

<p>Canva en acción: diseña, comunica y crea en equipo</p>

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Esta sesión introduce a los estudiantes de secundaria en el uso de Canva como una herramienta digital para crear diseños gráficos claros, creativos y útiles. A través de un reto colaborativo, los equipos elaborarán un afiche digital sobre una campaña escolar, como el cuidado del ambiente, la convivencia respetuosa, la seguridad digital o los hábitos saludables.

Los estudiantes explorarán funciones básicas de Canva: elección de plantillas, inserción y edición de texto, selección de colores, incorporación de imágenes o íconos y organización visual de los elementos. No se busca que memoricen botones, sino que tomen decisiones de diseño según un propósito y un público determinado.

La propuesta desarrolla la **competencia 28: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC**, al utilizar una herramienta digital, gestionar recursos y compartir un producto responsablemente. También moviliza la **competencia 29: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social**, al identificar una necesidad del entorno, proponer un mensaje y crear una solución comunicativa en equipo.

El aprendizaje colaborativo se concreta mediante grupos de cuatro integrantes con roles definidos, responsabilidad individual, interdependencia positiva y coevaluación. Lo aprendido podrá aplicarse en trabajos escolares, publicaciones de campañas, invitaciones, presentaciones y proyectos personales.

Objetivos de Aprendizaje

- **Explorar** las funciones básicas de Canva para crear y editar un diseño gráfico digital.
- **Diseñar** colaborativamente un afiche digital con un mensaje claro, imágenes pertinentes y una organización visual equilibrada.
- **Aplicar** criterios básicos de diseño, como contraste, legibilidad, alineación y relación entre imagen y mensaje.
- **Gestionar** responsablemente recursos digitales, respetando la privacidad, la autoría y las normas de convivencia en entornos virtuales.
- **Evaluar** el producto propio y el de otros equipos mediante criterios de comunicación, diseño y trabajo colaborativo.

Recursos Necesarios

- Un computador, tableta o teléfono por cada pareja o grupo de cuatro estudiantes, con conexión a internet.
- Una cuenta de Canva por estudiante o por equipo, utilizando Canva gratuito o Canva para Educación.
- Proyector o pantalla para la demostración docente.

- Cuatro tarjetas de roles por grupo: coordinador, diseñador, redactor y verificador.
- Hojas bond o fichas de planificación: propósito, público, mensaje, colores e imágenes.
- Lista de cotejo impresa para revisar los afiches.
- Notas adhesivas o pequeños papeles para la coevaluación.
- Presentación breve o demostración en vivo de Canva, de aproximadamente cinco minutos.
- Banco de imágenes, íconos y elementos disponibles dentro de Canva; se priorizarán recursos gratuitos.
- Proyector, parlantes y una imagen comparativa de un afiche claro y otro con exceso de elementos.

Requisitos Previos

- Reconocer elementos básicos de una comunicación visual: título, imagen, colores y mensaje.
- Contar con habilidades básicas para encender un dispositivo, abrir un navegador, escribir una dirección web y utilizar el teclado o la pantalla táctil.
- Conocer normas básicas de convivencia digital: respetar a los demás, no compartir datos personales y usar imágenes de manera responsable.
- Haber trabajado previamente la escritura de mensajes breves con propósito y público definidos.
- Comprender que un proyecto se organiza mediante una meta, tareas, roles y un producto final.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión: Reconocer que el diseño gráfico ayuda a comunicar ideas y preparar a los estudiantes para crear un afiche digital colaborativo en Canva.

Activación de conocimientos previos: “¿Qué afiche me convence?” (7 minutos)

Docente: Proyecta dos afiches: uno con un título grande, pocos colores y una imagen relacionada; otro con mucho texto, colores muy intensos y elementos desordenados. Formula exactamente estas preguntas:

- “¿Cuál de los dos afiches entenderían más rápido? ¿Por qué?”
- “¿Qué elemento observan primero?”
- “¿Qué cambiarían del afiche menos claro?”
- “¿Para quién parece estar dirigido cada afiche?”

Estudiantes: Responden primero de manera individual en una nota adhesiva y luego comentan sus ideas con un compañero. El docente recoge algunas respuestas y escribe en la pizarra las palabras **mensaje, público, imagen, color y legibilidad**.

Motivación y enganche: reto relámpago (6 minutos)

Docente: Muestra durante diez segundos un afiche creado en Canva y pregunta: “Si este afiche apareciera en el chat de nuestro salón, ¿qué acción les pediría realizar?”. Después anuncia: “Hoy serán equipos de diseñadores. Su misión será crear un afiche que logre que otros estudiantes comprendan un mensaje y quieran actuar”. Explica que Canva permite comenzar desde una plantilla y modificar textos, colores, imágenes y elementos sin necesidad de ser expertos en dibujo.

Estudiantes: Proponen temas posibles: cuidar el agua, prevenir el ciberacoso, reciclar, leer más, respetar los turnos o usar contraseñas seguras.

Contextualización y organización (7 minutos)

Docente: Relaciona el tema con situaciones reales: publicaciones escolares, invitaciones, campañas ambientales, historias de redes sociales y anuncios de actividades. Explica las competencias de la sesión con lenguaje sencillo: “Usaremos un entorno virtual de forma responsable y gestionaremos un pequeño proyecto para resolver una necesidad de comunicación”. Forma grupos de cuatro y asigna los roles:

- **Coordinador:** organiza los turnos y verifica la meta.
- **Diseñador:** maneja Canva y aplica los cambios.
- **Redactor:** propone el título, lema y llamado a la acción.
- **Verificador:** revisa legibilidad, autoría, ortografía y cumplimiento de criterios.

Transición: El docente indica: “Ya sabemos qué hace claro a un afiche y tenemos nuestros equipos. Ahora aprenderemos solo las herramientas que necesitamos para comenzar a diseñar”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

En esta fase se aplican la interdependencia positiva y la responsabilidad compartida. Cada integrante tendrá una función necesaria, pero las decisiones importantes se tomarán mediante diálogo y acuerdo del equipo.

Presentación colaborativa del contenido: “Exploramos Canva juntos” (12 minutos)

Docente: Comparte su pantalla y realiza una demostración breve, solicitando que los estudiantes sigan los pasos. Dice: “No necesitan copiar todo; observen, prueben y ayuden a su equipo”. Muestra cómo:

- Ingresar a Canva y seleccionar **Crear un diseño** y luego **Póster**.
- Elegir una plantilla gratuita o comenzar con un diseño en blanco.
- Modificar un texto haciendo clic sobre él y escribiendo un título.
- Cambiar tamaño, tipo y color de letra.
- Buscar un elemento o imagen relacionada con el tema.
- Mover, cambiar de tamaño, duplicar o eliminar un elemento.
- Compartir el enlace de visualización o descargar el diseño como PNG.

En cada paso pregunta: “¿Qué ocurriría si el fondo y la letra tienen colores parecidos?” y “¿La imagen ayuda a entender el mensaje o solo ocupa espacio?”.

Estudiantes: Siguen la demostración en parejas, prueban una función y explican a su compañero qué hizo. Si un estudiante descubre una función, la comparte con su grupo.

Actividad 1: “Planificamos antes de diseñar” (15 minutos)

Objetivo específico: Organizar un proyecto de comunicación definiendo propósito, público y mensaje.

Organización: Grupos de cuatro.

Docente: Entrega una ficha y plantea el reto: “Elijan una situación de nuestra escuela o comunidad que necesite un mensaje breve. No diseñen todavía; primero tomen decisiones”. Orienta con estas preguntas exactas:

- “¿Qué queremos mejorar o cambiar?”
- “¿Quién debe leer nuestro afiche?”
- “¿Qué idea debe recordar una persona después de verlo?”
- “¿Qué acción concreta le pediremos?”
- “¿Qué color e imagen podrían relacionarse con el tema?”

Estudiantes: Completan la ficha, proponen tres temas, eligen uno por consenso y redactan un título de máximo ocho palabras, un lema breve y un llamado a la acción. El verificador comprueba que el mensaje no sea ofensivo, confuso ni demasiado extenso.

Producto: Ficha de planificación aprobada por el docente.

Rol del docente: Observa la participación, ayuda a delimitar ideas muy amplias y pregunta: “¿Cómo sabremos que el afiche comunica lo que ustedes desean?”.

Transición: “La ficha es el mapa del equipo. Ahora conviertan sus decisiones en una primera versión visual”.

Actividad 2: “Diseñamos el afiche en Canva” (38 minutos)

Objetivos específicos: Explorar Canva, diseñar un afiche y aplicar criterios básicos de diseño.

Organización: Grupos de cuatro, con un dispositivo por pareja o por grupo.

Docente: Indica: “Creen un afiche vertical. Debe incluir un título visible, un mensaje breve, una imagen o ícono pertinente y una acción concreta”. Presenta esta secuencia de trabajo:

- El coordinador abre el diseño y comparte el dispositivo o enlace con el equipo.
- El redactor escribe el título, lema y llamado a la acción.
- El diseñador selecciona una plantilla o fondo y organiza los elementos.
- El verificador revisa cada cinco minutos el contraste, la ortografía y la relación entre imagen y mensaje.
- Todo el equipo se detiene cada diez minutos para responder: “¿Nuestro diseño se entiende en cinco segundos?”.
- El equipo guarda la versión final y coloca el nombre de los integrantes en la ficha, no necesariamente en el afiche.

El docente circula y formula preguntas de guía: “¿Qué elemento debe verse primero?”, “¿Pueden leer el título desde lejos?”, “¿Usaron demasiadas fuentes?”, “¿La imagen representa realmente su idea?”, “¿El recurso tiene marca de pago o pueden sustituirlo por uno gratuito?”.

Estudiantes: Negocian decisiones, prueban herramientas, se turnan para usar el dispositivo y justifican los cambios. No se permite que una sola persona controle todo el diseño.

Producto: Primera versión del afiche digital en Canva.

Actividad 3: “Galería de mejora y versión final” (15 minutos)

Objetivo específico: Evaluar y mejorar un producto digital mediante retroalimentación colaborativa.

Organización: Grupos de cuatro y recorrido tipo galería.

Docente: Solicita que cada equipo comparta su diseño en modo presentación o mediante un enlace visible. Entrega dos notas adhesivas por grupo y pide escribir:

- “Una fortaleza de este afiche es...”
- “Una mejora que ayudaría a comunicar mejor es...”

Cada equipo observa dos trabajos, lee los mensajes y entrega comentarios respetuosos. Luego vuelve a su diseño, selecciona una sugerencia y realiza al menos un ajuste.

Estudiantes: Explican brevemente una decisión de diseño, escuchan la retroalimentación y mejoran su producto. El verificador registra qué cambio realizaron y por qué.

Producto: Afiche final y registro de una mejora realizada.

Transición: El docente anuncia: “Sus afiches ya tienen un propósito, un público y una versión mejorada. Cerraremos comprobando qué aprendimos y qué decisiones hicieron que el diseño funcionara”.

Diferenciación y apoyos

- **Para quienes necesitan apoyo:** entregar una guía visual con capturas de pantalla, permitir que trabajen con una plantilla sencilla y ofrecer frases modelo como “Cuidemos...”, “Únete a...” o “Recuerda...”. Un compañero tutor explicará una función, pero no realizará el trabajo.
- **Para quienes terminan antes:** crear una segunda versión del afiche para formato de historia vertical, mejorar la accesibilidad usando alto contraste o justificar por escrito por qué eligieron sus colores, tipografías e imágenes.
- **Para distintos estilos de aprendizaje:** combinar demostración visual, instrucciones escritas, práctica directa, conversación grupal y revisión mediante ejemplares.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito: Consolidar los aprendizajes sobre Canva, diseño visual, gestión de proyectos y colaboración, identificando cómo transferirlos a situaciones reales.

Síntesis: “Tres decisiones que comunican” (7 minutos)

Docente: Dibuja en la pizarra tres columnas: **Mensaje, Diseño y Uso responsable**. Pide a cada grupo escribir una idea en cada columna a partir de su experiencia. Luego solicita que un representante comparta una de ellas.

Estudiantes: Escriben, por ejemplo: “El mensaje debe ser breve”, “El texto necesita contraste” y “No debemos compartir datos personales ni usar recursos de pago sin autorización”. El docente organiza las respuestas y construye una síntesis colectiva:

- Un buen diseño tiene un propósito y un público definidos.
- La legibilidad depende del contraste, el tamaño y la organización.
- Crear en equipo implica escuchar, cumplir un rol y revisar el producto.
- El uso de herramientas digitales debe ser seguro, respetuoso y responsable.

Reflexión metacognitiva y ticket de salida (6 minutos)

Docente: Entrega una ficha individual y solicita responder con ejemplos concretos:

- “¿Qué función de Canva aprendí a usar y para qué la utilicé en nuestro afiche?”
- “¿Qué decisión de diseño ayudó más a que el mensaje se entendiera?”
- “¿Cómo cumplí mi rol y cómo aportó mi equipo al resultado final?”
- “¿Qué cambiaría si tuviera diez minutos más para mejorar el afiche?”

Estudiantes: Responden individualmente y entregan el ticket. Esta evidencia permite comprobar el manejo de la herramienta, la aplicación de criterios de diseño y la responsabilidad colaborativa.

Retroalimentación y transferencia (7 minutos)

Docente: Proyecta dos o tres afiches y brinda retroalimentación inmediata usando la fórmula: “Se observa..., esto funciona porque..., para mejorar podrían...”. Reconoce decisiones concretas, como una buena jerarquía visual o un mensaje directo. También señala un aspecto técnico y uno colaborativo por equipo.

Finalmente pregunta: “¿Dónde podrían usar un diseño como este fuera de la clase?”. Los estudiantes mencionan campañas del aula, invitaciones familiares, clubes, actividades deportivas o publicaciones informativas. El docente explica que los diseños pueden guardarse en una carpeta digital del curso como portafolio.

Tarea o reto opcional: Adaptar el afiche para una historia de redes sociales o para imprimirlo en media hoja. Deben conservar el mensaje principal, mejorar su legibilidad y escribir dos líneas justificando los cambios realizados.

Evaluación

Tipo y momentos de evaluación

- **Diagnóstica:** durante el inicio, en la comparación de los dos afiches y las respuestas sobre mensaje, público, color e imagen. Permite identificar saberes previos sobre comunicación visual y uso de recursos digitales.
- **Formativa:** durante la planificación, el diseño en Canva y la galería de mejora. El docente observa los roles, formula preguntas, revisa la ficha y brinda retroalimentación inmediata.

- **Sumativa:** durante el cierre, mediante el afiche final, la presentación breve del producto y el ticket de salida individual.

Criterios de evaluación

- **Explora y utiliza Canva:** emplea funciones básicas para insertar, editar, mover y organizar textos, imágenes y elementos. Se vincula con el objetivo de explorar Canva y la competencia 28.
- **Comunica una idea con propósito:** presenta un título, mensaje y llamado a la acción dirigidos a un público definido. Se vincula con el objetivo de diseñar colaborativamente.
- **Aplica principios de diseño:** utiliza contraste, legibilidad, alineación, equilibrio y relación entre imagen y mensaje. Se vincula con el objetivo de aplicar criterios básicos de diseño.
- **Usa responsablemente recursos digitales:** respeta la privacidad, evita datos personales, emplea recursos disponibles de forma legal y mantiene una comunicación respetuosa. Se vincula con el objetivo de gestionar responsablemente entornos virtuales.
- **Colabora y mejora:** cumple su rol, escucha opiniones, participa en acuerdos y aplica una sugerencia de mejora. Se vincula con los objetivos de evaluar y gestionar un proyecto.

Instrumentos sugeridos

- **Lista de cotejo docente:** para verificar mensaje, público, elementos gráficos, legibilidad, uso responsable y cumplimiento de roles.
- **Rúbrica breve del afiche:** con niveles “Logrado”, “En proceso” y “Por mejorar”.
- **Observación directa:** para registrar participación, cooperación, toma de decisiones y manejo de Canva.
- **Coevaluación:** mediante las notas adhesivas de fortalezas y sugerencias durante la galería.
- **Autoevaluación:** mediante el ticket de salida individual.

Evidencias de aprendizaje

- Ficha de planificación con propósito, público, mensaje, colores e imágenes.
- Primera versión y versión final del afiche creado en Canva.
- Registro de la mejora realizada a partir de la retroalimentación.
- Participación observable en el rol asignado y en la toma de decisiones del equipo.
- Ticket de salida con respuestas sobre el uso de Canva, los criterios de diseño y la colaboración.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación diagnóstica inicial

Plan de clase: Canva en acción: diseña, comunica y crea en equipo

Área: Tecnología e Informática

Grado: Secundaria, estudiantes de 12 a 15 años

Duración: 5 a 10 minutos

Competencias relacionadas:

- **Competencia 28:** Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.
- **Competencia 29:** Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Propósito

Identificar qué saben los estudiantes sobre diseño gráfico, uso de herramientas digitales, Canva, comunicación visual y organización del trabajo en equipo. Esta evaluación no tendrá calificación y servirá para adaptar la explicación y formar los equipos de trabajo.

Aplicación

El docente puede aplicar las preguntas de manera oral, en una hoja, mediante un formulario digital o levantando tarjetas de respuesta. Se recomienda que los estudiantes respondan individualmente antes de compartir algunas ideas con el grupo.

Actividad diagnóstica: “¿Qué sé y cómo aprendo?”

Tiempo	Actividad	Indicaciones
2 minutos	Exploración de conocimientos previos	Responder las preguntas 1, 2 y 3.
3 minutos	Situación práctica	Resolver la pregunta 4 y proponer una idea de diseño.
2 a 5 minutos	Socialización rápida	Compartir respuestas con un compañero y comentar una estrategia para aprender a usar Canva.

Preguntas para los estudiantes

1. ¿Qué es para ti un diseño gráfico?

- Una imagen o composición que comunica un mensaje.
- Un texto escrito en una hoja.
- No estoy seguro.

2. ¿Has utilizado Canva u otra herramienta para crear diseños?

- Sí, la he utilizado varias veces.
- La he utilizado alguna vez, pero necesito ayuda.
- No la he utilizado.

3. **¿Qué elementos puede tener un afiche digital?** Marca o escribe los que consideres correctos.

- Texto o título.
- Imágenes o íconos.
- Colores y formas.
- Un mensaje para el público.
- Todos los anteriores.

4. **Situación práctica:** Tu equipo debe crear en Canva un afiche para promover el cuidado del ambiente en la escuela. ¿Qué incluirías?

- Un título llamativo.
- Una imagen relacionada con el tema.
- Un mensaje breve.
- Colores fáciles de leer.
- Otro elemento: _____.

5. **¿Qué harías si no sabes cómo agregar una imagen o cambiar el color de un texto?**

- Intentaría explorar la herramienta.
- Buscaría una indicación o tutorial.
- Le preguntaría a un compañero o al docente.
- Esperaría sin intentar.

6. **Cuando trabajas en equipo, ¿en qué rol te sentirías más cómodo?**

- Proponer ideas y mensajes.
- Buscar imágenes o información.
- Organizar las tareas y el tiempo.
- Editar el diseño en la computadora.
- Presentar el trabajo al grupo.

Mini actividad opcional de 3 minutos

Mostrar a los estudiantes un afiche sencillo, impreso o proyectado, y pedirles que respondan:

- ¿Cuál es el mensaje principal?
- ¿Qué elemento llama primero tu atención?
- ¿Qué cambiarías para que el diseño comunique mejor?

Esta actividad permite observar si reconocen la relación entre texto, imagen, color, orden visual y propósito comunicativo.

Lista de cotejo para el docente

Indicador observado	Sí	En proceso	Aún necesita apoyo
Reconoce que un diseño gráfico comunica un mensaje.			
Identifica elementos básicos de un afiche digital.			
Menciona alguna experiencia con Canva u otra herramienta digital.			
Propone una idea relacionada con un propósito comunicativo.			
Plantea estrategias para resolver una dificultad digital.			
Reconoce un rol que puede asumir dentro de un equipo.			

Interpretación de resultados

- **Grupo con experiencia inicial:** puede comenzar explorando plantillas, formatos y opciones de edición de Canva.
- **Grupo con experiencia básica:** requiere una demostración breve sobre ingresar a Canva, elegir una plantilla, agregar texto e insertar imágenes.
- **Grupo sin experiencia:** necesita acompañamiento paso a paso, parejas de apoyo y roles claramente definidos.
- **Dificultades para organizarse:** el docente debe asignar roles como coordinador, diseñador, encargado de contenidos y portavoz.
- **Dificultades para aprender de manera autónoma:** se deben ofrecer una guía visual, instrucciones cortas y preguntas de apoyo como “¿qué necesitas resolver?” y “¿dónde podrías encontrar esa opción?”.

Cierre de la evaluación

El docente puede finalizar diciendo: “No importa si todavía no conocen Canva. Hoy aprenderemos explorando, ayudándonos y tomando decisiones en equipo”. De esta manera, la evaluación se presenta como una oportunidad para reconocer los saberes previos y no como una prueba calificativa.