÓN DE UNIDADES SIGNIFICATIVAS....85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de selección de muestra 30

Tabla 2. Cuadro de técnica e instrumento 32

Tabla 3. Organización de unidades significativas..... 35

Resumen

El presente trabajo de investigación está orientado a la importancia de usar herramientas didácticas en los sistemas educativos, cuyo objetivo es desarrollar la creatividad mediante el uso de la herramienta Canva en estudiantes del primer grado de secundaria, implementándolas como estrategias y recursos dentro de las sesiones de clases, el método de investigación que se aplicó en este trabajo fue el aplicado cuyo enfoque es cualitativo y paradigma interpretativo. Así mismo, el análisis logrado en esta investigación fue obtenida por 2 docentes y 2 estudiantes del centro educativo "Simón Bolívar", quienes fueron seleccionados rigurosamente para recopilar información, los estudiantes tenían entre 14 y 15 años respectivamente y los docentes tenían a su cargo el curso de Educación por el trabajo (Computación). Cuyos resultados determinaron que el uso de la herramienta Canva implementadas en las sesiones de clases como estrategia de retroalimentación o saberes previos inducen a grandes ventajas académicas, puesto que ayudan a desarrollar la creatividad en los estudiantes y no sólo esa habilidad sino también habilidades que los estudiantes pensaban que no tenían. Se concluye que la herramienta Canva es una gran estrategia para los docentes y recursos o técnicas para los estudiantes, dado esto, volviéndose refuerzos en la educación, así mismo, siendo ellos participes principales de su enseñanza aprendizaje, ya sea creando nuevas cosas e innovando y siendo aún más creativo para la mejora de su educación y su futuro.

Palabras Clave: Herramienta Canva - Pensamiento Creativo – originalidad -flexibilidad - plasticidad - fluidez.

Abstract

The present research work is oriented to the importance of using didactic tools in the educational systems, whose objective is to develop creativity through the use of the Canva tool in students of the first grade of secondary school, implementing them as strategies and resources within the sessions of classes, the research method that was applied in this work was the applied one whose approach is qualitative and interpretive paradigm. Likewise, the analysis achieved in this research was obtained by 2 teachers and 2 students from the "Simón Bolívar" educational center, who were rigorously selected to collect information, the students were between 14 and 15 years old respectively and the teachers were in charge of Course of Education through work (Computing). Whose results determined that the use of the Canva tool implemented in class sessions as a feedback strategy or prior knowledge induces great academic advantages, since they help develop creativity in students and not only that ability but also skills that students they thought they didn't have. It is concluded that the Canva tool is a great strategy for teachers and resources or techniques for students, given this, becoming reinforcements in education, likewise, being they main participants in their teaching and learning, whether creating new things and innovating and Being even more creative for the betterment of your education and your future.

Keywords: Canva tool - Creative thinking – originality – flexibility – plasticity – fluency.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, gracias al cambio tecnológico los docentes tienen nuevas estrategias de enseñanzas para emplear sus sesiones de aprendizaje, de esta manera las herramientas educativas ayudan a que los estudiantes puedan elevar sus conocimientos desarrollando su pensamiento creativo, puesto que de esta manera se rompen los esquemas de una enseñanza tradicional a una enseñanza activa y proactiva.

De esta manera se presenta la aplicación Canva como un recurso o estrategia educativa que ayudará a los estudiantes a crear sus propios métodos de aprendizaje, facilitándoles elaboraciones de infografías, libros interactivos, presentaciones novedosas, estimulando de esta manera su pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado de secundaria en el área de informática.

Según ISTE (2007), 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.

Según el modelo ya clásico de los tres anillos de Renzulli (1978), en su investigación plantea que los estudiantes con alto suficiencia se caracterizan por obtener un mejor intelecto inmejorable a los demás, ya que su forma de gestionar nuevos conocimientos son distintas a las demás, su manera de aprender son más creativas e innovadoras, no solo implica la parte intelecto sino en cómo adjuntas nuevas capacidades como es la propia inteligencia, la imaginación y la participación a la labor como estudiantes. Por ello, se observa que no todos tienen las mismas habilidades y conocimientos, pero si una inteligencia individual, imaginación y las ganas de aprender que puede generar grandes expectativas de tener una mejor educación.

En los últimos años, Renzulli (2012), ha integrado a su teoría principal 3 nuevas sub teorías como es la sub teoría del enriquecimiento tríadico, las subteorías del valor social y las subteorías de las funciones ejecutivas. Conforme a la subteoría del enriquecimiento tríadico, se proponen tres tipos de enriquecimiento educativo:

El enriquecimiento modelo I, engloba a las eficiencias que los estudiantes manifiestan ya sea destreza, habilidad, juicios, desafíos, con el fin de que ellos mismos puedan crear trabajos de calidad de manera creativa y que le motiven a tener un mejor rendimiento académico.

El enriquecimiento modelo II, deduce a que los estudiantes puedan adquirir nuevas capacidades intelectuales, destreza, técnicas, estrategias por medio trabajos individuales o en equipo con el fin de que ellos puedan resolver situaciones complicadas o dificultoso en su aprendizaje.

El enriquecimiento modelo III, involucra acciones personales y limitados para que puedan ejercer sus propias soluciones a los problemas complejos que se pueda presentar de la vida real, ayuda a que pueden obtener mejores resultados en su entorno escolar.

Las mejoras educativas son acciones proyectadas hacia una mejora en la educación, logrando nuevas expectativas para el aprendizaje de los estudiantes, rompiendo esquemas tradicionales hacia un esquema integrador, creativo e innovador que se va construyendo entre todos.

En la Institución Educativa "Simón Bolívar" pude observar que no hacen uso de herramientas educativas que ayuden a potenciar la creatividad en los estudiantes, no incluyen las nuevas tendencias tecnologías como estrategias o recursos que faciliten mejoras en la educación. Aún se sigue evidenciando a docentes que enseñan a lo tradicional de copia y pega, siendo los docentes quienes aún no salen de su zona de confort para pasar a una zona creativa apoyados con las herramientas educativas, generando aún que los estudiantes sigan llevando una educación aburrida e inadecuada, así mismo son los docentes quienes son partidarios principales y quienes deben de integrar nuevos métodos educativos, nuevas metodologías, transformar las esquemas tradicionales por esquemas más novedosos e innovadores es de esa manera que ayudarán a potenciar la creatividad mediante aplicaciones y mejorar el aprendizaje de los educandos.

En general, la problemática por el cual se decreta este trabajo de investigación es debido a que el uso de la herramienta Canva potencia el pensamiento creativo de los estudiantes, dado que ayuda a integrar su imaginación, habilidades, destrezas que ellos desconocen y puedan desarrollar tareas complejas con un valor más real y que los docentes puedan integrarlas en sus sesiones de clases como estrategia o recursos para una mejor educación.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera la Herramienta Canva mejora la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar el grado de mejora de la Herramienta Canva en la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”

1.3.2 Objetivos Específicos

Determinar las estrategias y ventajas de la herramienta Canva en la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”

Establecer las mejoras de apoyo para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”

1.4 Justificación de la investigación

Partiendo de los problemas acontecidos durante estas últimas décadas, nos obliga a querer darle solución a dicho situación.

En el aspecto teórico, se considerará el artículo realizado por Ruiz, (2015) titulado “*Implementación de actividades de aprendizaje y evaluación para el desarrollo de competencias genéricas: un caso práctico de aplicación de técnicas de Pensamiento de Diseño, y evaluación mediante rúbricas, de las competencias de Creatividad, Innovación y Emprendimiento*”, señala que en la actualidad los estudiantes son nativos digitales,

puesto que recién se están acoplando y que los docentes deberían de implementar nuevas metodologías y promover nuevas aplicaciones en sus sesiones de clases generando así innovación, emprendimiento y creatividad a través de evaluaciones y cumplimientos de tareas por parte del estudiantes y evaluados por los docentes favoreciendo el espíritu emprender e imaginativo de los estudiantes.

En el aspecto metodológico, se empleará instrumento de medición, como son las encuestas, entrevistas y observaciones para recolectar la información necesaria que está dirigido a identificar si el uso de la herramienta Canva potencia el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes del primer y segundo grado de secundaria del área de informática en la Institución Educativa Simón Bolívar.

En el aspecto práctico, este trabajo de investigación tiene como finalidad comprobar que el aplicativo Canva es de vital importancia en las escuelas, herramienta que ayudaría como estrategia y recursos por parte de los docentes a que los estudiantes puedan fortalecer su pensamiento creativo, innovador, el de emprender nuevas aptitudes y capacidades intelectuales, asimismo reconocer que gracias al software en mención, ayuda a que los educandos tengan múltiples habilidades y puedan incluir su imaginación al crear sus propias herramientas de aprendizajes, resolviendo situaciones complejas.

CAPÍTULO 2: MARCO REFERENCIAL

Las nuevas generaciones están más que acostumbradas a conceptos como community mannager, marketing digital, redes sociales, tiendas online o transformación digital, conceptos que hace diez años apenas comenzaban a vislumbrarse. Estos nuevos modelos han sido consecuencia de las nuevas TICs, que han revolucionado el mercado laboral, 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.

2.1 Marco Conceptual

Canva es una herramienta relacionada con la transmisión, procesamiento y almacenamiento digitalizado de la información. Un aliado del emprendimiento, tanto en nuevos conceptos como en lo tradicional. Es realmente espectacular para diseñar y crear contenido web de todo tipo. Con Canva podemos crear carteles, posters, infografías, documentos, tarjetas de visita, gráficos, etc. de forma muy sencilla.

Es una herramienta de composición de imágenes que sirve para comunicar algo: un cartel, una imagen para canales sociales, un logotipo, un folleto... Es una herramienta online,

accesible desde dispositivos con navegadores completos. No es una herramienta de retoque fotográfico.

Canva es fácil de usar para cualquier persona, es una herramienta de diseño gráfico con una interfaz atractiva y un sitio web con diversas funcionalidades en la que puedes diseñar y compartir cualquier contenido con tus compañeros y clientes, por lo tanto es indispensable el internet.

Para los negocios es muy importante porque te permite crear y publicar contenidos atractivos que atraerá a tus clientes potenciales y fidelizará a los ya existentes. Sólo necesitas escoger las imágenes, las tipografías y los colores perfectos que se adecuen al estilo que deseas transmitir.

Canva se ha convertido en poco tiempo en una herramienta indispensable para profesionales del marketing, blogueros y dueños de pequeñas empresas, aunque su gran ventaja es que pone en manos de los “no diseñadores” la posibilidad de crear contenidos sencillos con el fin de poder implementar sus objetivos.

Consta de muchas plantillas gratuitas y tiene una interfaz muy intuitiva y sencilla de utilizar que puedes usar para crear tus diseños gráficos.

2.1.1 Herramienta Canva

Canva es una herramienta competente en el nivel educativo, puesto que ello facilita a los estudiantes a poder crear sus propios contenidos, pero de una manera muy diferente, más creativa e innovador donde se puede desempeñar diferentes habilidades para mejorar su proceso de conocimiento exitoso. Gracias a esta herramienta los estudiantes pueden crear infografías, presentaciones, libros interactivos, afiches etc.

Por lo tanto, según Lucas, (2017) plantea que Canva es una herramienta con una interface novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones.

En la actualidad la herramienta Canva se ha vuelto un instrumento importante dentro del ambiente educativo, puesto que esta herramienta convierte presentaciones llamativas que motiven a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo en un enfoque más emprendedor, más real.

Es por ello que, según Trejo, (2018) sostiene que Canva es un software que ofrece cantidades de plantillas prediseñadas con el fin de que de los estudiantes puedan crear, innovar cualquier tarea o trabajo que desean manifestar.

Dado lo expresado, confirmo que Canva es una herramienta que potencia la creatividad ya que es un sitio de plantillas prediseñadas enfocado para ayudar en la imaginación de los estudiantes y sean ellos quienes sean creadores e innovadores de sus propias tareas. Así mismo, con esta herramienta es muy fácil de aprender, ofrece una versión gratuita que ayuda a que los docentes puedan presentar sus sesiones de clases más dinámicas y creativas.

Para acceder a Canva solo se pretende ingresar con un correo electrónico como es en el caso de Gmail o Hotmail, también con una cuenta de una red social y su respectiva contraseña, por ello es una herramienta que se puede aprender fácilmente, una de las funciones principales es que al ingresar a esta herramienta permite la edición de documentos ya establecidos, que son guardados automáticamente encaso se presente algún problema. Asimismo, cuenta con secciones que contienen íconos, textos e imágenes ya establecidos, pero que se puede editar al gusto de la creatividad del estudiante, también

si se desea incluir nuevas imágenes se pueden descargar al gusto de la persona o la creatividad que impongan en sus trabajos.

Es conclusión, el objetivo de esta herramienta educativo es proveer el pensamiento creativo de los estudiantes, como una técnica o recurso para los estudiantes que generan ventajas en el rendimiento académico como es el de estructurar su información de una manera más atractiva con una gran de contenidos didácticos.

2.1.2 Características de la herramienta Canva

Canva es una herramienta muy automática puesto que establece con un funcionamiento muy permanente y fácil de aprender. Es por ello que Lucas, (2017) plantea las siguientes características:

- **Búsqueda:** Puedes ubicar imágenes, iconos, textos, gráficos, gifs.
- **Maquetas:** Canva brindan plantillas prediseñadas ya listas para plasmar la información, en caso se puede editar al gusto de la persona.
- **Elementos:** Brindan diversos íconos ya sean lineales, geométricas que se pueden aplicar en el diseño.
- **Texto:** Canva cuenta con todos los formatos de textos, ya sea para títulos, subtítulos,
- **Fondo:** Asimila muchos colores de fondos ya sea claros, o a prediseñados por la herramienta, también se le puede incluir imágenes de fondo si así lo desee.
- **Pestaña de carga:** Canva accede a que puedan subir gran cantidad de imágenes que utilizarás para tu diseño, elementos en JPG, no gifs animados.
- **Control de zoom:** Cuenta con la opción de zoom para aumentar y alejar el diseño que se está realizando y así poder ver si el diseño está en perfección**.**

- **Formulario de búsqueda:** Así mismo con Canva puede ingresar directamente buscando el diseño que está realizando sin necesidad de buscar o ir a u galería de diseños y seguir editándolo.
- **Lienzo:** Es el interfaz dónde vas a empezar a crear el diseño ya sean con plantillas prediseñadas o depende a la creatividad del estudiante.
- **Añadir una nueva página:** De acuerdo estés trabajando y si deseas agregar más información a tu diseño se puede seguir agregando nuevas hojas a su diseño y seguir trabajando.
- **Control de página:** Permite reconocer en qué posición te encuentras de tu diseño.
- **Nombre:** Se puede incluir un nombre al diseño que estás trabajando, claro está que se puede editaren cualquier momento si así lo consideras.
- **Botón compartir:** Canva permite compartir tu diseño ya sea por un link que se puede compartir con cualquier persona, tiene distintas opciones se puede compartir para que la persona lo pueda visualizar y editar o solo uno de las dos opciones depende la finalidad con la que seas compartirlo.
- **Botón de descarga:** Obtiene opciones de descargas ya sea de multimedia, imágenes, audios, YouTube, etc.
- **Botón para publicar:** Opción que se puede compartir dentro del mismo Canva para ser visualizado por otras personas

2.1.3 Ventajas de Canva:

Dado lo expresado por el autor Trejo, (2018) sostiene que la herramienta Canva tiene ventajas y las cuales son:

- Se puede trabajar con Canva sin necesidad de descárgalo, ya que es un software gratuito y virtual done se puede trabajar tranquilamente solo con el uso del internet.
- Canva es una herramienta con un interfaz muy manejable, fácil de usar, muy innovador que ayudan a la imaginación y creatividad de las personas.
- Los diseños son guardados automáticamente, los cambios se guardan sin necesidad de darle clic a una opción de guardar. Si en caso contrario pasara incidentes no habría problema porque Canva es automática.
- Permiten agregar las imágenes que sean necesaria para una mejora en el diseño, no oprime a no dejar cargarlas.
- Cuenta con una versión para cualquier tipo de celulares, ya que también se puede ingresar por ese medio sin necesidad de estar en una computadora o laptop.

2.1.4 Desventajas de Canva:

Así mismo, el mismo autor Trejo, (2018) sostiene las siguientes desventajas:

- Sin en el uso del internet no se puede trabajar nada ya que los cambios no se guardarían automáticamente y pretendía a trabajar en vano.
- Algunas plantillas, imágenes o texto son de pago ya que solo se pretende trabajar con los gaguitos.
- Canva solo cuentan con diseños limitados.
- No contiene opciones que den mejoras a los textos o imágenes como alinearlos.

2.1.5 Pensamiento Creativo

El pensamiento creativo es una modalidad que complementa en la educación y sobre todo en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes para poder alcanzar un óptimo desempeño educativo, como también desarrollar múltiples habilidades, como en este caso es potenciar la creatividad en las aulas.

Es por ello que según Freiría, (2006) 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 aprender y obtener nuevos conocimientos a base de eso. Dado esto, desarrollar la creatividad en cualquier ámbito implica la originalidad de desarrollar nuevos conocimientos.

Torrance, (1977) 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 re4solver sus propios problemas educativos, desarrollando su autonomía y las ganas de aprender.

Dado lo expresado podemos deducir que el pensamiento creativo encuentra solucionar de manera más compleja, didáctica y creativa, así mismo es el alumno quien incorpora sus conocimientos para poder diseñar sus propias ideas e informaciones que ellos tienen de forma más creativa y crítica.

Guilford (1983), plantea que la creatividad no es una capacidad que todos tienen pero que si debería de ser compartida para poder emprender nuevos desafíos y retos en la educación.

Por ello, la creatividad no es un don que todas las personas tienen sino que es producto que es repartida para todos, la diferencia es de como la imparte de como la usa o como la establece en el ámbito educativo, puesto que no todos desarrollan el pensamiento creativo, más aún no potencian su capacidad de la creatividad, son los docentes quiénes deben de impartir esta propiedad como afirma Guilford (1983) puesto que son ellos los mediadores para desarrollar y mejorar la enseñanza, aprendizaje de los educandos, proporcionales estrategias, metodologías didácticas, contenidos lleno de riquezas y así ellos puedan impartir un buen aprendizaje educativo.

Según Freiría y Feld, (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.

Por lo tanto, el pensamiento creativo permite enriquecer al alumno de una forma más didáctica dónde es él, el propietario de su propio aprendizaje convirtiéndose en sujeto crítico e innovador, como también el docente debería de implementar nuevas estrategias en sus sesiones de clases.

2.1.6 Dimensiones del Pensamiento Creativo

Originalidad:

Según Moya, (2017) plantea que la originalidad es una característica de la persona, como una inclinación, pero que deja de ser un propósito para convertirse en un don de la persona

y es donde empieza a generar nuevas inquietudes que serán proyectadas como un propósito consiguiendo así el don o cualidad de la persona.

Así mismo, Perdomo, (2011) deduce que la originalidad implica novedades, cualidades, aptitudes que tiene la persona para resolver cualquier problema, dándole solución a ello. Sim 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.

Flexibilidad:

La flexibilidad en el pensamiento creativo de los niños y adolescentes es adaptable en el desarrollo de ellos puesto que son quienes desarrollan habilidades internas y externas para solucionar al problema relacionado en cualquier ámbito, modificando sus ideas, etc., dándole soluciones a sus problemas.

Según Perdomo, (2011) sostiene que la flexibilidad es la capacidad de apropiar, interpretar, reconocer, modificar sus nuevas ideas para llegar a su propósito u objetivo. Dado esto, la flexibilidad ayuda a que los estudiantes puedan mejorar sus ideas. Descubrir nuevos estrategias y recursos que ayuden a conseguir su objetivo.

Plasticidad:

Según Velásquez, (1994) sostiene que es una habilidad diligente para mejorar su capacidad intelectual de las personas y que depende de la precisión de la sinapsis o de la información que recopila el cerebro, adaptando a nuevas situaciones creativas e innovadoras.

Dado lo expresado, la plasticidad del pensamiento creativo es la adaptación de conocimientos que se puede producir muchas por muchas formas a lo largo de nuestras

vidas pero que en este caso los estudiantes primer grado de secundaria son propenso a tener grandes cantidades de informaciones que puede generar combinaciones en su proceso de enseñanza aprendizaje como es en la creatividad.

Fluidez:

Según Perdomo, (2011) deduce que la fluidez se refiere a la simplicidad de generar estrategias para imponer nuevas ideas y dar soluciones a tareas complejas y ser muy productivos en su forma de expresarse.

Todas las personas somos capaces de tener ideas muy creativas y de transformar algo tradicional a algo sorprendente como el de ser propietarios de nuestro propio aprendizaje, construyendo recursos, estrategias para potenciar nuestro desarrollo creativo.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

3.1 Paradigma

Existen muchos autores que catalogan la existencia del enfoque interpretativo en el mundo social, es la manera que nos acercamos a la realidad y de cómo lo interpretamos y enfrentamos a las posibles soluciones que en este caso es el de interpretar si al ser uso de la tecnología en las aulas favorece o no a la educación.

Según Morgan, (2011) señala que se basa en como las personas ven e interpretan el mundo social, por medio de resultados de experiencias, conocimientos y de la manera del punto de vista como lo interpreta el individuo.

Por ello, basándonos en los paradigmas interpretativo que aportan los diferentes autores, esta investigación se pretenderá aplicar un repertorio lleno de estrategias didácticas y metodológicas para comprender e interpretar los procesos, habilidades por el cual se presentan y sostienen las múltiples realidades que causan las herramientas educativas dentro de las sesiones de clases, pretendiendo obtener los posibles resultados que pretende esta investigación en la Institución Educativa “Simón Bolívar” como mejorar el desarrollo del pensamiento creativo.

3.2 Enfoque

3.2.1 Investigación Cualitativa

Mejía, (2004) señala que una investigación cualitativa es una estrategia de trabajos que emplea una serie de técnicas para entender la información de la investigación ya sean por medio de gráficos, imágenes, entre otros, también es el procedimiento por el cual se recoge cualidades de una determinada manifestación.

Por otro lado, para Martínez (2006) afirma una investigación cualitativa trata de corroborar información a profundidad, ver la realidad de las cosas, en cómo se manifiestan, sus cualidades, etc. También semana que existe una gran diferencia entre una investigación cualitativa con una cuantitativa, donde la cualitativa no se opone sino dan énfasis de integrarse y forma un grupo para mejores resultados.

Por ello que esta investigación pretenderá identificar las realidades de manera más dinámica, con una serie de estrategias de trabajos para obtener detalles más especificadas y de esa manera construir conocimientos de la realidad de las manifestaciones que se presentan ofreciendo buenos resultados que es lo que se pretende este trabajo de investigación, aportar a la educación. Por lo que de esa manera se puede evaluar las diferentes habilidades que tienen los estudiantes del área de informática en el uso de la herramienta Canva para desarrollar creatividad en las aulas, depende al contexto que se encuentran para lograr el objetivo que pretende esta investigación, justificado a recolectar información para desarrollar mejores estrategias de cómo generar la creatividad, de cómo aprender, entender y sostener dentro de las aulas de innovación.

3.2.2 Categorización

Son los investigadores quiénes son los representantes los resultados que arrojan su investigación, mediante categorías, estructuras de cómo se va planteando la información, de cómo lo va recogiendo y ejecutando durante el desarrollo. Por ello, que esta investigación pretende organizarlo mediante la investigación por categorías y subcategorías ya que pueden ser apriorísticas dependiendo al proceso de información que se va recolectando.

Cisterna (2005) señala que la función del observador describe connotaciones importantes del trabajo de investigación ya que es la persona que recolecta toda la información necesaria para realizar el trabajo, como se ejecuta y la estructura con la que se ira plasmado la información.

Por lo tanto, dado lo expresado esta investigación pretenderá dividir información por categorías y subcategorías donde se detallan aspectos a tratar con la información ya recolectada.

Así mismo, Cisterna, (2005) deduce que las categorías y subcategorías que se presente en el trabajo de investigación son valores importantes que se construyen antes de estructurar la información recolectada.

Por lo tanto, en primer lugar, el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes, tiene como base categórico de implantar nuevas estrategias metodológicas para implementar las nuevas tecnologías que hoy por hoy observamos, que en este caso sería

la herramienta Canva como una estrategia, recurso fundamental para que los estudiantes puedan crear sus propias ideas, su propia información y sus propias clases de una manera más llamativa y creativa, siendo así que ellos potencien sus enseñanzas.

Así mismo, con el repertorio de información recolectada y estrategias de trabajo se podrá definir si con el uso de la herramienta Canva los estudiantes puedan desarrollar nuevas habilidades ya que es el fin de este trabajo y corroborar si al integrar las tecnologías dentro del aula rompen los esquemas tradiciones y volverlas clases más dinámicas, potenciadas y creativas para los estudiantes, donde ellos muestren interés por aprender.

Finalmente, dadas ya las estrategias los docentes tienen que seguir evaluando, como un monitoreo a sus estudiantes, siendo de esa manera evaluar lo que le hace falta para aprender, recalcando que hoy por hoy los docentes cuentan con una arma muy importante que es la tecnología como son los aplicativos, plataforma, donde ayudan a que los estudiantes creen sus propios inventos de aprender, herramientas que ayudan a plasmar una retención de información, de estructurar lo más importante con presentaciones de exposición más creativas, etc. Recurso que se puede utilizar para realizar clases más atractivas, dinámicas, creativas, que ayuden de una manera u otra a los estudiantes en su enseñanza aprendizaje.

Categorías/ sub categorías

Herramienta Canva

Concepto de Herramienta Canva

Características de la Herramienta Canva

Ventajas de la Herramienta Canva

Desventajas de la herramienta Canva

Pensamiento Creativo

Concepto del Pensamiento Creativo

Dimensiones del Pensamiento Creativo

Originalidad

Plasticidad

Flexibilidad

Fluidez

3.3 Selección de muestra

Según López (2004) afirma que la selección de muestra es una agrupación de una cierta parte de un lugar determinado dónde se realizará la investigación.

Para Serbia (2007) plantea que una muestra cualitativa se aproxima desde lo más exhaustivo y completo de la manifestación ya que una selección de muestra se tiene que realizar con exactitud para poder seleccionar ese pequeño grupo con la que se va a trabajar, ya que más importante sea la información que nos brindan mejores imparcialidades se obtendrá.

Finalmente, la selección de muestra es recursiva y flexible, puesto que el investigador conforme va avanzando, va recopilando más información que sea necesario para cumplir los objetivos de este trabajo de investigación.

Con base a lo antes mencionado sobre la caracterización, este proyecto de investigación es cualitativo, por ello que los criterios de selección de la muestra se han clasificado por la siguiente manera:

a) Por conveniencia: Puesto que esta investigación se ha determinado tomar muestra a seleccionados que tengan disponibilidad, en este caso estudiantes y profesores de la Institución Educativa Simón Bolívar del área de informática, siendo de esta manera el recojo de información sobre la herramienta Canva.

b) Por accesibilidad: El recojo de información se realizará en el colegio ya mencionado puesto que es la Institución dónde se va implementar nuevas sesiones de aprendizaje aplicando el uso de la herramienta Canva como medio para elevar y potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes, desarrollando de esta manera mejora en el ámbito educativo, siendo ellos objetivos principales para desarrollar el recojo de la información que se necesita en esta investigación.

La muestra de esta investigación está constituida por dos docentes de la Institución y dos estudiantes den centro educativo Simón Bolívar, la cual se presenta de la siguiente manera:

Tabla *1.* *Cuadro de selección de muestra*

INFORMANTES	CANTIDAD	CARACTERÍSTICAS
Dos docentes de la I.E. "Simón Bolívar"	2	Docentes que ha obtenido el cargo, debido a su alto rendimiento pedagógico
Dos Estudiantes de la I.E. "Simón Bolívar"	2	Son estudiantes del 1er grado B y 2do grado B. Ambos estudiantes tienen calificaciones muy altas y un óptimo desempeño estudiantil.

Fuente: Elaboración propia

3.4 Técnica e instrumento

Munarriz (1992) deduce que la técnica es la recolección de información más sintetizada enlazado a la manera de como el indagador observa en la exploración, técnicas como entrevistas, cuestionarios, etc. "La recogida de datos mediante técnicas diferentes a la observación, las técnicas inducen a obtener análisis más detallados, del cómo se vivió en el campo de investigación y los datos que se obtuvieron.

Por otra parte, los instrumento en una investigación cualitativa, son parte en la cual se llegar a desarrollar, operar la técnica mediante un repertorio de estrategias con el fin de recolectar la información que se desea, como son los cuestionarios, entrevistas, etc.

También se puede decir que los instrumentos son como vías que ayuda a recolectar la información de una manera más planificada, resaltada y detallada.

Con base en estás concepciones, las técnicas y los instrumentos que se utilizaron en el proceso de desarrollo de la presente investigación: La Entrevista.

3.4.1 La entrevista

Para Martínez (2006) sostiene que la entrevista en un trabajo de investigación cualitativo donde el fin es saber las expectativas que tienen acerca de un tema determinado, recogiendo opiniones, recomendaciones entre dos personas.

Así mismo, según López y Sandoval (s.f) plantea que la entrevista es la comunicación entre dos personas que interactúan sobre temas o manifestaciones de algo determinado.

Este presente trabajo de Investigación titulado "Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar", en el desarrollo de este trabajo de investigación se pretenderá utilizar el tipo de entrevista de forma semi estructurada, ya que la entrevista será directa entre el entrevistador y el

entrevistado, las preguntas fueron planteadas mediante las categorías y subcategorías, entrevista que se realizara de manera amable , respetuosa y flexible.

El principal instrumento que aplico este trabajo de investigación fue la elaboración de preguntas bien estructuradas y abiertas a la opinión de las personas seleccionadas, cuyo instrumento es el cuestionario semi estructurada, debido que estas preguntas elaboradas son desarrolladas a base de las categorías que plantea la investigación, cuyo objetivo es recopilar mayor información posible, perspectivas que se tiene al tema de investigación que se está desarrollando.

Por ello, según el autor (López y Sandoval, s.f) afirma que los cuestionarios deben de ser estructurados, para una mejor recolección de datos. Por ende, esta investigación cuenta con un cuestionario establecido, protocolo que será ejecutado de tal forma como está estructurado.

Tabla *2.* *Cuadro de técnica e instrumento*

TÉCNICA	**TIPO**	**INSTRUMENTO**
Entrevista	Semi – estructurada	Cuestionario semi – estructurado
		Dispositivos mecánicos: celular, notas y fichas para realizar apuntes.

Fuente: Elaboración propia

3.5 Procedimiento y método de análisis

Porta y Silva, (2019) sostiene que el proceso de análisis se realiza a través de instrumentos que ayuden y faciliten la información necesaria que se desea conseguir.

Es decir que el método de análisis de datos va más allá de la perspectiva que se tiene de los datos, donde el investigador tiene que interpretar la información de manera más precisa y creativa, es por ello que esta investigación tiene como principal término recopilar información necesaria para cumplir con los objetivos que este trabajo de investigación. Así mismo, pretende entrar al campo de manera interactivo, dinámico, juguetón desde que entra hasta que se retira, según esta investigación sobre el uso de la herramienta Canva en estudiantes del primer grado de secundaria del área de Informática pretende llegar a los entrevistados de manera amical y creativo en desde la reflexividad y su rigor al trabajo que se está desarrollando.

Dado lo expresado de los autores, esta investigación ejecutará los procedimientos propuestos para el análisis de datos que tiene esta investigación, como base de conseguir fines y objetivos y se pueda aplicar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes a través de las herramientas didácticas en este caso Canva, es por ello que se pretende entrar de la mejor manera como investigador y recopilar la información necesario de manera muy dinámica, utilizando medios exitosos para esta investigación.

Así mismo, el proceso de análisis de datos mediante las entrevistas se pretende relacionar y dividir las categorías y subcategorías, puesto que ello permite estructurar de una mejor manera las preguntas, ya sean por los conceptos de las variables, las aproximaciones teóricas que tienen o la dimensiones, etc. De esa manera recopilar lo más importante y resaltante, traducción que será utilizada en español.

En conclusión, la triangulación de la codificación y la división de categorías y sub categorías serán herramientas necesarias para ejecutar la investigación de manera más sistematizada, lo que será importante para su proceso de información necesaria para conseguir los objetivos deseados.

3.6 Consideraciones éticas

Según Noreña, (2012) deduce que el enfoque cualitativo contiene una serie de formatos que se deben considerar como son los compromisos, permisos, función que hace que el indagador realice más esfuerzos al recolectar su información respetando las condiciones éticas de su análisis.

Finalmente, gracias a las consideraciones éticas ayuda a considerar muchas pautas para elaborar un trabajo de investigación de éxito, ayuda a que el investigador siga indagando de manera más preciso para recopilar toda la información que el necesitado mediante apuntes, grabaciones, ya sea escrita o física de manera formal y legal.

Por lo tanto, esta investigación dispone de documentos de presentación, de permiso en este caso a los docentes y a padres de estudiantes que colaboraron con esta investigación. Y así, obtener los resultados de que los estudiantes hagan uso de la herramienta Canva para desarrollar el pensamiento creativo en informática en la Institución Educativa Simón Bolívar. De una manera u otra romper esquemas tradicionales por volver a la educación más creativa, dinámica, flexible, etc. Y así elevar y potenciar el ámbito educativo que hasta hoy en día vemos.

CAPÍTULO 4: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En la institución educativa Simón Bolívar, a través de una entrevista a dos docentes y dos estudiantes se pudieron reconocer algunos resultados las cuales serán de gran aporte para este trabajo de investigación.

4.1 Resultados

Tabla *3.* *Organización de unidades significativas.*

SUBCATEGORÍA	FAMILIA DE CATEGORÍAS	CATEGORÍAS
Importancia de la herramienta Canva	3	Estrategias y ventajas que fomentan la tecnología en las aulas para obtener un mejor desempeño
Atracción para aprender	23	
Importancia de las tecnologías en las aulas	19	
Uso de los tics	16	
Influencia tecnológica en el proceso del estudiante	1	
Herramientas innovadoras	11	
Atracción visual	4	
Uso de las inteligencias	5	
Creatividad	6	
Despierta el interés de investigar	21	
Despierta la creatividad	8	

Trabajo cooperativo	24	
Estilos de aprendizajes	18	
Desconocimiento de la herramienta	20	
Dificultad para utilizar la herramienta Canva	13	
Estrategia creativa para los estudiantes	1	Recursos y Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo en las aulas.
Fomento metodológico para el aprendizaje	22	
Herramienta como recursos para extraer los saberes previos	12	
Inclusión de la herramienta Canva	2	
Imitación de la fluidez de las sesiones	10	
Flexibilidad en las sesiones de clase	9	
Formación del docente en la creatividad	7	
Inclusión del cognitivo creativo en las sesiones	17	
Falta de recursos	15	

Fuente: Elaboración propia

Categoría 1: Estrategias y ventajas que fomentan la tecnología en las aulas para obtener un mejor desempeño.

Generar estrategias son formas de optar para llegar de una manera eficiente a los estudiantes, dónde el profesor debe saber cómo y cuándo introducirlas dentro de sus sesiones para obtener los resultados que se esperan que es el de tener una educación de calidad para todo el alumnado. Para ello todos los docentes de las diferentes áreas tienen obligación de capacitarse y tener conocimiento sobre las herramientas educativas y cómo

usarlas para propiciar un buen desempeño de los estudiantes. Ya que al no considerar las herramientas educativas dentro de sus sesiones de clases en un altibajo para la educación.

Canva es una herramienta innovadora que posee altos formatos de aprendizajes ya que le proporciona presentaciones novedosas, el de cómo crear sus propios recursos despertando en ellos una atracción visual. Sin embargo, la herramienta Canva "Nos permite hacer infografías de tema que nosotros le podemos dar, ahorita como la propuesta de valor, ellos pueden aplicar ahí, en los momentos de elaborar sus infografías, sus afiches, sus diapositivas" (D2), de una manera más novedosa, volviéndose esta herramienta como algo innovador, algo importante dentro del aprendizaje de ellos.

Ayudan que los estudiantes puedan aplicar sus inteligencias múltiples y obtener aún más de ellas, el de sentirse únicos creativos, el de empoderarse de ellos de una manera más exitoso porque de eso se trata la malla curricular de educación por el trabajo de gestionar proyectos de emprendimientos creativo, el despertar de ellos de aprender, de investigar y crear sus propios recursos.

Así mismo les enseñan a generar trabajos cooperativos, el de socializar, comunicar, dialogar de una manera más eficiente y eficaz, además el de proporcionar diferentes formas de aprender, diferentes estilos de aprendizajes y que ellos pueden crear "Con su propio estilo, algo diferente, eh ahí podemos decir que los chicos están avanzando" (D2) y así saber si los estudiantes están con los resultados que deseamos obtener en la educación.

La herramienta Canva es de gran importancia para las sesiones de clase y apoyo de los docentes en el proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que ello genera grandes ventajas dentro del rendimiento académico del estudiante proporcionándoles múltiples

facetas de aprender, innovar, crear, investigar nuevos conocimientos por medio de formatos creativos y novedosos.

De esta manera hace que los estudiantes les atraigan aprender de una manera más novedosa, más atractiva y creativa, potenciando su pensamiento creativo y crítico de los estudiantes como un aprendizaje autónomo.

La mayoría de docente sostienen que "Con el uso de las Tics no solamente ellos tienen que copiar y pegar porque ya el conocimiento, la información ya es bastante negable" (D2) ya que las tecnologías ofrecen gran cantidad de información que hoy en día los estudiantes se están adaptando a medida que pasa el tiempo y hacen de ellos que se puedan desenvolver de una mejor manera, ayuda a que ellos desarrollen sus habilidades y conocer habilidad que ellos desconocían y que pensaban que no podían llegar a realizar, puesto que cada alumno posee un talente diferente, habilidades diferente, diferentes ritmo de aprendizajes. Además, con el uso de las Tics los estudiantes pueden obtener aún más saberes previos mediante plataformas virtuales para desarrollar por medio de debates, criterios desarrollando así también, su pensamiento crítico.

Las herramientas educativas como Canva influyen de manera positiva como iniciadores de construcción de nuevos conocimientos en los estudiantes, generando plantillas, presentación, infografías, póster como recursos y apoyo a los estilos tradicionales que hasta hoy en día aún se ve, dónde ya es necesario terminar con ello y enriquecer con tema ricos en contenido.

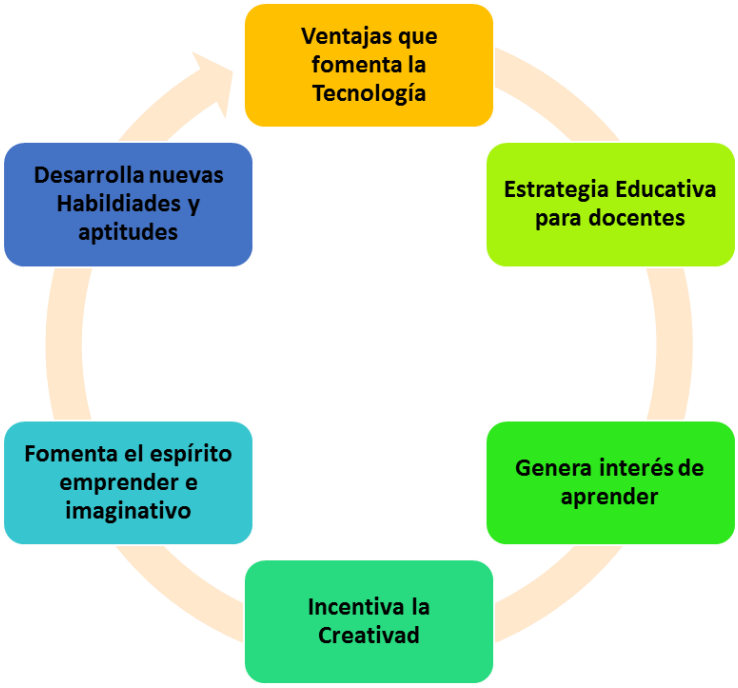
Por lo contrario, las herramientas educativas generan grandes ventajas dentro de las Instituciones Educativa ya que son de gran apoyo para los profesorados, en este caso primordial para los estudiantes "porque con eso podemos interactuar más, aprender más con la ayuda de la tecnología y poder investigar, averiguar acerca de temas que nos dejen

y poder indagar y saber más cada tema que tengamos" (E1). Además, ayuda a despertar el interés de los estudiantes y no una clase de copia y pega.

En conclusión, el uso de la herramienta Canva se convierte en una estrategia educativa ya que gracias a ella generan distintas ventajas como el de atraer el interés de los estudiantes de aprender, de atraerlos visualmente, así mismo ayuda a generar nuevos estímulos de aprendizaje de manera individual o cooperativo ayudando a socializar de una manera más amena, el de fomentar, crear, innovar nuevos recursos de aprendizajes y sobre todo despertar en los estudiantes capacidades como el pensamiento creativo.

Por consiguiente, se presenta el gráfico 1, que resume todo lo explicado en los párrafos anteriores, haciendo énfasis a las ventajas que fomenta las tecnologías en las aulas.

Figura 1.
Ventajas que fomenta la tecnología en las aulas para obtener un mejor desempeño.



Fuente: Elaboración propia

Categoría 2: Recursos y Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo en las aulas.

La tecnología genera muchos recursos que ayudan a desarrollar un buen aprendizaje ya que "lo podemos utilizar para poder extraer sus saberes previos (D2), puesto que gracias a ello podemos elevar los conocimientos de los estudiantes de una mejor manera, de una manera más eficiente y eficaz. El desarrollar nuevas habilidades en los estudiantes es clave importante para obtener mejores resultados en la educación.

Fomentar metodologías didácticas dentro de las aulas conjunto con las herramientas educativas como Canva, Prezi, Piktochart, etc. Es de muy interés para los estudiantes ya que ayuda a que ellos puedan investigar, crear, fomentar, innovar sus propios recursos de aprendizaje, a llevar clases más amenas, acticas y creativas.

Incluir la herramienta educativa Canva dentro de las aulas es una partida que se debe de tener en cuenta ya que son procesos sin fin para poder obtener los mejores resultados posibles. Así mismo, incluirlas ayuda a que los estudiantes se puedan desarrollar de la mejor manera, desarrollando y fortaleciendo sus habilidades y destrezas que ellos poseen como es su pensamiento creativo y crítico.

En todos los niveles educativos los docentes deben de contar con técnicas para aplicar en las sesiones de clases, son desafíos que los docentes deben de ejercer como formadores y mediadores en las aulas, generando competencia en todos los ámbitos posibles.

En esta era son lo docente quienes deben de motivar a los estudiantes con sesiones, metodologías más novedosas, más inquietadoras para los alumnos, que le llame la atención, que lo atraigan de una manera más creativa y a partir de ellos que los alumnos se conviertan en actores principales para generar sus propios recursos que los ayude aprender, a motivar con el uso de las herramientas educativas.

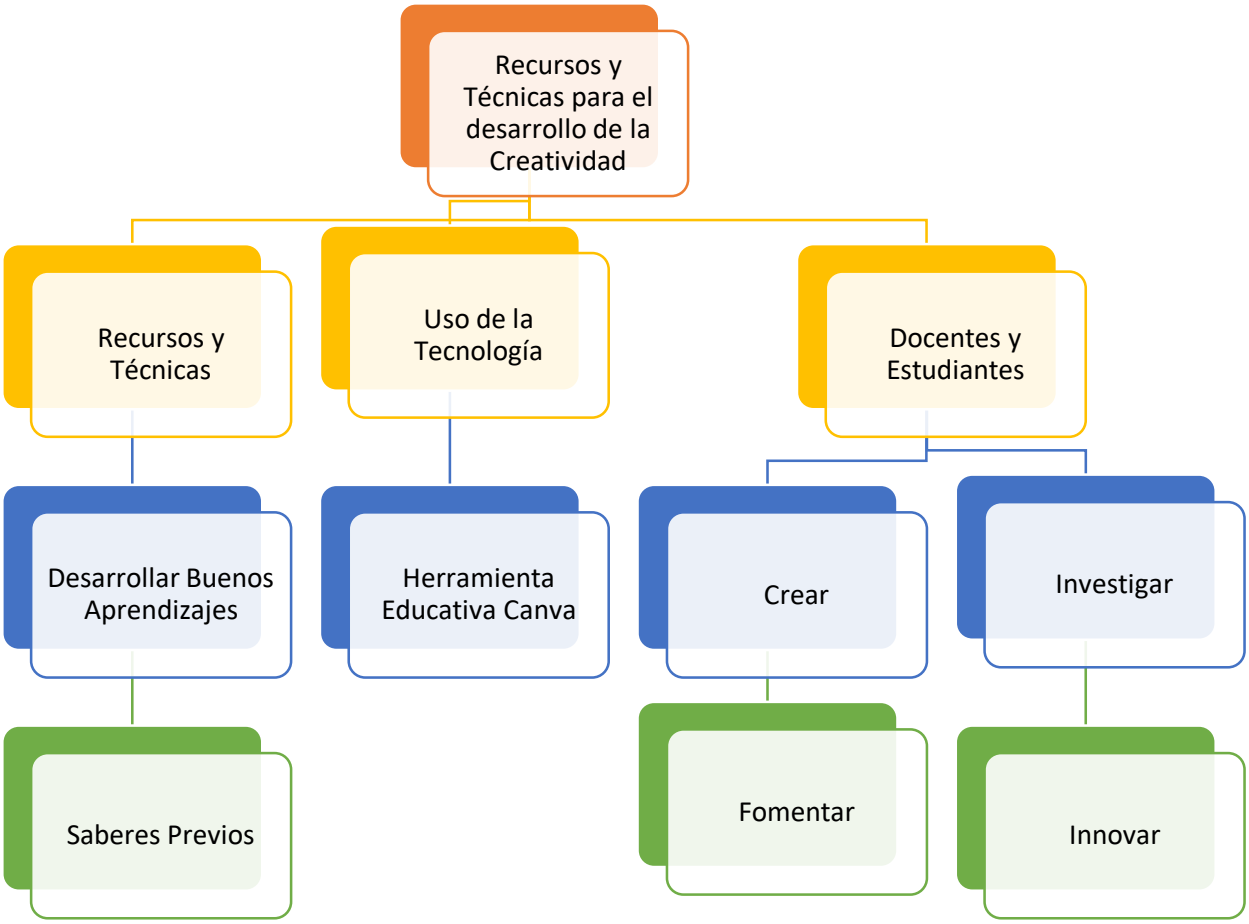
La mayoría de los docentes de educación por el trabajo sostienen que "Los chicos siempre van a observar y siempre van, estamos con una enseñanza prácticamente de imitación y ellos tratan de captar todo, todo aquello que ellos observan" (D1).

Por ello, los docentes deben integrar los tics dentro de sus aulas para mejorar la calidad de vida del alumnado, proponiendo a que ellos mismo puedan resolver sus propios conflictos de una manera más crítica y reflexiva. Además, el de ser flexibles en los temas educativos, el de presentar diferentes técnicas, metodologías, estrategias didácticas que ayuden al estudiante a ser motivado y atraerlos de una manera más innovadora.

En conclusión, gracias a la tecnología ayuda que los docentes de hoy en día tengan nuevas estrategias, nuevos recursos novedosos como son las herramientas educativas Canva que se convierten en un factor positivo dentro del sector educativo, o en este caso en las aulas, que generan estímulos en los aprendizajes de los estudiantes. Así mismo, los docentes deben de proporcionar múltiples didácticas que ayuden a que los estudiantes estén interesados en aprender, y superarse por sí mismo, instruyéndoles mejores cosas, mejores temas de investigar e indagar, siendo forjadores hacia una imitación de éxito.

A continuación, se presenta el gráfico 2, que resume todo lo explicado en los párrafos anteriores, haciendo énfasis a los recursos y técnicas para desarrollar el pensamiento creativo.

Figura 2.
Recursos y Técnicas para desarrollar la creatividad.



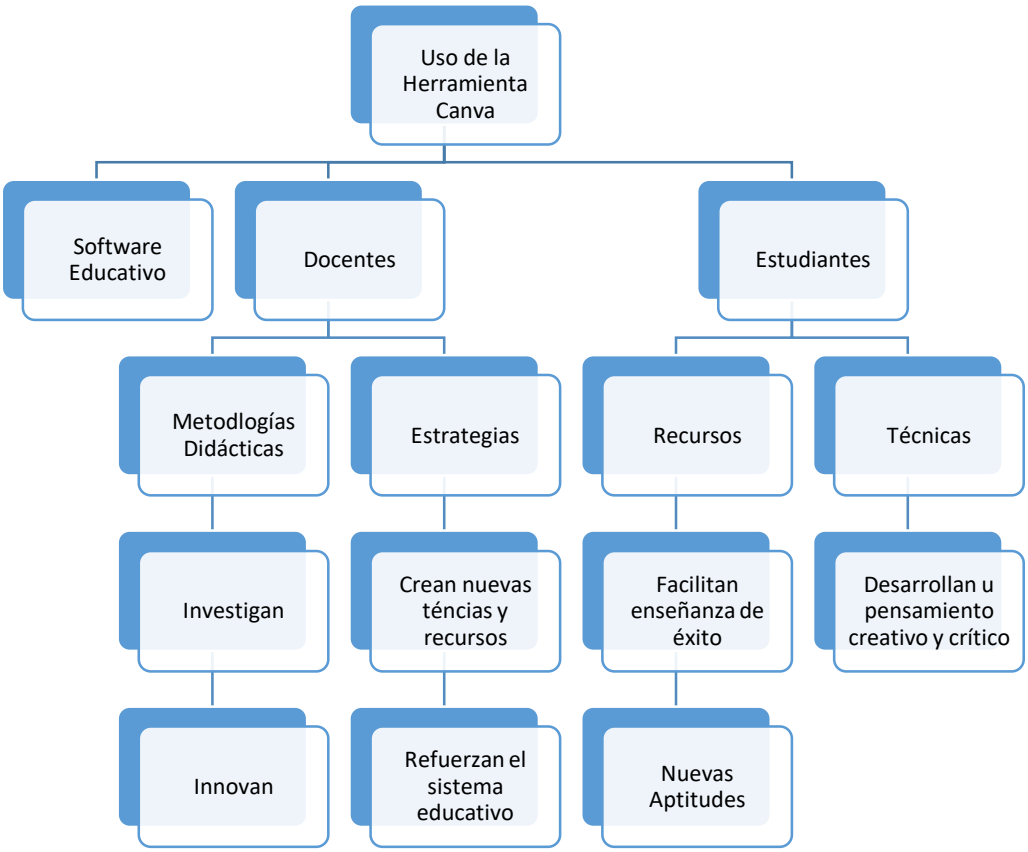
Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta la *Figura3* de las dos categorías explicadas en los párrafos precedentes con sus respectivas subcategorías, concluyendo que el uso de la

herramienta Canva potencia el pensamiento creativo, tanto en los estudiantes como técnica para aprender nuevos conocimientos y habilidades.

Asimismo, como estrategia para los docentes como base para contraer mejorasen la educación con la disposición y capacitación de las tecnologías. La herramienta Canva es un software educativo gratuito que empodera los estudiantes a crear sus propios recursos, el de emprender nuevas habilidades y en nuevos proyectos de emprendimiento gestionando así nuevas formas de innovar, crear e investigar.

Figura 3.
Uso de la Herramienta Canva.



Fuente: Elaboración propia

4.2 Discusión

Los resultados de este estudio permitieron clasificar la situación del Uso de la herramienta Canva para mejorar el pensamiento creativo de estudiantes en informática en la I.E Simón Bolívar, las cuales se pueden resumir en las siguientes categorías, sub categorías apriorísticas y emergentes.

Estrategias y ventajas que fomentan la tecnología en las aulas para obtener un mejor desempeño.

No todos los profesores desarrollan el uso del tic en las aulas, aun considerando que en todas las áreas se debería de implementar o considerar ya sea en ciencias, matemáticas, historia, etc., ya que como bien sabemos gracias a la investigación, la tecnología es de gran importancia aplicarlas para desarrollar mejores desempeños en los estudiantes. En el análisis de resultados se enfoca que los tics son nuevas estrategias, nuevos métodos didácticos que potencian el rendimiento académico en los estudiantes de una manera más proactiva, dinámica, atractiva, motivadora y creativa. Los docentes no toman en cuenta las grandes ventajas que éste genera, volviéndose parte de ellos para seguir formando a los estudiantes para un futuro mejor y de calidad. Gracias a las Tics se puede ofrecer sesiones de clases ricos en contenido.

Según Lucas, (2017) plantea que Canva es una herramienta con una interface novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones.

Sin embargo, según Trejo, (2018) sostiene que Canva es un software que ofrece cantidades de plantillas prediseñadas con el fin de que de los estudiantes puedan crear, innovar cualquier tarea o trabajo que desean manifestar.

Dicho esto, es importante reconocer que los docentes tienen la labor más importante en los estudiantes, ya que gracias a las enseñanzas-aprendizajes que ellos poseen, o las que implementan dentro de sus sesiones de clases permite desarrollar nuevas habilidades en ellos, como también desarrollando el espíritu emprendedor, creativo e innovador, el de desarrollar que ellos sean partícipes de su propia construcción de sus conocimientos. Así mismo genera la originalidad en ellos, en ser originales en lo que creen con su propia creatividad, compartiendo y alegan a ser compartidos para todos.

Perdomo, (2011) deduce que la originalidad implica novedades, cualidades, aptitudes que tiene la persona para resolver cualquier problema, dándole solución a ello. Sim 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.

En este caso la herramienta Canva es un software ayuda a que los docentes puedan obtener nueva estrategia, como un ente para la recolección de los saberes previos, así mismo ayuda a que los estudiantes despierten su creatividad al cien por ciento, a identificarse con sus propio yo, el de sacar todo de sí, el de darse cuenta que pueden y que tienen muchas habilidades para hacer las cosas, con esta herramienta mencionada, ayuda a potenciar lo más profundo que como estudiantes piensan que no tienen, y sobre

a potencia sus expectativas de ser mejor cada día si se lo proponen, mediante las creaciones de presentaciones, infografías, trípticos pero algo más novedoso y atractivo que llama la atención de todos. Con estas implementaciones de los nuevos tics en las sesiones de clases se obtiene todas las ventajas que se han mencionado, solo depende de los docentes tener a los alumnos motivados y seguir en esta línea de trabajo.

Recursos y Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo en las aulas.

En la mayoría de los casos, los docentes tratan de transformar de una manera u otra con estrategias, con nuevos métodos, su forma de implementar en sus clases, es diferente a como ellos quieren tener los resultados, ellos prefieren de que los estudiantes mismo busquen sus mismos recursos y técnicas para que puedan desarrollar sus propias habilidades como en este caso son los proyectos de emprendimiento, como una manera de que ellos puedan visionarse con una empresa a futuro a medida de que ellos mismo creen su propio logotipo, su propio prototipo, generando ahí nuevas expectativas a la educación de una manera más creativa, más motivadora, producir nuevas ideas y combinarlas con sus habilidades que ellos poseen a lo largo de su experiencia educativa. Esto ayuda a que ellos mismos se crean el papel de él yo puedo, siendo el gestor de su propio aprendizaje.

Según Torrance, (1977) 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.

Freiría y Feld, (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.

Trabajar por resultados es muy importante ya que se enfocan en lo que quieren lograr y a dónde se quiere llegar, implementar los proyectos de emprendimientos es una manera de ver los resultados por proyectos que los estudiantes mismo hacen, ya que al construir nuevas estrategias o el de incluir nuevos recursos posibilita a que los alumnos puedan desarrollar un mejor desempeño en su educación.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

El uso de la herramienta Canva permite desarrollar clases más amenas, más innovadoras, más creativas que ayudan a desarrollar habilidades como el pensamiento reflexivo, crítico y creativo en los estudiantes.

El uso de las Tics ha cambiado la educación de una forma muy sorprendente puesto que gracias a ello las nuevas reformas han trascendidos en nuevas mejoras, nuevas estrategias para llevar a una ecuación de éxitos, así mismo gracias al uso de las herramientas generan ventajas que ayudan a fortalecer su rendimiento académico, generan nuevas aptitudes de aprender de una manera más creativa e innovadora.

La herramienta Canva es una de las herramientas que ayudan a potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes, gracias a las investigaciones dadas a lo largo de la investigación, se puedo concluir que esta herramienta es muy importante incorporarla en las aulas, ya que ayuda a que los estudiantes tengan nuevas ideas y construir sus propios conocimientos de una manera más innovador.

5.2 Recomendaciones

De la misma forma, se presentarán algunas recomendaciones que están relacionadas con cada conclusión correspondiente.

Integrar el uso de las Tics en las sesiones de clases, ayudan a fomentar a que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades para emprender en nuevos conocimientos gracias a las tecnologías.

Los docentes integren nuevos recursos didácticos que ayudan a fortalecer su pensamiento creativo como es el integrar el uso de la herramienta Canva en sus clases, promoviendo nuevas técnicas que ayudan a emprender nuevas habilidades en los estudiantes.

REFERENCIAS

Bauman, Z (2006). Modernidad líquida. Buenos Aires: FCE.

Bauman, Z (2007). Los retos de la educación en la modernidad líquida. Barcelona: Gedisa

Beck, U. (1998). La sociedad del riesgo. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A.

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/299/29900107.pdf

Connor, S. (1996). Cultura Postmoderna. Introducción a las teorías de la postmodernidad. Madrid: Akal.

Freire P. (2008). La educación como práctica de la libertad. Siglo XXI Editores S.A.: Argentina.

Freire P. (2010). Pedagogía de la indignación. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Freiría, J. (2006). PENSAMIENTO CREATIVO PARA LA SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE. Recuperado de https://www.aacademica.org/000-039/288.pdf Freiria, J. E., Feld, J. S. (2003) "Aplicación de programas de intervención en la enseñanza- aprendizaje del pensamiento creativo como instrumento cognitivo". Memorias de las X Jornadas de Investigación- Psicología ubatomo I. Pág. 47. Bs.

As.

Guilford, J. P. (1983). Creatividad y educación. Barcelona: Paidós. http://kzgunea.blog.euskadi.eus
http://www.kzgunea.eus

ISTE (2007): Estándares Nacionales Estadounidenses de TIC para Estudiantes. [Consulta en línea: Eduteka, Marzo 18, 2009, http://www.eduteka.org/estandaresestux.php3]

López, N. y Sandoval, I. (s.f.). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. Recuperado de http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/20050101/1103/1/Metodos_y_tecnicas_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.pdf

López, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, *09*(08), 69-74. Recuperado en 15 de julio de 2019, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012&lng=es&tlng=es.

Lucas, P. (2017). Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa. Recuperado de https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html

Martínez, M. (2006). La Investigación Cualitativa (Síntesis Conceptual). Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/Investigacion_Psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf

Mejía, J. (2004). Sobre la investigación cualitativa. Nuevos conceptos y campos de desarrollo. Recuperado de http://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/sociales/article/view/6928/6138

Morgan, G. (2011). Paradigmas, Metáforas y resolución de problemas en Teoría de la organización. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/47890660/gareth_morgan.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DParadigmas_Metaforas_y_resolucion_de_pro.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190713%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190713T013102Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=dd0b1f1247de57330791776960d57768eff3e8e296af33d149b031ae1a1f4010

Moya Méndez, M. (2001). La originalidad en el arte. Aproximación al concepto de Hauser. *Islas, 0*(129), pp. 95-101. Recuperado de http://islas.uclv.edu.cu/index.php/islas/article/view/732/651

Munarriz, B. (1992). Técnicas y métodos en Investigación cualitativa. Recuperado de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8533/CC-02art8ocr.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Noreña et al. (2012). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/741/74124948006.pdf

Perdomo, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. Recuperado de http://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574006.pdf

Porta y Silva. (2019). La investigación cualitativa: El Análisis de Contenido en la investigación educativa. Recuperado de http:/r/revistas.bibdigital.ucc.edu.ar/index.php/adiv/article/viewFile/3211/1792

Renzulli, Joseph (1978). What Makes Giftedness? Reexamining a Definition. Phi Delta Kappan, 60(3), 180-184, 261.

Renzulli, Joseph (2012). Reexamining the Role of Gifted Education and Talent Development for the 21st Century A Four-Part Theoretical Approach. Gifted Child Quarterly 56(3), 150-159

Ruiz et al. (2015). Implementación de actividades de aprendizaje y evaluación para el desarrollo de competencias genéricas: un caso práctico de aplicación de técnicas de Pensamiento de Diseño, y evaluación mediante rúbricas, de las competencias de Creatividad, Innovación y Emprendimiento. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63167/Ruiz%20et%20al%20INRED 2015.pdf?sequence=2

Serbia, J. (2007). Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa. Recuperado de http://dspace.utalca.cl/bitstream/1950/9421/1/Serbia_JM.pdf

Torrance, E. Paul. Educación y capacidad creativa. Trad. Piqué, Jorge. Ediciones Morava, S.L. Madrid, España.1977.

Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. Recuperado de http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/74/617-669_2018b.pdf

Velásquez, A. (1994). EL PROCESO CREATIVO: EL SINDROME DE VER LO INVISIBLE Y REALIZAR LO IMPOSIBLE. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Anibal_Velasquez/publication/286676314_Framework_law_on_universal_health_assurance_in_peru_Analysis_of_benefits_and_systematic_process_from_conception_to_its_enactment/links/5a9810a7a6fdccecff0c0ed0/Framework-law-on-universal-health-assurance-in-peru-Analysis-of-benefits-and-systematic-process-from-conception-to-its-enactment.pdf

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

HERRAMIENTA CANVA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO EN INFORMÁTICA EN LA I.E. “SIMÓN BOLÍVAR

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables/Dimensiones	Metodología
Problema general: ¿De qué manera la Herramienta Canva mejora la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”	**Objetivo general** Determinar el grado de mejora de la Herramienta Canva en la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”	**Hipótesis general:** Existe un grado de mejora de la Herramienta Canva en la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”	**a) Variables** **Variable 1:** Herramienta Canva **Variable 2:** La Creatividad **b) Dimensiones:** **Dimensiones de la variable 1:** -Diseña -Grafica **Dimensiones de la variable 2:** -Originalidad -Flexibilidad -Plasticidad -Fluidez	**Tipo de investigación** **Método:** Aplicado **Enfoque:** Cualitativo **Paradigma:** Interpretativo Dónde: M = Muestra de estudio **Población:** 32 docentes y 490 estudiantes **Muestra:** 2 docentes y 2 estudiantes. **Técnica e instrumentos:** Técnica: de la encuesta y la entrevista. Instrumentos: Cuestionario tipo encuesta. **Métodos de análisis de datos:** a. Codificación b. Calificación c. Tabulación de datos d. Interpretación de los resultados
Problemas específicos: ¿De qué manera las estrategias y ventajas de la Herramienta Canva mejoran la creatividad en estudiantes del primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”? ¿De qué manera las mejoras de apoyo desarrollan el pensamiento creativo en los estudiantes del primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”?	**Objetivos específicos:** Determinar las estrategias y ventajas de la herramienta Canva en la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar” Establecer las mejoras de apoyo para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes del primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”?	**Hipótesis específicas:** Las estrategias y ventajas de la herramienta Canva mejora la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar” Las mejoras de apoyo desarrollan el pensamiento creativo en los estudiantes del primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”?		

ANEXO 2: MATRIZ DE CATEGORÍAS

CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUB CATEGORÍA EMERGENTE
HERRAMIENTA CANVA	Aproximaciones Teóricas	Determinar las estrategias y ventajas del uso de la herramienta Canva y la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. “Simón Bolívar”	Estrategias y ventajas que fomentan la tecnología en las aulas para obtener un mejor desempeño en los estudiantes.
	Concepto de la Herramienta Canva		
	Características de la Herramienta Canva		
	Ventajas de la Herramienta Canva		
	Desventajas de la Herramienta Canva		
PENSAMIENTO CREATIVO	Aproximaciones Teóricas Concepto del Pensamiento Creativo	Establecer las mejoras de apoyo para desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes de la Institución Educativo “Simón Bolívar”	Recursos y Técnicas para desarrollar la creatividad en las aulas.
	Originalidad Flexibilidad Plasticidad Fluidez		

ANEXO 3: MATRIZ DE TRIANGULACIÓN

			PREGUNTAS A DOS DOCENTES DEL COLEGIO	PREGUNTAS A DOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO
SUBCATEGORÍAS			**ENTREVISTA B**	**ENTREVISTA C**
HERRAMIENTA CANVA	Aproximaciones teóricas		¿Usted cree que las aproximaciones teóricas de la herramienta CANVA, como las inteligencias múltiples influyen en el rendimiento académico de los estudiantes que este desarrolla?	¿Crees que la tecnología en muy importante aplicarlas en las aulas?
	Concepto de la Herramienta CANVA		¿Considera que la concepción teórica que el docente tiene acerca de la herramienta CANVA se suele expresar en la práctica que este desarrolla?	¿Qué sabes sobre la herramienta CANVA?
	Características de la Herramienta CANVA		En su opinión, ¿Usted cree que las funcionalidades de la herramienta CANVA es un factor muy importante de aplicar dentro de las sesiones de clases de los docentes?	¿Tienes idea de una alguna característica que posee esta herramienta educativa?
	Ventajas de la Herramienta CANVA		¿Piensa usted que al desarrollar el aplicativo CANVA dentro las sesiones de los docentes inducen ventajas en el rendimiento académicos de los estudiantes?	¿Crees que con el cambio de la tecnología puede generar ventajas en tu rendimiento académico?
	Desventajas de la Herramienta CANVA		Así mismo ¿Usted cree que la herramienta puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?	¿Piensas que los aplicativos, como la herramienta CANVA te generan alguna desventaja dentro de tu rendimiento?
PENSAMIENTO CREATIVO	Aproximaciones Teóricas		En su opinión, ¿el docente debe de fomentar la creatividad que hoy nos brinda las tecnologías?	¿Crees tú que aplicar creatividad es importante para mejorar tu desempeño dentro del aula?
	Conceptos del Pensamiento Creativo		¿Es importante aplicar el concepto de la creatividad dentro de las sesiones de clases?	¿Crees que tu profesor aplica sus sesiones de clases de forma muy creativa?
	Dimensiones del Pensamiento Creativo	Originalidad	En su opinión, ¿Usted cree que establecer el cognitivo creativo como la originalidad dentro de las sesiones puede ayudar en el proceso de desarrollo de los estudiantes?	¿Qué importancia crees tú que tiene las aplicaciones didácticas dentro del aula?
		Flexibilidad	¿La dimensión de la flexibilidad dentro del pensamiento creativo influiría de manera pedagógica dentro una sesión de clase?	¿Tu profesor utiliza alguna metodología didáctica que ayude a fomentar las inquietudes que tienes o a resaltar tus habilidades?
		Plasticidad	¿Tener en cuenta la plasticidad del sistema nervioso, como dimensión del pensamiento creativo es importante aplicar alguna estrategia didáctica para llegar a los estudiantes?	¿Los docentes utilizan algunas motivaciones para aprender, mejorar tu nivel inteligencia y tu capacidad creativa?
		Fluidez	En su opinión, como interpretaría la fluidez en su sesión de clase, ¿de qué manera lo aplicaría en el área de informática?	¿Ayudarías a tus compañeros a resaltar sus ideas para potenciar su creatividad?

ANEXO 4: INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

INSTRUMENTO 1

FICHA DE ENTREVISTA A DOS DOCENTES DEL COLEGIO

A. PRESENTACIÓN.

La presente entrevista tiene el propósito de obtener información relacionada con el diseño de un módulo de aprendizaje para el desarrollo de la herramienta Canva en estudiantes del área de informática en el I.E Alcides Vigo Hurtado.

La información que nos proporcione será utilizada para hacer un diagnóstico y una propuesta de solución, motivo por el cual es vital y necesario que sea contestada con sinceridad, puesto que sus respuestas deben reflejar lo que está ocurriendo en la actualidad y no según la subjetividad (opinión) de cada uno.

B. DATOS GENERALES

Nombre del docente: _____

Edad: _____

Tiempo de servicio: _____

Especialidad: _____

Fecha: _____ Hora: _____

Lugar: _____

C. PREGUNTAS

1. ¿Usted cree que las aproximaciones teóricas de la herramienta Canva, como las inteligencias múltiples influyen en el rendimiento académico de los estudiantes que este desarrolla?
2. ¿Considera que la concepción teórica que el docente tiene acerca de la herramienta Canva se suele expresar en la práctica que este desarrolla?

3. En su opinión, ¿Usted cree que las funcionalidades de la herramienta Canva es un factor muy importante de aplicar dentro de las sesiones de clases de los docentes?
4. ¿Piensa usted que al desarrollar el aplicativo Canva dentro las sesiones de los docentes inducen ventajas en el rendimiento académicos de los estudiantes?
5. Así mismo ¿Usted cree que la herramienta puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?
6. En su opinión, ¿el docente debe de fomentar la creatividad que hoy nos brinda las tecnologías?
7. ¿Es importante aplicar el concepto de la creatividad dentro de las sesiones de clases?
8. En su opinión, ¿Usted cree que establecer el cognitivo creativo como la originalidad dentro de las sesiones puede ayudar en el proceso de desarrollo de los estudiantes?
9. ¿La dimensión de la flexibilidad dentro del pensamiento creativo influiría de manera pedagógica dentro una sesión de clase?
10. ¿Tener en cuenta la plasticidad del sistema nervioso, como dimensión del pensamiento creativo es importante aplicar alguna estrategia didáctica para llegar a los estudiantes?
11. En su opinión, ¿Cómo interpretaría la fluidez en su sesión de clase, de qué manera lo aplicaría en el área de informática?

A. DESPEDIDA

Muchísimas gracias por su tiempo y colaboración.

INSTRUMENTO 2

FICHA DE ENTREVISTA A DOS ESTUDIANTES

A. PRESENTACIÓN.

La presente entrevista tiene el propósito de obtener información relacionada con el diseño de un módulo de aprendizaje para el desarrollo de la herramienta Canva en estudiantes del área de informática en el I.E Alcides Vigo Hurtado.

La información que nos proporcione será utilizada para hacer un diagnóstico y una propuesta de solución, motivo por el cual es vital y necesario que sea contestada con sinceridad, puesto que sus respuestas deben reflejar lo que está ocurriendo en la actualidad y no según la subjetividad (opinión) de cada uno.

B. DATOS GENERALES

Nombre del docente: _____

Edad: _____

Tiempo de servicio: _____

Especialidad: _____

Fecha: _____

Hora: _____

Lugar: _____

C. PREGUNTAS

1. ¿Crees que la tecnología en muy importante aplicarlas en las aulas?
2. ¿Qué sabes sobre la herramienta Canva?

3. ¿Tienes idea de una alguna característica que posee esta herramienta educativa?
4. ¿Crees que con el cambio de la tecnología puede generar ventajas en tu rendimiento académico?
5. ¿Piensas que los aplicativos, como la herramienta Canva te genera alguna desventaja dentro de tu rendimiento?
6. ¿Crees tú que aplicar creatividad es importante para mejorar tu desempeño dentro del aula?
7. ¿Crees que tu profesor aplica sus sesiones de clases de forma muy creativa?
8. ¿Qué importancia crees tú que tiene las aplicaciones didácticas dentro del aula?
9. ¿Tu profesor utiliza alguna metodología didáctica que ayude a fomentar las inquietudes que tienes o a resaltar tus habilidades?
10. ¿Los docentes utilizan algunas motivaciones para aprender, mejorar tu nivel inteligencia y tu capacidad creativa?
11. ¿Ayudarías a tus compañeros a resaltar sus ideas para potenciar su creatividad?

D. DESPEDIDA

Muchísimas gracias por su tiempo y colaboración.

ANEXO 5: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

La Molina 16 de septiembre de 2019

SEÑOR(A):

García Cavero, Roxana Gabriela

Presente:

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO, POR CRITERIO DE ESPECIALISTA

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de mi trabajo de investigación en el curso de Seminario de Tesis II, estoy desarrollando el avance de mi tesis titulada: "Uso de la herramienta Canva para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes del área de informática en la I.E Simón Bolívar-Jec"

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz del instrumento, construcción del instrumento y ficha de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Sánchez Chávez, Milagros Yesenia

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

- En los siguientes recuadros respectivos existen 11 preguntas respectivamente, dirigidas a docentes y a estudiantes, por lo que agradeceré mucho que marque Sí, siempre y cuando el ítem correspondiente le parezca bien redactado gramatical y semánticamente; caso contrario marque No. Sin embargo, sería muy conveniente también que nos brinde las sugerencias del caso para "salvar" o mejorar cada ítem respondido.

Instrumento 2: Entrevista a docente de la Institución Educativa

ITEMS	FORMULACIÓN DEL ITEM	SÍ	NO	Sugerencias
1.	¿Usted cree que las aproximaciones teóricas de la herramienta Canva, como las inteligencias múltiples influyen en el rendimiento académico de los estudiantes que este desarrolla?	✓		
2.	¿Considera que la concepción teórica que el docente tiene acerca de la herramienta Canva se suele expresar en la práctica que este desarrolla?	✓		
3.	En su opinión, ¿Usted cree que las funcionalidades de la herramienta Canva es un factor muy importante de aplicar dentro de las sesiones de clases de los docentes?	✓		
4.	¿Piensa usted que al desarrollar el aplicativo Canva dentro las sesiones de los docentes inducen ventajas en el rendimiento académicos de los estudiantes?	✓		
5.	Así mismo ¿Usted cree que la herramienta puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?	✓		
6.	En su opinión, ¿el docente debe de fomentar la creatividad que hoy nos brinda las tecnologías?	✓		
7.	¿Es importante aplicar el concepto de la creatividad dentro de las sesiones de clases?	✓		
8.	En su opinión, ¿Usted cree que establecer el cognitivo creativo como la originalidad dentro de las sesiones puede ayudar en el proceso de desarrollo de los estudiantes?	✓		
9.	¿La dimensión de la flexibilidad dentro del pensamiento creativo influiría de manera pedagógica dentro una sesión de clase?	✓		
10.	¿Tener en cuenta la plasticidad del sistema nervioso, como dimensión del pensamiento creativo es importante aplicar alguna estrategia didáctica para llegar a los estudiantes?	✓		
11.	En su opinión, ¿Cómo interpretaría la fluidez en su sesión de clase, de qué manera lo aplicaría en el área de informática?	✓		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (X)

Nombres y Apellidos	Roxana García Cerro	DNI N°	40727661
Dirección domiciliaria	Av. Canada 4004.	Teléfono / Celular	991801866
Título profesional / Especialidad	Lic. en Educación		
Grado Académico	Magister en Fonoaudiología		
Mención	voz, motricidad oral y tartamudez		

Firma. .....

Lugar y fecha: Lima, 27 noviembre del 2019

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

En los siguientes recuadros respectivos existen 11 preguntas respectivamente, dirigidas a docentes y a estudiantes, por lo que agradeceré mucho que marque Sí, siempre y cuando el ítem correspondiente le parezca bien redactado gramatical y semánticamente; caso contrario marque No. Sin embargo, sería muy conveniente también que nos brinde las sugerencias del caso para "salvar" o mejorar cada ítem respondido.

Instrumento 3: Entrevista a estudiantes de la Institución Educativa

ITEMS	FORMULACIÓN DEL ITEM	SÍ	NO	Sugerencias
1.	¿Crees que la tecnología en muy importante aplicarlas en las aulas?	✓		
2.	¿Qué sabes sobre la herramienta Canva?	✓		
3.	¿Tienes idea de una alguna característica que posee esta herramienta educativa?	✓		
4.	¿Crees que con el cambio de la tecnología puede generar ventajas en tu rendimiento académico?	✓		
5.	¿Piensas que los aplicativos, como la herramienta Canva te genera alguna desventaja dentro de tu rendimiento?	✓		
6.	¿Crees tú que aplicar creatividad es importante para mejorar tu desempeño dentro del aula?	✓		
7.	¿Crees que tu profesor aplica sus sesiones de clases de forma muy creativa?	✓		
8.	¿Qué importancia crees tú que tiene las Herramientas educativas dentro del aula?	✓		
9.	¿Tu profesor utiliza alguna metodología didáctica que ayude a fomentar las inquietudes que tienes o a resaltar tus habilidades?	✓		
10.	¿Los docentes utilizan algunas motivaciones para aprender, mejorar tu nivel inteligencia y tu capacidad creativa?	✓		
11.	¿Ayudarías a tus compañeros a resaltar sus ideas para potenciar su creatividad?	✓		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena (X)

Nombres y Apellidos	Roxana Garcia Cavero	DNI N°	40727619
Dirección domiciliaria	Av. Canada 4004	Teléfono / Celular	991805866
Título profesional / Especialidad	Lic. Educación		
Grado Académico	Magister		
Mención	Motricidad orofacial, voz y tartamudez		

Firma. .....

Lugar y fecha: Lima, 27 Noviembre 2019

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

La Molina 07 de septiembre de 2019

SEÑOR(A):
Miguel Rimari Arias

Presente:

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO, POR CRITERIO DE ESPECIALISTA

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de mi trabajo de investigación en el curso de Seminario de Tesis II, estoy desarrollando el avance de mi tesis titulada: "Uso de la herramienta Canva para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes del área de informática en la I.E Simón Bolívar-Jec"

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz del instrumento, construcción del instrumento y ficha de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Sánchez Chávez, Milagros Yesenia

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

En los siguientes recuadros respectivos existen 11 preguntas respectivamente, dirigidas a docentes y a estudiantes, por lo que agradecere mucho que marque Si, siempre y cuando el item correspondiente le parezca bien redactado gramatical y semanticamente; caso contrario marque No. Sin embargo, seria muy conveniente tambien que nos brinde las sugerencias del caso para "salvar" o mejorar cada item respondido.

Instrumento 1: Entrevista a docente Experto

ITEM'S	FORMULACION DEL ITEM	SI	NO	Sugerencias
1.	¿Conoce los fundamentos teoricos que sustenta que la herramienta Canva es un factor importante dentro de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?	x		
2.	¿De que manera interpreta el concepto de la herramienta Canva dentro de su sesion de clase?	x		
3.	Segun las caracteristicas que la herramienta Canva impone, ¿Usted cree que la herramienta Canva satisface las necesidades del estudiante?		x	
4.	En su opinion, ¿Que ventajas desempena la herramienta Canva dentro del aprendizaje cognitivo de los estudiantes?	x		
5.	Dado su experiencia ¿Usted cree que la herramienta Canva presenta desventajas en el desarrollo academico de los estudiantes?	x		
6.	¿Que opina usted sobre las aproximaciones teoricas sobre el pensamiento creativo?	x		
7.	¿Que concepto tiene sobre el pensamiento creativo?	x		
8.	En su opinion ¿Cual seria la influencia del desarrollo de la originalidad en el pensamiento creativo en estudiantes del area de informatica?	x		
9.	¿Como influiria el desarrollo de la flexibilidad del pensamiento creativo en estudiantes del area de informatica?	x		
10.	¿De que manera influye el desarrollo de la plasticidad en el pensamiento creativo en estudiantes del area de informatica?	x		
11.	En su opinion, ¿Usted cree que el desarrollo de la fluidez influye en el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria?	x		

OPINION DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena (X) e) Muy Buena ( )

Nombres y Apellidos	RIMARI ARIAS, MIGUEL	DNI N°	06946354
Dirección domiciliaria	COOP. PRIMAVERA MZ Q.LT.25. COMAS.	Teléfono / Celular	954936682
Título profesional / Especialidad	LIC. EN EDUCACION ESPECIALIDAD: EDUCACION SECUNDARIA		
Grado Académico	MAGISTER		
Mención	GESTION DE INSTITUIONES EDUCATIVAS		
Firma			
Fecha	7 de setiembre de 2019		

CARTA A LOS JUECES EXPERTOS

La Molina 09 de septiembre de 2019

SEÑOR(A):
Ortiz Almeyda, José Luis

Presente:

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO, POR CRITERIO DE ESPECIALISTA

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de mi trabajo de investigación en el curso de Seminario de Tesis II, estoy desarrollando el avance de mi tesis titulada: "Uso de la herramienta Canva para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes del área de informática en la I.E Simón Bolívar-Jec"

Motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz del instrumento, construcción del instrumento y ficha de validación.

Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como docente universitario y profesional.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Sánchez Chávez, Milagros Yesenia

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

En los siguientes recuadros respectivos existen 11 preguntas respectivamente, dirigidas a docentes y a estudiantes, por lo que agradecere mucho que marque Si, siempre y cuando el item correspondiente le parezca bien redactado gramatical y semanticamente; caso contrario marque No. Sin embargo, seria muy conveniente tambien que nos brinde las sugerencias del caso para "salvar" o mejorar cada item respondido.

Instrumento 1: Entrevista a docente Experto|

ITEMS	FORMULACION DEL ITEM	SI	NO	Sugerencias
1.	¿Conoce los fundamentos teoricos que sustenta que la herramienta Canva es un factor importante dentro de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes?	X		
2.	¿De que manera interpreta el concepto de la herramienta Canva dentro de su sesion de clase?	X		
3.	Segun las caracteristicas que la herramienta Canva impone, ¿Usted cree que la herramienta Canva satisface las necesidades del estudiante?	X		
4.	En su opinion, ¿Que ventajas desempena la herramienta Canva dentro del aprendizaje cognitivo de los estudiantes?	X		
5.	Dado su experiencia ¿Usted cree que la herramienta Canva presenta desventajas en el desarrollo academico de los estudiantes?	X		
6.	¿Que opina usted sobre las aproximaciones teoricas sobre el pensamiento creativo?	X		
7.	¿Que concepto tiene sobre el pensamiento creativo?	X		
8.	En su opinion ¿Cual seria la influencia del desarrollo de la originalidad en el pensamiento creativo en estudiantes del area de informatica?	X		
9.	¿Como influiria el desarrollo de la flexibilidad del pensamiento creativo en estudiantes del area de informatica?	X		
10.	¿De que manera influye el desarrollo de la plasticidad en el pensamiento creativo en estudiantes del area de informatica?	X		
11.	En su opinion, ¿Usted cree que el desarrollo de la fluidez influye en el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria?	X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena (X) e) Muy Buena ( )

Nombres y Apellidos	JOSÉ LUIS ORTIZ ALMEYDA	DNI N°	21850336
Dirección domiciliaria	AV. MARISCAL BENAVIDES N° 1403-2 CHINCHA ALTA	Teléfono / Celular	959417911
Título profesional / Especialidad	ECONOMISTA/ ECONOMÍA		
Grado Académico	MAGISTER		
Mención	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		

Firma. .....

Lugar y fecha: 9 de setiembre de 2019

ANEXO 6: ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA A DOS DOCENTES

ENTREVISTADO	PREGUNTAS	RESPUESTAS TEXTUALES DEL ENTREVISTADO	SUB CATEGORÍA	CODIFICACIÓN
DOCENTE 1 (D1)	¿Usted cree que las aproximaciones teóricas de la herramienta Canva, como las inteligencias múltiples influyen en el rendimiento académico de los estudiantes que este desarrolla?	Yo creo que van de la mano por, por lo que es muy estratégico utilizar esa herramienta Canva y a parte que crea y hace la creatividad con los chicos.	Estrategia creativa para los estudiantes	1
	¿Considera que la concepción teórica que el docente tiene acerca de la herramienta Canva se suele expresar en la práctica que este desarrolla?	Bueno nosotros en la especialidad eh, lo estamos incluyendo, veo que otros colegas de la especialidad no lo están incluyendo, creo que sería una forma de, de que ellos puedan desarrollar sus sesiones mediante esta herramienta.	Inclusión de la herramienta Canva	2
	En su opinión, ¿Usted cree que las funcionalidades de la herramienta Canva es un factor muy importante de aplicar dentro de las sesiones de clases de los docentes?	Bueno es muy importante, muy importante porque a través de esta herramienta eh, los chicos eh aparte de hacer creativos también muestran algunas otras opciones más.	Importancia de la Herramienta Canva	3
	¿Piensa usted que al desarrollar el aplicativo Canva dentro las sesiones de los docentes inducen ventajas en el rendimiento académicos de los estudiantes?	Bueno lo que se puede decir no, hay que nosotros, los estudiantes lo atraemos mediante la vista y, y por ahí que le gusta la parte de la informática por ahí nosotros lo atraemos a los chicos.	Atracción Visual	4
	Así mismo ¿Usted cree que la herramienta puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?	No, yo creo que sería al contrario, más bien inducen a que los chicos puedan desarrollar sus inteligencias.	Uso de la Inteligencia	5
	En su opinión, ¿el docente debe de fomentar la creatividad que nos ofrece las tecnologías?	Todo docente debe de ser creativo, todo docente también para que los chicos puedan animarse a participar y ser creativos y que partan de ellos también.	Creatividad	6
	¿Es importante aplicar el concepto de la creatividad dentro de las sesiones de clases?	Sí, es muy importante de que todos los docentes eh, todos los docentes matemática, comunicación deban de hacer que sus chicos sean creativos.	Formación de docente en la creatividad	7
	En su opinión, ¿Usted cree que establecer el cognitivo creativo como la originalidad dentro de las sesiones puede ayudar en el proceso de desarrollo de los estudiantes?	Bueno yo creo que sí, eh establecer el cognitivo creativo, aparte de lo que ellos traen cosas como los saberes previos acerca de, de cómo crear eh, algún espacio de que ellos puedan aprender es muy bueno.	Despertar la creatividad	8

	¿La dimensión de la flexibilidad dentro del pensamiento creativo influiría de manera pedagógica dentro una sesión de clase?	Yo creo que sí, ser flexibles indica de que los chicos pueden aprender de distintas formas, pero una mejor manera es con los uso de las herramientas educativas y una manera de hacerlo es mediante esta herramienta, creo que es muy bueno.	Flexibilidad en las sesiones de clase	9
	¿En su opinión, como interpretaría la fluidez en su sesión de clase, de qué manera lo aplicaría en el área de informática?	La fluidez, en cuanto a la fluidez yo creo que, como le decía en la anterior pregunta, los chicos siempre van a observar y siempre van, estamos con una enseñanza prácticamente de imitación y ellos tratan de captar todo, todo aquello que ellos observan y mediante esta herramienta tratamos de que los chicos puedan hacer, innovar, crear cosas muy diferentes, cosas nuevas muy aparte de lo que hace el docente.	Imitación de la fluidez en las sesiones Herramienta Innovadora	10 11
DOCENTE 2 (D2)	¿Usted cree que las aproximaciones teóricas de la herramienta Canva, como las inteligencias múltiples influyen en el rendimiento académico de los estudiantes que este desarrolla?	Ehh, el programa Canva yo creo que si ayuda bastante, el rendimiento de los estudiantes ya que despiertan en ellos su creatividad y nosotros como herramienta también lo podemos utilizar para poder extraer sus saberes previos.	Despertar la creatividad Herramienta como recurso para extraer los saberes previos	8 12
	¿Considera que la concepción teórica que el docente tiene acerca de la herramienta Canva se suele expresar en la práctica que este desarrolla?	En la dificultad que hay en utilizar esta herramienta Canva, eh , en nosotros los docentes es que no todos contamos con el internet, y ya que es una herramienta que necesita si o si el internet, esa es la dificultad, por eso que en algunas de repente no la vamos a utilizar	Dificultad para utilizar la herramienta Canva	13
	En su opinión, ¿Usted cree que las funcionalidades de la herramienta Canva es un factor muy importante de aplicar dentro de las sesiones de clases de los docentes?	Yo creo que sí, todas las herramientas que nosotros podamos utilizar para despertar de los chicos si es importante, más esta porque va a despertar eh, va a despertar en ellos la innovación, crear ellos mismos de repente sus propios recursos.	Herramientas innovadoras Despertar la creatividad	11 8
	¿Cree usted que al desarrollar el aplicativo Canva dentro las sesiones de los docentes inducen ventajas en el rendimiento académicos de los estudiantes?	Sí, bastante porque, porque todo lo que los chicos puedan hacer, trabajar por ellos mismos y con la ayuda de las tecnologías van a influir bien en lo que es su rendimiento académico.	Influencia tecnológico en el proceso de los estudiantes.	14

	Así mismo ¿Usted cree que la herramienta puede generar alguna desventaja dentro del rendimiento académico de los estudiantes?	En la desventaja sería por lo que no todos contamos con internet acá en la institución, eh no es muy buena la señal, no todos en sus casas no cuentan con ello no, entonces un poco difícil aplicarlo.	Falta de recursos	15
	En su opinión, ¿el docente debe de fomentar la creatividad que hoy nos brinda las tecnologías?	Sí, nosotros debemos de despertar en ellos la creatividad, que con el uso de las Tics no solamente ellos tienen que copiar y pegar porque ya el conocimiento, la información ya es bastante negable, lo que tenemos que hacer es que ellos aparte de esos conocimientos puedan crear más cosas, con sus saberes propios de ellos y con nosotros que también le brindamos.	Uso de las Tics Despertar la creatividad	16 8
	¿Es importante aplicar el concepto de la creatividad dentro de las sesiones de clases?	Bastante, yo creo que para que ellos desarrollen su pensamiento crítico que es lo que se está pidiendo con el nuevo diseño es lo que ellos tienen que despertar es su creatividad.	Formación del docente en la creatividad	7
	En su opinión, ¿Usted cree que establecer el cognitivo creativo como la originalidad dentro de las sesiones puede ayudar en el proceso de desarrollo de los estudiantes?	Eh, ahí justo viene cuando, viene la palabra creatividad debe de ser algo nuevo porque ya todo encontramos en el internet pero a partir de eso ellos se pueden guiar para crear con sus propios aprendizajes, con su propio estilo algo diferente, eh ahí podemos decir que los chicos están avanzando.	Inclusión del cognitivo creativo en las sesiones Estilos de Aprendizajes	17 18
	¿La dimensión de la flexibilidad dentro del pensamiento creativo influiría de manera pedagógica dentro una sesión de clase?	A ver la dimensión de la flexibilidad no, dentro del pensamiento creativo, sí si influye porque ahorita lo que nos están pidiendo es eso de que ellos empiecen a razonar, comprendan y lo que nosotros le hemos explicado lo puedan eh resolver acabo los problemas que se les presenten.	Flexibilidad en las sesiones de clase	9
	¿En su opinión, como interpretaría la fluidez en su sesión de clase, de qué manera lo aplicaría en el área de informática?	Eh bueno en la herramienta Canva nos permite hacer infografías de tema que nosotros le podemos dar, ahorita como la propuesta de valor, ellos pueden aplicar ahí, en los momentos de elaborar sus infografías, sus afiches, sus diapositivas para dar a conocer alguna información, nosotros ahí utilizaríamos esta herramienta.	Herramienta innovadora	11

ESTUDIANTE 1 (E1)	¿Crees que la tecnología es muy importante aplicarlas en las aulas?	Sí, porque con eso podemos interactuar más, aprender más a con la ayuda de la tecnología y poder investigar, averiguar acerca de temas que nos dejen y poder indagar y saber más cada tema que tengamos.	Importancia de la tecnología en las aulas	19
	¿Qué sabes sobre la herramienta Canva?	En sí no sé mucho, solo sé que es una herramienta que nos puede servir para crear nuestras propias eh diapositivas, algo así pero en sí no, no la he usado solo que nos puede servir mucho para nuestro aprendizaje día a día.	Desconocimiento de la herramienta	20
	¿Tienes idea de una alguna característica que posee esta herramienta educativa?	Solo sé que eh tiene característica de crear en la que tú puede inspirarte ser creativa y también contiene imágenes en las que tú puedes eh insertarlas o buscar imágenes de internet para poder tener un mejor trabajo.	Creatividad	6
	¿Crees que con el cambio de la tecnología puede generar ventajas en tu rendimiento académico?	Sí, porque nosotros no nos quedamos conformes con lo que nos dicen los profesores, sino que a nosotros nos va despertar el interés, el de saber más de un tema que hemos tratado en ese día y tratar de averiguar más, indagar y eso.	Despertar el interés de investigar	21
	¿Piensas que los aplicativos, como la herramienta Canva te genera alguna desventaja dentro de tu rendimiento?	Uhmm no ,no lo creo así, porque como dije eso puede ayudar a inspirar tu creatividad y pueda ayudarte a mejorarla y eso	Influencia tecnológico en el proceso de los estudiantes.	15
	¿Crees tú que aplicar creatividad es importante para mejorar tu desempeño dentro del aula?	Sí, porque te ayuda a desenvolverte, a probar nuevas cosas y a seguir experimentando, experimentando y creando tus propias ideas.	Importancia de la tecnología en las aulas	19
	¿Crees que tu profesor aplica sus sesiones de clases de forma muy creativa?	En oportunidades sí, porque, ahora en estas en estos últimos meses nuestra profesora ha empezado a pedir USB para que las clases lo hagamos con diapositivas y eso nos ayuda mucho porque podemos ver imágenes, videos, eh saber más información sobre eso.	Formación del docente en la creatividad	7

	¿Qué importancia crees tú que tiene las Herramientas educativas dentro del aula?	Qué importancia, eh pues que nos ayudan a interactuar, a investigar, a indagar y saber más sobre cada tema tratado.	Importancia de la tecnología en las aulas	19
	¿Tu profesor utiliza alguna metodología didáctica que ayude a fomentar las inquietudes que tienes o a resaltar tus habilidades?	En parte sí, porque nos hace eh despejar muchas dudas que tenemos acerca de un tema, le preguntamos y nos da más información o nos dice cómo podemos investigas más sobre eso.	Fomento metodologías para el aprendizaje	22
	¿Los docentes utilizan algunas motivaciones para aprender, mejorar tu nivel inteligencia y tu capacidad creativa?	En parte sí, porque nos dicen que no nos quedemos conforme con cada tema que ellos nos dan porque lo que no, el, lo que ellos nos dicen es solo una parte de ese tema y que nosotros investiguemos más sobre eso para tener más conocimiento intelectual.	Atracción por aprender	23
	¿Ayudarías a tus compañeros a resaltar sus ideas para potenciar su creatividad?	Sí, porque pienso que es importante tener creatividad de cada uno, ya que este aparte de que usamos nuestra imaginación, nuestro conocimientos y varias cosas de nosotros mismos.	Creatividad	6
ESTUDIANTE 2 (E2)	¿Crees que la tecnología en muy importante aplicarlas en las aulas?	Sí obviamente, porque eh nos ayuda a investigar cualquier tema que los profesores nos dejan, ya que podemos investigar, más a profundidad.	Importancia de la tecnología en las aulas	19
	¿Qué sabes sobre la herramienta Canva?	Bueno no sé mucho porque los profesores no nos han explicado lo que hace o lo que nos proporciona, o cuáles son sus características, pero eh pienso que debe ser una herramienta muy importante y novedosa para nosotros los estudiantes.	Desconocimiento de la herramienta	20
	¿Tienes idea de una alguna característica que posee esta herramienta educativa?	No, bueno por el momento no sé qué características tiene o que contiene su entorno, pero me gustaría aprender de esta herramienta.	Desconocimiento de la herramienta	20

	¿Piensas que los aplicativos, como la herramienta Canva te genera alguna desventaja dentro de tu rendimiento??	No claro que no, al contrario creo que nos ayudaría mucho como cualquier otra herramienta porque pienso que cada herramienta educativa tiene diferentes propósitos, en este caso creo que la herramienta Canva nos ayudaría a fomentar nuestra creatividad.	Importancia de la tecnología en las aulas	19
	¿Crees tú que aplicar creatividad es importante para mejorar tu desempeño dentro del aula?	Sí, porque ayuda a potenciar mi pensamiento creativo, a crear, innovar mis propios recursos educativos.	Creatividad	6
	¿Crees que tu profesor aplica sus sesiones de clases de forma muy creativa?	En parte si porque nos presentan herramientas novedosas como Corel Draw ya que nos ayuda a potenciar nuestra creatividad mediante logos para nuestros proyectos.	Formación del docente en la creatividad	7
	¿Qué importancia crees tú que tiene las Herramientas educativas dentro del aula?	Tiene mucha importancia, ya que nos potencia nuestros conocimientos de una manera increíble, por ejemplo en mis tareas a mí me ha ayudado demasiado como presentar diapositivas el de presentar logos, etc.	Importancias de las tecnologías en las aulas	19
	¿Tu profesor utiliza alguna metodología didáctica que ayude a fomentar las inquietudes que tienes o a resaltar tus habilidades?	Si, en la primer aparte nos explica con el software Corel hacer nuevos logos de diferente marcas ya nosotros nos llama la atención y eso me ayuda a saber cuan creativa soy, pienso que la creatividad es una habilidad que todos tenemos.	Fomento metodologías para el aprendizaje	22
	¿Los docentes utilizan algunas motivaciones para aprender, mejorar tu nivel de inteligencia y tu capacidad creativa?	Sí, como digo los profesores hacen más prácticas que teoría ya que nos ayudan a potenciar nuestro nivel de inteligencia.	Uso de la Inteligencia	5
	¿Ayudarías a tus compañeros a resaltar sus ideas para potenciar su creatividad?	Si claro que sí, eh siempre he pensado que el trabajo grupal es mucho mejor, porque cada uno tiene diferentes creatividades, diferentes ideas y así lograr un trabajo exitoso y no novedoso, y eso es todo.	Trabajo Cooperativo Creatividad	24 6

ANEXO 7: ORGANIZACIÓN DE LAS FAMILIAS EN CATEGORÍAS

Unidades significativas	Código de la subcategoría
Estrategia creativa para los estudiantes “Yo creo que van de la mano por, por lo que es muy estratégico utilizar esa herramienta Canva y a parte que crea y hace la creatividad con los chicos”. (D1)	“Yo creo que van de la mano por, por lo que es muy estratégico utilizar esa herramienta Canva y a parte que crea y hace la creatividad con los chicos” (D1), puesto que hoy en día estamos ligados a la tecnología que gracias a ella las herramientas educativas nos proporcionar gran cantidad de ventaja dentro del ámbito educativo ya que ayuda, crea, innova y fortalece los conocimientos, habilidades y destrezas que los estudiantes poseen, formándolo para ser grandes futuros del mañana.
Inclusión de la herramienta Canva “Bueno nosotros en la especialidad eh, lo estamos incluyendo, veo que otros colegas de la especialidad no lo están incluyendo, creo que sería una forma de, de que ellos puedan desarrollar sus sesiones mediante esta herramienta”.(D1)	Hoy por hoy se necesita como estrategia el uso de las herramientas dentro de las Institución como base para cambiar los esquemas de la educación y con más razón que los docentes los incluya dentro de las sesiones de aprendizaje “Bueno nosotros en la especialidad eh, lo estamos incluyendo, veo que otros colegas de la especialidad no lo están incluyendo, creo que sería una forma de, de que ellos puedan desarrollar sus sesiones mediante esta herramienta” (D1). Gracias a ello generan un alto crecimiento intelectual de los estudiantes.
Importancia de la Herramienta Canva “A través de esta herramienta eh, los chicos eh aparte de hacer creativos también muestran algunas otras opciones más”. (D1)	Las herramientas educativas son de gran utilidad dentro de las aulas, puesto que gracias a ella se pueden desarrollar demasiadas estrategias, metodologías “A través de esta herramienta eh, los chicos eh aparte de hacer creativos también muestran algunas otras opciones más” (D1). Además inducen a los estudiantes a ser participantes principales para crear sus propias enseñanzas, a fortalecer sus habilidades como el de ser creativo, empático y crítico.
Atracción Visual “Los estudiantes lo atraemos mediante la vista y, y por ahí que le gusta la parte de la informática por ahí nosotros lo atraemos a los chicos”. (D1)	Los docentes tienen numerosas estrategias, diferentes dinámicas, optando a que el estudiante les interese y les llame la atención, “Los estudiantes lo atraemos mediante la vista y, y por ahí que le gusta la parte de la informática por ahí nosotros lo atraemos a los chicos” (D1). Estas herramientas dentro de las aulas como Canva generan una atracción visual, puesto que propician clases novedosas, creativas e innovadoras.
Uso de la Inteligencia “Inducen a que los chicos puedan desarrollar sus inteligencias”. (D1) “Los profesores hacen más prácticas que teoría ya que nos ayudan a potenciar nuestro nivel de inteligencia”. (E2)	La herramienta Canva “Inducen a que los chicos puedan desarrollar sus inteligencias” (D1), así mismo potencien sus conocimientos a través de nuevas didácticas metodológicas por parte de los docentes como el de crear infografías, presentaciones más creativas y novedosas.
Creatividad “Todo docente debe de ser creativo, todo docente también para que los chicos puedan animarse a participar y ser creativos” (D1)	Los docentes son los mediadores hacia una enseñanza de éxito, por parte de ellos se tienen que iniciar nuevas metodologías para llegar a los estudiantes, nuevas didácticas, e incluso nuevas estrategias para desarrollar la inteligencia intelectual e incluso las habilidades como la creatividad y el pensamiento creativo de los estudiantes, “Es importante tener creatividad de cada uno, ya que

“Solo sé que eh tiene característica de crear en la que tú puede inspirarte ser creativa y también contiene imágenes en las que tú puedes eh insertarlas o buscar imágenes de internet para poder tener un mejor trabajo”. (E1) “Es importante tener creatividad de cada uno, ya que este aparte de que usamos nuestra imaginación, nuestro conocimiento y varias cosas de nosotros mismos”. (E1) “Sí, porque ayuda a potenciar mi pensamiento creativo, a crear, innovar mis propios recursos educativos”. (E2) “Cada uno tiene diferentes creatividades, diferentes ideas y así lograr un trabajo exitoso y no novedoso, y eso es todo”. (E2)	este aparte de que usamos nuestra imaginación, nuestro conocimiento y varias cosas de nosotros mismos”. (E1). Gracias a ello ayudan a los estudiantes a innovar, crear sus propios recursos educativos.
Formación de docente en la creatividad “Todos los docentes matemáticos, comunicación deban de hacer que sus chicos sean creativos.” (D1) “Desarrollen su pensamiento crítico que es lo que se está pidiendo con el nuevo diseño es lo que ellos tienen que despertar es su creatividad”. (D2) “Nuestra profesora ha empezado a pedir USB para que las clases lo hagamos con diapositivas y eso nos ayuda mucho porque podemos ver imágenes, videos”. (E1) “Nos ayuda a potenciar nuestra creatividad mediante logos para nuestros proyectos”. (E2)	Las esquemas en todos las Instituciones han cambiado, empezando por el diseño curricular, ya que en día no solo se pide el saber computación sino el de estar desarrollado el emprendimiento en las aulas, puesto que todos los profesores en general deben de aplicar habilidades técnicas, proyectos de emprendimiento que ayuden a que los estudiantes desarrollen su creatividad en forma permanente para la mejora continua de su aprendizaje, “Desarrollen su pensamiento crítico que es lo que se está pidiendo con el nuevo diseño es lo que ellos tienen que despertar es su creatividad”. (D2)
Despertar la creatividad “Establecer el cognitivo creativo, aparte de lo que ellos traen cosas como los saberes previos acerca de, de cómo crear eh, algún espacio de que ellos puedan aprender”. (D1) “si ayuda bastante, el rendimiento de los estudiantes ya que despiertan en ellos su creatividad”. (D2)	Las herramientas educativas como Canva, Piktochart, etc. crean propuestas de valor dentro de las sesiones de clases ayudando a que los estudiantes despierten su propio yo, generando por parte de ellos nuevos recursos para sus aprendizajes. “Establecer el cognitivo creativo, aparte de lo que ellos traen cosas como los saberes previos acerca de, de cómo crear eh, algún espacio de que ellos puedan aprender”. (D1)

“todas las herramientas que nosotros podamos utilizar para despertar de los chicos si es importante”. (D2) “Ellos aparte de esos conocimientos puedan crear más cosas, con sus saberes propios de ellos y con nosotros que también le brindamos”. (D2)	
Flexibilidad en las sesiones de clase “Los chicos pueden aprender de distintas formas, pero una mejor manera es con los usos de las herramientas educativas” (D1) “Influye porque ahorita lo que nos están pidiendo es eso de que ellos empiecen a razonar, comprendan y lo que nosotros le hemos explicado lo puedan eh resolver acabo los problemas que se les presenten”. (D2)	Los entornos virtuales generan distinta forma de aprender, de adaptarse en los espacios que se dan, es decir, en que los estudiantes por medio de las Tic puedan interactuar, gestionar, evaluar dentro de sus aprendizajes de manera eficiente que permitan articularse con el mundo del trabajo, dónde “Los chicos pueden aprender de distintas formas, pero una mejor manera es con los usos de las herramientas educativas” (D1). De esa manera, evaluar los resultados que estos generan.
Imitación de la fluidez en las sesiones “Los chicos siempre van a observar y siempre van, estamos con una enseñanza prácticamente de imitación y ellos tratan de captar todo, todo aquello que ellos observan” (D1)	Interactuar con las herramientas educativas, gestionan a que los estudiantes puedan aprender por medio de la observación, ya que su fin de las herramientas educativas es el de presentar plantillas novedosas y atractivas creando nuevos recursos de sus propios aprendizajes, es por ello que “Los chicos siempre van a observar y siempre van, estamos con una enseñanza prácticamente de imitación y ellos tratan de captar todo, todo aquello que ellos observan” (D1).
Herramienta Innovadora “Tratamos de que los chicos puedan hacer, innovar, crear cosas muy diferentes, cosas nuevas muy aparte de lo que hace el docente.” (D1) “Va a despertar en ellos la innovación, crear ellos mismos de repente sus propios recursos”. (D2) “Nos permite hacer infografías de tema que nosotros le podemos dar, ahorita como la propuesta de valor, ellos pueden aplicar ahí, en los momentos de elaborar sus infografías, sus afiches, sus diapositivas”. (D2)	Crear objetos virtuales en diversos formatos gestionan la innovación, la creatividad, puesto que las herramientas educativas son muy innovadoras dentro de las Instituciones Educativas, por ello que en los estudiantes “Va a despertar en ellos la innovación, crear ellos mismos de repente sus propios recursos”. (D2). Las herramientas son importantes aplicarlas ya que ayuda a que os estudiantes se inspiren en hacer sus cosas de manera más perfeccionista, desarrollando todas sus habilidades posibles que ellos desean aplicar para fortalecer sus conocimientos.
Herramienta como recurso para extraer los saberes previos “lo podemos utilizar para poder extraer sus saberes previos. (D2)	Las herramientas educativas, no solo aporta presentaciones novedosas sino se convierte como una estrategia exitosa dentro de las sesiones de clases por parte de los docentes ya que “lo podemos utilizar para poder extraer sus saberes previos” (D2). Saberes previos que se pueden recopilar en cualquier momento de la clase, como por ejemplo una retroalimentación de las clases dadas, estas herramientas son muy beneficiosas para el sector educativo.

Dificultad para utilizar la herramienta Canva “Nosotros los docentes es que no todos contamos con el internet, y ya que es una herramienta que necesita si o si el internet”. (D2)	“Nosotros los docentes es que no todos contamos con el internet, ya que es una herramienta que necesita si o si el internet” (D2). Las herramientas educativas son parte fundamental para las enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, son herramientas que se trabaja con el uso del Internet, factor importante para desarrollar clases con rico contenido innovadores y creativos, es un problema que las Instituciones Educativas no cuenten con Internet necesario, puesto que debería de ser propuesto y dado por el estado porque son recursos necesarios para el crecimiento de sus conocimientos de los estudiantes.
Influencia tecnológica en el proceso de los estudiantes. “todo lo que los chicos puedan hacer, trabajar por ellos mismos y con la ayuda de las tecnologías van a influir bien en lo que es su rendimiento académico”. (D2) “No lo creo así, porque como dije eso puede ayudar a inspirar tu creatividad y pueda ayudarte a mejorarla”. (E1)	Las Tic influyen de una manera imprescindible en la educación, puesto que el área de Computación, llamada ahora “Educación por el trabajo”, ayuda que los estudiantes aprovechen responsablemente las tecnologías de la in información y la comunicación, además, puedan desarrollar procesos altamente autónomos de aprendizaje por medio de las herramientas virtuales. “Todo lo que los chicos puedan hacer, trabajar por ellos mismos y con la ayuda de las tecnologías van a influir bien en lo que es su rendimiento académico”. (D2)
Falta de recursos “En la desventaja sería por lo que no todos contamos con internet acá en la institución, eh no es muy buena la señal, no todos en sus casas no cuentan con ello”. (D2)	Las faltas de recursos dentro de las Instituciones Educativas son de gran problema porque generan desventajas, “En la desventaja sería por lo que no todos contamos con internet acá en la institución, eh no es muy buena la señal, no todos en sus casas no cuentan con ello”. (D2). Sin embargo, dado el problema generaría altibajos en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que no les proporciona elevar la calidad de la educación en nuestro país, por falta de materiales y recursos.
Uso de las Tics “Con el uso de las Tics no solamente ellos tienen que copiar y pegar porque ya el conocimiento, la información ya es bastante negable” D(2)	“Con el uso de las Tics no solamente ellos tienen que copiar y pegar porque ya el conocimiento, la información ya es bastante negable” (D2). Los esquemas tradicionales gracias a ello, poco a poco se están rompiendo por clases ricos de contenido que hoy en día se está aplicando en muchas Instituciones, gracias a las oportunidades que hoy en día tenemos y que los docentes lo podemos aprovechar para extraer nuevas estrategias con el uso de las Tics.
Inclusión del cognitivo creativo en las sesiones “Debe de ser algo nuevo porque ya todo encontramos en el internet, pero a partir de eso ellos se pueden guiar para crear con sus propios aprendizajes”. (D2)	Incluir el nuevo sistema de las tecnologías o en este caso las herramientas educativas en las aulas, para muchos colegas aún es un desconcierto, ya que “Debe de ser algo nuevo porque ya todo encontramos en el internet, pero a partir de eso ellos se pueden guiar para crear con sus propios aprendizajes” (D2). De una cierta manera el incluir las tecnologías también se estaría incluyendo la parte cognitivo creativo de los estudiantes.
Estilos de Aprendizajes “Con su propio estilo, algo diferente, eh ahí podemos decir que los chicos están avanzando”. (D2)	Cada estudiante tiene una distinta forma de aprender, es dónde los docentes aplican su otro rol, el de explorador de conocimientos por diagnóstico de niveles de los estudiantes, por resultados antes que el conocimiento, puesto que “Con su propio estilo, algo diferente, eh ahí podemos decir que los chicos están avanzando”(D2).

Importancia de la tecnología en las aulas "Sí, porque con eso podemos interactuar más, aprender más a con la ayuda de la tecnología y poder investigar, averiguar acerca de temas que nos dejen y poder indagar y saber más cada tema que tengamos". (E1) "Sí, porque te ayuda a desenvolverte, a probar nuevas cosas y a seguir experimentando, experimentando y creando tus propias ideas". (E1) "Que nos ayudan a interactuar, a investigar, a indagar y saber más sobre cada tema tratado". (E1) "Nos ayuda a investigar cualquier tema que los profesores nos dejan, ya que podemos investigar, más a profundidad". (E2) "No claro que no, al contrario, creo que nos ayudaría mucho como cualquier otra herramienta porque pienso que cada herramienta educativa tiene diferentes propósitos". (E2) "Tiene mucha importancia, ya que nos potencia nuestros conocimientos de una manera increíble". (E2)	La tecnología en las aulas es de gran importancia, es un gran factor que no se debe de excluir, puesto que es importante para el desarrollo de los estudiantes, "porque con eso podemos interactuar más, aprender más a con la ayuda de la tecnología y poder investigar, averiguar acerca de temas que nos dejen y poder indagar y saber más cada tema que tengamos". (E1). Potencian sus conocimientos de una manera increíble ya que los inducen a investigar más de lo debido, los ayuda aprobar más cosas a seguir experimentado y seguir creciendo en su faceta de estudiante.
Desconocimiento de la herramienta "En sí no sé mucho, solo sé que es una herramienta que nos puede servir para crear nuestras propias eh diapositivas". (E1) "Bueno no sé mucho porque los profesores no nos han explicado lo que hace o lo que nos proporciona, o cuáles son sus características". (E2) "No, bueno por el momento no sé qué características tiene o que contiene su entorno, pero me gustaría aprender de esta herramienta". (E2)	Canva es una herramienta fácil de interactuar y de aprender, hoy en día la tecnología ya es algo negable de aprender y saber ya que las tic nos proporciona toda información necesario, es necesario también que los profesores estén altamente capacitados para cualquier cambio que se presente en el futuro, puesto que los estudiantes no pueden llegar a una alta calidad educativa como el de enseñar primordialmente las funciones y ventajas que hoy en día nos da las herramientas educativas, "No, bueno por el momento no sé qué características tiene o que contiene su entorno, pero me gustaría aprender de esta herramienta"(E2).
Despierta el interés de investigar "Nos va despertar el interés, el de saber más de un tema que hemos tratado en ese día y tratar de averiguar más, indagar y eso". (E1)	Contar con las herramientas dentro de las aulas, "Nos va despertar el interés, el de saber más de un tema que hemos tratado en ese día y tratar de averiguar más, indagar y eso" (E1). Además de despertar el interés despiertas habilidades que ellos mismos desconocen aún, lo capaces que pueden llegar a ser si se lo proponen.

Fomento metodológicas para el aprendizaje "Nos hace eh, despejar muchas dudas que tenemos cerca de un tema, le preguntamos y nos da más información o nos dice cómo podemos investigar más sobre eso". (E1) "Si, en el primer aparte nos explica con el software Corel hacer nuevos logos de diferentes marcas ya nosotros nos llama la atención y eso me ayuda a saber cuan creativa soy, pienso que la creatividad es una habilidad que todos tenemos". (E2)	Resaltar las inquietudes o conocimientos de los estudiantes es muy importante integrar dentro de las sesione de aprendizajes, más un el de integrar nuevas estrategias, nuevas metodologías que llamen la atención de los estudiantes y dado a ello puedan obtener los resultados esperados, "Si, en la primer aparte nos explica con el software Corel hacer nuevos logos de diferente marcas ya nosotros nos llama la atención y eso me ayuda a saber cuan creativa soy, pienso que la creatividad es una habilidad que todos tenemos" (E2).
Atracción por aprender "Nos dicen que no nos quedemos conforme con cada tema que ellos nos dan porque lo que no, el, lo que ellos nos dicen es solo una parte de ese tema". (E1)	Instruir o formar estudiantes que vayan más allá de lo que saben es una forma de superación, que quieran aprender más es una muy buena forma de saber de qué están saliendo de su zona de confort de seguir persiguiendo lo que quieren llegar a ser en un fututo es por ello que "Nos dicen que no nos quedemos conforme con cada tema que ellos nos dan porque lo que no, el, lo que ellos nos dicen es solo una parte de ese tema" (E1) y es ahí donde se confirme la atracción aprender el interés de seguir creciendo educativamente.
Trabajo Cooperativo "Si claro que sí, eh siempre he pensado que el trabajo grupal es mucho mejor". (E2)	Con la herramienta educativa Canva u otra pueden generar un trabajo cooperativo, grupal, ya que ayuda a que los estudiantes se integren más y que puedan forjar buenas presentaciones a través de sus aportes como estudiantes, del generar un objetivo común. "Si claro que sí, eh siempre he pensado que el trabajo grupal es mucho mejor" (E2).

ANEXO 8: ORGANIZACIÓN DE UNIDADES SIGNIFICATIVAS

SUBCATEGORÍA	FAMILIA DE CATEGORÍAS	CATEGORÍAS
Importancia de la herramienta Canva	3	Estrategias y ventajas que fomentan la tecnología en las aulas para obtener un mejor desempeño
Atracción para aprender	23	
Importancia de las tecnologías en las aulas	19	
Uso de los tics	16	
Influencia tecnológica en el proceso del estudiante	14	
Herramientas innovadoras	11	
Atracción visual	4	
Uso de las inteligencias	5	
Creatividad	6	
Despierta el interés de investigar	21	
Despierta la creatividad	8	
Trabajo cooperativo	24	
Estilos de aprendizajes	18	
Estrategia creativa para los estudiantes	1	Recursos y Técnicas para desarrollar el pensamiento creativo en las aulas.
Fomentos metodológicos para el aprendizaje	22	
Herramienta como recursos para extraer los saberes previos	12	
Inclusión de la herramienta Canva	2	
Imitación de la fluidez de las sesiones	10	
Flexibilidad en las sesiones de clase	9	
Formación del docente en la creatividad	7	
Inclusión del cognitivo creativo en las sesiones	17	