

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

**Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los
Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la
Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024**

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Himer Teodoro SANCHEZ BASILIO

Bach. Anderson Josue SOLANO BASILIO

Asesor:

Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL

Yanahuanca – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

**Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los
Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la
Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

**Dr. Jorge SANTIAGO LOYOLA
PRESIDENTE**

**Dr. José Rovino ALVAREZ LOPEZ
MIEMBRO**

**Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA
MIEMBRO**



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 011 - 2025

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Himer Teodoro SANCHEZ BASILIO y Anderson Josue SOLANO BASILIO

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024

Asesor:

Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL

Índice de Similitud:

5%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 10 de enero del 2025.



Formado digitalizado por: UNICENTRO
Módulo: 0001-01 Facultad Párra FRO
2014-00000000-0-00
Módulo: 0001-01 Facultad Párra FRO
Fecha: 10.01.2025 18:08:10 -0500

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de mi formación profesional. A mis amados padres, cuyo amor incondicional y apoyo incansable han sido el pilar de mis logros, y a mis hermanos, por su constante cariño y motivación que siempre me han impulsado a dar lo mejor de mí. Dedico también este logro a nuestros maestros de la UNDAC – Filial Yanahuanca, cuya abnegada entrega y compromiso con nuestra formación personal y profesional han sido esenciales para mi desarrollo. Mi gratitud eterna por su valiosa contribución a mi aprendizaje y crecimiento académico.

Himer

Dedico este proyecto a Dios, por la vida, fortaleza y fe que me han permitido superar los desafíos hasta alcanzar este importante momento. A mis padres, por su amor incondicional, sabios consejos y por siempre celebrar mis triunfos. Este logro también es suyo. Finalmente, a los docentes de la UNDAC – Filial Yanahuanca, por su compromiso y dedicación a nuestra formación académica y profesional.

Anderson

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, cuya guía y fortaleza han sido mi refugio en los momentos más desafiantes de esta etapa. A mis padres, por su apoyo constante y sus enseñanzas invaluable que me han moldeado como persona. También, extendiendo mi gratitud a los docentes de la UNDAC – Filial Yanahuanca, por su compromiso incansable y a todos los profesionales que han colaborado con esta investigación.

Himer

Mi sincero agradecimiento a Dios, por otorgarme la fuerza y perseverancia necesarias para culminar este trabajo. A mis padres, quienes con su amor, confianza y enseñanzas han sido mi mayor motivación. Asimismo, agradezco a los docentes y compañeros que, con su orientación y apoyo, contribuyeron a la consecución de este logro académico.

Anderson

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024. El tipo de investigación fue aplicada y de nivel explicativo. En la metodología se utilizó un diseño preexperimental con preprueba y posprueba, que permitió evaluar el impacto del uso de Canva en las competencias de los estudiantes. La población estuvo conformada por 179 estudiantes de la institución, tomando como muestra 20 estudiantes del cuarto grado, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencional. Los instrumentos, validados por juicio de expertos con un nivel de validez del 98.33%, demostraron una alta confiabilidad, determinada mediante el Alfa de Cronbach (0.92 para el cuestionario de Canva y 0.90 para el cuestionario de "Crea Propuesta de Valor"). Los resultados mostraron que, antes de la intervención, el 95% de los estudiantes presentaban un nivel bajo en la capacidad de crear propuestas de valor. Después de la implementación de Canva, el 100% de los estudiantes alcanzó un nivel alto, indicando una mejora significativa. La prueba de Wilcoxon, con un valor estadístico de -3.923 y una significancia de 0.000 ($p < 0.05$), confirmó que el uso de Canva tuvo un impacto positivo significativo en el desarrollo de las habilidades evaluadas. Se concluye que el uso de Canva es una herramienta eficaz para mejorar la capacidad de los estudiantes en la creación de propuestas de valor, destacándose su potencial como recurso educativo para fortalecer competencias clave en contextos escolares.

Palabras clave: Canva, propuestas de valor, educación secundaria, herramientas digitales, Área de Educación para el Trabajo.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the effectiveness of using Canva to improve the ability to create value propositions in fourth-grade students of the Work Education Area at the "Señor de los Milagros" Educational Institution, Yanahuanca, 2024. The research was applied and of explanatory level. The methodology used a pre-experimental design with pretest and posttest, which allowed evaluating the impact of using Canva on students' competencies. The population consisted of 181 students from the institution, with a sample of 22 fourth-grade students selected through intentional non-probabilistic sampling. The instruments, validated by expert judgment with a validity level of 98.33%, demonstrated high reliability, determined by the Cronbach's Alpha (0.92 for the Canva questionnaire and 0.90 for the "Value Proposition Creation" questionnaire). The results showed that, before the intervention, 95% of the students had a low level of ability to create value propositions. After the implementation of Canva, 100% of the students reached a high level, indicating a significant improvement. The Wilcoxon test, with a statistical value of -3.923 and a significance of 0.000 ($p < 0.05$), confirmed that the use of Canva had a significantly positive impact on the development of the evaluated skills. It is concluded that Canva is an effective tool to improve students' ability to create value propositions, highlighting its potential as an educational resource to strengthen key competencies in school contexts.

Keywords: Canva, value propositions, secondary education, digital tools, Work Education Area.

INTRODUCCIÓN

El presente informe tiene como objetivo presentar los resultados de la investigación titulada: "Uso de Canva sobre la capacidad de crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa 'Señor de los Milagros', Yanahuanca, 2024". En el contexto actual, caracterizado por una creciente digitalización en todos los sectores, la educación enfrenta el desafío de integrar herramientas tecnológicas que no solo mejoren los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también potencien habilidades creativas y de innovación en los estudiantes. Canva, como herramienta de diseño gráfico, se ha revelado como un recurso valioso para fomentar la creatividad y la capacidad de generar propuestas de valor significativas y originales.

Esta investigación se centra en analizar cómo el uso de Canva influye en la capacidad de los estudiantes de cuarto grado de Educación para el Trabajo para crear propuestas de valor, una competencia crucial en el ámbito profesional y personal. Entender cómo la familiaridad con herramientas de diseño gráfico como Canva puede fomentar habilidades innovadoras y creativas es esencial para preparar a los estudiantes para desafíos futuros en un mundo cada vez más orientado hacia la visualización y el contenido digital.

El estudio parte de la premisa de que una adecuada integración de Canva en las actividades educativas puede facilitar no solo el acceso a nuevas formas de expresión, sino también promover un ambiente de aprendizaje más interactivo y estimulante. A través de este trabajo de investigación, se pretende proporcionar evidencias empíricas sobre la efectividad de Canva en el desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes, ofreciendo así información valiosa para educadores y responsables de políticas educativas que busquen incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en sus estrategias de enseñanza.

La tesis está estructurada en cuatro capítulos, según el esquema de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión:

Capítulo I: Problema de Investigación. Se definen y detallan los problemas de

investigación, se establecen los objetivos y se justifica la relevancia del estudio. También se abordan las limitaciones de la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico. Este capítulo proporciona los antecedentes del estudio, fundamentos teóricos y científicos, y define los términos clave. Además, se formulan las hipótesis y se operacionalizan las variables.

Capítulo III: Metodología y Técnicas de Investigación. Se describe el tipo y nivel de investigación, los métodos empleados y el diseño del estudio. Se especifican la población y la muestra, y se explican las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV: Resultados de la Investigación. Este capítulo presenta el trabajo de campo realizado, los datos obtenidos organizados en tablas y gráficos, la prueba de hipótesis con los métodos estadísticos aplicados, y el análisis e interpretación de los resultados, finalizando con una discusión de los mismos.

Al concluir, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio, proporcionando perspectivas cruciales sobre el impacto del uso de Canva en la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor innovadoras.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación.....	6
1.2.1.	Delimitación espacial.....	6
1.2.2.	Delimitación temporal	6
1.2.3.	Delimitación de contenidos	7
1.2.4.	Unidades de observación.....	7
1.3.	Formulación del problema.....	7
1.3.1.	Problema general	7
1.3.2.	Problemas específicos	7
1.4.	Formulación de objetivos.....	8
1.4.1.	Objetivo general.....	8
1.4.2.	Objetivos específicos.....	8
1.5.	Justificación de la investigación	9
1.5.1.	Justificación teórica	9

1.5.2.	Justificación práctica.....	9
1.5.3.	Justificación social.....	10
1.5.4.	Justificación metodológica.....	10
1.6.	Limitaciones de la investigación.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes del estudio	13
2.1.1.	Local	13
2.1.2.	Nacional.....	15
2.1.3.	Internacional	18
2.2.	Bases teóricas – científicas	21
2.2.1.	Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación.....	21
2.2.2.	Efectividad del Uso de Herramientas Digitales	28
2.2.3.	Canva como Herramienta Educativa	35
2.2.4.	Área de Educación para el Trabajo y la Capacidad Creación de Propuestas de Valor	42
2.2.5.	Teorías de Aprendizaje Aplicadas al Uso de Tecnología	53
2.3.	Definición de términos básicos	60
2.3.1.	Emprendimiento	60
2.3.2.	Innovación	60
2.3.3.	Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).....	60
2.3.4.	Pensamiento crítico.....	61
2.3.5.	Creatividad	61
2.3.6.	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	61
2.3.7.	Gamificación	61

2.3.8. Realidad Aumentada (RA).....	61
2.3.9. Alfabetización digital.....	61
2.3.10. Colaboración.....	62
2.3.11. Aprendizaje Adaptativo	62
2.3.12. Mentoría	62
2.4. Formulación de hipótesis	62
2.4.1. Hipótesis general	62
2.4.2. Hipótesis específicas.....	62
2.5. Identificación de variables	63
2.5.1. Variable independiente	63
2.5.2. Variable dependiente	63
2.6. Definición operacional de variables e indicadores	63
2.6.1. Variable independiente: Uso de la plataforma Canva	63
2.6.2. Variable dependiente: Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor	64

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	66
3.2. Nivel de investigación	67
3.3. Métodos de investigación.....	67
3.4. Diseño de investigación.....	68
3.5. Población y muestra.....	69
3.5.1. Población	69
3.5.2. Muestra	70
3.5.3. Muestreo	70

3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	70
3.6.1.	Técnica	70
3.6.2.	Instrumento.....	71
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	71
3.7.1.	Selección de los instrumentos de investigación.....	71
3.7.2.	Validación de los instrumentos de investigación.....	72
3.7.3.	Confiabilidad de los instrumentos de investigación	74
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	76
3.8.1.	Técnicas de procesamiento.....	76
3.8.2.	Análisis de datos.....	77
3.9.	Tratamiento estadístico	77
3.10.	Orientación ética, filosófica y epistémica.....	78
3.10.1.	Orientación ética	78
3.10.2.	Orientación filosófica	78
3.10.3.	Orientación epistémica	79

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	80
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados	83
4.2.1.	Objetivo específico 1:.....	83
4.2.2.	Objetivo específico 2:.....	88
4.2.3.	Objetivo específico 3:.....	93
4.2.4.	Objetivo específico 4:.....	98
4.3.	Prueba de Hipótesis	99
4.3.1.	Hipótesis de investigación	99

4.3.2.	Hipótesis estadística.....	99
4.3.3.	Nivel de significancia	100
4.3.4.	Regla de decisión.....	100
4.3.5.	Cálculo de la normalidad de datos.....	100
4.3.6.	Prueba estadística para usar	102
4.3.7.	Prueba estadística	103
4.3.8.	Resultados y conclusión.....	103
4.4.	Discusión de resultados	104

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Uso de la plataforma Canva	64
Tabla 2	Desarrollo de la Capacidad 'Crea Propuesta de Valor'	65
Tabla 3	Validez de expertos: Cuestionario “Uso de la Plataforma Canva”	72
Tabla 4	Validez de expertos: Cuestionario “Crea Propuesta de Valor”	73
Tabla 5	Criterios de confiabilidad en Alfa de Cronbach	74
Tabla 6	Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario "Uso de Canva"	75
Tabla 7	Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario "Crea Propuesta de Valor"	75
Tabla 8	Capacidad de crear valor – Preprueba	83
Tabla 9	Calidad de la propuesta – Preprueba	84
Tabla 10	Originalidad de la propuesta – Preprueba	85
Tabla 11	Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Preprueba	86
Tabla 12	Efectividad de la solución propuesta – Preprueba	87
Tabla 13	Frecuencia de uso de Canva	88
Tabla 14	Frecuencia de uso de Canva para proyectos escolares	89
Tabla 15	Utilidad de Canva para trabajos escolares	90
Tabla 16	Mejora de habilidades de diseño gráfico y creatividad al usar Canva	91
Tabla 17	Facilidad de uso de Canva para proyectos escolares	92
Tabla 18	Capacidad de crear valor – Posprueba	93
Tabla 19	Calidad de la propuesta – Posprueba	94
Tabla 20	Originalidad de la propuesta – Posprueba	95
Tabla 21	Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Posprueba	96
Tabla 22	Efectividad de la solución propuesta – Posprueba	97
Tabla 23	Diferencias en el nivel de capacidad para crear propuestas antes y después del	

uso de Canva.....	98
Tabla 24 Prueba de normalidad	100
Tabla 25 Prueba wilcoxon de la diferencia entre la Capacidad "Crea propuesta de valor" posprueba y preprueba.....	103

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Capacidad de crear valor – Preprueba	83
Figura 2	Calidad de la propuesta – Preprueba.....	84
Figura 3	Originalidad de la propuesta – Preprueba	85
Figura 4	Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Preprueba	86
Figura 5	Efectividad de la solución propuesta – Preprueba	87
Figura 6	Frecuencia de uso de Canva.....	88
Figura 7	Frecuencia de uso de Canva para proyectos escolares.....	89
Figura 8	Utilidad de Canva para trabajos escolares	90
Figura 9	Mejora de habilidades de diseño gráfico y creatividad al usar Canva	91
Figura 10	Facilidad de uso de Canva para proyectos escolares	92
Figura 11	Capacidad de crear valor – Posprueba	93
Figura 12	Calidad de la propuesta – Posprueba	94
Figura 13	Originalidad de la propuesta – Posprueba	95
Figura 14	Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Posprueba.....	96
Figura 15	Efectividad de la solución propuesta – Posprueba.....	97
Figura 16	Diferencias en el nivel de capacidad para crear propuestas antes y después del uso de Canva.....	98
Figura 17	Histograma de la variable Capacidad "Crea propuesta de valor"	101

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En la sociedad contemporánea, caracterizada por rápidos avances tecnológicos y cambios constantes, las herramientas digitales han cobrado un papel esencial en la reformulación de los procesos educativos. Canva, una plataforma de diseño gráfico, emerge como una de estas herramientas revolucionarias, brindando a los usuarios la capacidad de crear material visual de manera intuitiva y eficiente. La adopción de Canva en contextos educativos sugiere un potencial significativo para enriquecer las metodologías de enseñanza, adaptándolas a las exigencias del siglo XXI, donde la capacidad de sintetizar información y presentar ideas de manera visual y atractiva es cada vez más crucial. El uso de Canva en la educación puede transformar cómo los estudiantes de cuarto grado en la Institución Educativa "Señor de los Milagros" en Yanahuanca abordan la creación de proyectos y propuestas de valor. Este enfoque no solo se alinea con las necesidades modernas de habilidades digitales y creativas, sino que también abre nuevas vías para la expresión y la innovación en el aula. Al integrar Canva

en el currículo de Educación para el Trabajo, se anticipa que los estudiantes desarrollarán una mayor capacidad para conceptualizar y visualizar sus ideas de manera efectiva, un aspecto fundamental para su futura inserción en el mundo laboral y su éxito académico. Este estudio buscará explorar y cuantificar los efectos del uso de Canva en estas áreas, proporcionando así una evaluación crítica de su impacto educativo.

Dentro del entorno educativo de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” en Yanahuanca, el interés por integrar nuevas tecnologías en el aula ha crecido considerablemente. Este interés surge de la necesidad de adaptar los métodos pedagógicos tradicionales a las demandas del entorno laboral moderno, donde la capacidad de generar ideas innovadoras y presentarlas de manera efectiva es altamente valorada. En este contexto, el cuarto grado del área de Educación para el Trabajo se convierte en un escenario ideal para implementar herramientas como Canva, que promueven la creatividad y la eficiencia en la generación de propuestas de valor. La escuela, ubicada en un distrito en desarrollo, enfrenta el reto de preparar a sus estudiantes no solo con conocimientos teóricos, sino con habilidades prácticas que les permitan destacarse en un mercado cada vez más competitivo.

La adopción de Canva en el programa educativo busca proporcionar a los estudiantes las competencias necesarias para diseñar y comunicar sus ideas de manera profesional. La herramienta se ofrece como un medio para mejorar la presentación de proyectos, la elaboración de material visual y el desarrollo de competencias digitales esenciales. Al centrarse en los estudiantes de cuarto grado, el estudio apunta a evaluar cómo las habilidades adquiridas a través de Canva pueden influir en su capacidad para crear propuestas de valor significativas y

relevantes para su futuro académico y profesional. Este paso contextual proporciona un marco para entender la relevancia del uso de Canva en el currículo y establece la base para investigar cómo esta herramienta puede ser un catalizador en la formación de habilidades vitales para el siglo XXI.

Según Jenkins (2016), la integración de herramientas digitales en el aula ha demostrado tener un impacto positivo significativo en el desarrollo de habilidades de comunicación y creatividad entre los estudiantes. Esta afirmación encuentra eco en el entorno académico actual, donde tecnologías como Canva son vistas como potenciales amplificadores de dichas habilidades. Este enfoque está respaldado por estudios que sugieren que el uso de software de diseño no solo facilita la creación de contenido visual atractivo, sino que también estimula el pensamiento crítico y la innovación, habilidades esenciales para el éxito en muchas áreas del conocimiento y el trabajo. En este contexto, Canva se presenta como una herramienta educativa prometedora, capaz de transformar la manera en que los estudiantes abordan la creación de contenido y proyectos.

Además, la relevancia de Canva en educación se sustenta en investigaciones que examinan su impacto como facilitador en el aprendizaje visual. Thompson (2018) encontró que los estudiantes que utilizan herramientas de diseño gráfico, como Canva, mejoran significativamente en la capacidad de estructurar y presentar información visualmente, lo que es crucial para la comprensión y retención de conocimiento. Este hallazgo es especialmente pertinente en cursos como Educación para el Trabajo, donde la capacidad de sintetizar y comunicar ideas de forma clara y efectiva es directamente proporcional al éxito del estudiante. La inclusión de Canva, por lo tanto, no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los

estudiantes para futuras demandas profesionales y académicas, haciendo de su uso una estrategia pedagógica valiosa.

En consonancia con lo anterior, estudios como el de Gonzalez (2020) indican que el uso de tecnologías digitales en la educación no solo mejora las habilidades técnicas de los estudiantes, sino que también afecta positivamente su motivación y compromiso con el aprendizaje. El empleo de Canva, al permitir a los estudiantes expresarse de manera creativa y profesional, puede resultar en una mayor participación y un mejor desempeño académico. Este tipo de herramientas digitales, al democratizar el acceso a capacidades de diseño gráfico de alta calidad, empodera a los estudiantes, proporcionándoles medios para explorar y expresar sus ideas de manera innovadora y efectiva.

La investigación sobre el uso de herramientas digitales en educación ha revelado una brecha significativa entre las habilidades adquiridas en el aula y las demandadas en el ámbito laboral. Como señalan Becker y Andrews (2017), mientras que muchos sistemas educativos han integrado tecnologías de la información, no siempre se traducen en mejoras en las habilidades prácticas necesarias para el mundo del trabajo, como la creación de propuestas de valor. Esta desconexión es especialmente preocupante en áreas de educación técnica y vocacional donde la capacidad para generar y comunicar ideas innovadoras es fundamental. En este sentido, Canva puede ser una herramienta clave, al ofrecer a los estudiantes una plataforma accesible para desarrollar y presentar proyectos de manera profesional, cerrando así la brecha entre teoría y práctica.

Por otro lado, la necesidad de investigar y validar la eficacia de herramientas como Canva se hace aún más urgente dado el ritmo acelerado de cambio en las exigencias laborales contemporáneas. Así, estudios como el de

Martin (2019) sugieren que programas que integran tecnologías digitales creativas pueden mejorar significativamente las competencias de los estudiantes en áreas críticas para su desempeño profesional futuro. Esto es particularmente relevante en el contexto de la Institución Educativa "Señor de los Milagros", donde la preparación de estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual requiere un enfoque pedagógico que priorice tanto la creatividad como la competencia técnica. En consecuencia, la investigación sobre el impacto de Canva en la creación de propuestas de valor no solo es necesaria para la mejora continua del currículo, sino también para asegurar que la educación impartida sea relevante y efectiva en el desarrollo de habilidades indispensables en el siglo XXI.

Con el objetivo de cerrar la brecha entre la teoría educativa y la práctica laboral, este estudio se enfoca en determinar la eficacia del uso de Canva en el desarrollo de habilidades críticas para la creación de propuestas de valor en estudiantes del cuarto grado del área de Educación para el Trabajo en la Institución Educativa "Señor de los Milagros". El propósito es evaluar cómo esta herramienta digital puede contribuir a la mejora de competencias que son esenciales en el mercado laboral actual, como la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación visual. Además, el estudio pretende identificar las prácticas pedagógicas que más eficazmente integran Canva en el currículo educativo, analizando sus efectos en el aprendizaje y motivación de los estudiantes. Esta investigación busca proporcionar datos concretos que puedan ser utilizados para formular recomendaciones sobre el uso de herramientas digitales en la educación, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos, sino también habilidades prácticas aplicables en diversos contextos profesionales.

Este enfoque investigativo culmina en la formulación de la pregunta

central de la investigación: ¿El uso de Canva es eficaz para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024? Esta pregunta guía todo el proceso de investigación, desde la metodología hasta la recopilación y análisis de datos, y busca explorar la relación directa entre el uso de herramientas digitales creativas y el desarrollo de habilidades esenciales en los estudiantes. Al responder a esta pregunta, el estudio no solo aborda una necesidad educativa específica, sino que también contribuye al debate más amplio sobre la integración efectiva de tecnologías en el sistema educativo para mejorar la preparación de los estudiantes para los desafíos del futuro.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, ubicada en el distrito de Yanahuanca, provincia de Daniel Alcides Carrión, región de Pasco, Perú. Este ámbito geográfico proporciona un contexto específico que influye en las características educativas y socioculturales de los estudiantes.

1.2.2. Delimitación temporal

El estudio se desarrollará durante el año académico 2024 (desde el 24 de abril al 31 de agosto). Esto incluye las fases de preparación, implementación y evaluación del uso de Canva. La elección de este periodo permite observar los efectos del uso de la herramienta durante un ciclo escolar completo, facilitando la comparación de resultados antes y después de su implementación.

1.2.3. Delimitación de contenidos

La investigación se centra en evaluar la eficacia de Canva en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor. Específicamente, se analizará cómo Canva puede influir en habilidades como la creatividad, la comunicación visual y el pensamiento crítico dentro del curso de Educación para el Trabajo. Se examinarán las características y funcionalidades de Canva que son relevantes para estos objetivos educativos.

1.2.4. Unidades de observación

Las unidades de observación serán los estudiantes de cuarto grado del área de Educación para el Trabajo en la Institución Educativa “Señor de los Milagros”. Este grupo se ha seleccionado debido a su participación en el curso donde se integrará Canva como herramienta pedagógica. La muestra será el grupo de estudiantes de la sección "A y B" de dicho grado, seleccionados a través de un muestreo intencional no probabilístico para focalizar el estudio en un subconjunto específico de la población estudiantil.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿El uso de Canva es eficaz para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado antes de utilizar Canva?
- ¿Cuáles son las características y funcionalidades de Canva que se utilizan en el proceso educativo para la creación de propuestas de

valor?

- ¿Cuál es el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado después de utilizar Canva?
- ¿Qué diferencias existen en el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado, antes y después de utilizar Canva?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado antes de la implementación de Canva.
- Describir las características y funcionalidades de Canva que se aplican en el proceso educativo para la creación de propuestas de valor.
- Evaluar el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto después de la implementación de Canva.
- Comparar las diferencias en el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado, antes y después del uso de Canva.

1.5. Justificación de la investigación

La incorporación de tecnologías digitales en la educación ha generado un campo de estudio dinámico y en expansión, que busca entender el impacto de estas herramientas en el aprendizaje y desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI. El uso de Canva en el contexto educativo, particularmente en cursos que enfatizan la creatividad y la innovación como la Educación para el Trabajo, presenta una oportunidad única para explorar cómo las herramientas de diseño gráfico pueden enriquecer la experiencia educativa y mejorar la calidad de los resultados de aprendizaje. Esta investigación se justifica en varios niveles:

1.5.1. Justificación teórica

Desde una perspectiva teórica, este estudio contribuirá a la literatura existente sobre tecnologías digitales en educación, proporcionando un análisis detallado del impacto específico de Canva en el desarrollo de habilidades creativas y de comunicación visual. Al explorar cómo Canva puede ser utilizado para fomentar la creación de propuestas de valor entre los estudiantes, la investigación ayudará a cerrar la brecha en el conocimiento existente sobre la aplicación práctica de herramientas de diseño gráfico en contextos pedagógicos. Además, reforzará las teorías existentes sobre aprendizaje visual y digital, y proporcionará una base sólida para futuros estudios sobre la integración de tecnologías similares en diferentes niveles educativos.

1.5.2. Justificación práctica

En términos prácticos, los resultados de este estudio tendrán aplicaciones directas para los educadores y diseñadores curriculares en la Institución Educativa “Señor de los Milagros” y potencialmente en otras escuelas. Al demostrar la efectividad de Canva para mejorar habilidades clave, los educadores podrán

justificar su integración en el currículo y optimizar su uso para maximizar los beneficios educativos. Esto podría llevar a mejoras en la metodología de enseñanza y en la preparación de los estudiantes para los desafíos del mundo profesional y académico moderno.

1.5.3. Justificación social

Socialmente, esta investigación responde a la creciente demanda de habilidades de innovación y creatividad en la fuerza laboral. Al proporcionar a los estudiantes herramientas y habilidades para generar propuestas de valor efectivas y creativas, el estudio apoya el desarrollo de una generación más preparada para contribuir positivamente a la sociedad. Además, al enfocarse en una región específica de Perú, el estudio tiene el potencial de influir en las políticas educativas locales y promover la equidad en el acceso a tecnologías educativas avanzadas, contribuyendo a la reducción de la brecha digital.

1.5.4. Justificación metodológica

Metodológicamente, este estudio adopta un enfoque cuantitativo preexperimental, lo que permite una evaluación sistemática y controlada de los impactos del uso de Canva. Este enfoque no solo asegura la precisión en la recolección y análisis de datos, sino que también ofrece la posibilidad de replicar el estudio en diferentes entornos o con diferentes herramientas digitales. Los hallazgos podrán servir como referencia para futuras investigaciones y para la evaluación de otras tecnologías en contextos educativos.

1.6. Limitaciones de la investigación

Todo estudio de investigación enfrenta ciertas limitaciones que pueden afectar la generalización de sus resultados o la interpretación de sus hallazgos. Es importante reconocer y abordar estas limitaciones para proporcionar un contexto

claro sobre los alcances y las restricciones bajo las cuales se desarrolló el estudio. En este caso, la investigación sobre el uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo en la Institución Educativa “Señor de los Milagros” también presenta limitaciones que deben ser consideradas:

- **Ámbito geográfico limitado:** La investigación se centra exclusivamente en una única institución educativa ubicada en Yanahuanca, lo que puede limitar la generalización de los resultados a otros contextos educativos que pueden tener características demográficas, socioeconómicas y culturales distintas. Este enfoque geográfico restringido podría no reflejar las variaciones en la efectividad del uso de Canva en diferentes regiones o tipos de escuelas.
- **Muestra no probabilística:** Dado que la muestra de estudiantes se selecciona a través de un método no probabilístico e intencional, los resultados obtenidos pueden no ser representativos de todos los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria en general. Esto podría afectar la capacidad de generalizar los hallazgos a una población más amplia.
- **Limitaciones del diseño preexperimental:** La naturaleza preexperimental del estudio implica que no hay grupos de control, lo que puede introducir sesgos y limitar la capacidad de atribuir de manera definitiva los cambios observados en la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor exclusivamente al uso de Canva. Sin un grupo de control, otros factores no controlados podrían influir en los resultados.
- **Dependencia de autoinformes:** Si la investigación depende principalmente de cuestionarios autoadministrados para evaluar la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor, puede haber limitaciones

relacionadas con la precisión de las respuestas. Los estudiantes podrían no ser completamente objetivos o conscientes de su propia competencia creativa, lo que podría llevar a respuestas sesgadas.

- **Duración temporal limitada:** El estudio se lleva a cabo durante un solo año académico, lo que puede no ser suficiente para observar el desarrollo completo de las habilidades relacionadas con la creación de propuestas de valor o para evaluar la sostenibilidad a largo plazo de los cambios inducidos por el uso de Canva.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Local

La investigación desarrollada por Candiotti & Palomino (2023), tuvo como objetivo determinar cómo el uso de las herramientas TIC por parte del líder pedagógico mejoraba la calidad de los aprendizajes colaborativos en el área de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en la región Pasco. La metodología empleada fue la investigación cuasiexperimental, que permitió identificar un conjunto de conceptos y teorías sobre las TIC a partir de un cambio de actividad en el aprendizaje colaborativo. En cuanto a los resultados, se concluyó que las herramientas TIC fortalecieron el aprendizaje colaborativo en un 95%, lo que conllevó a un cambio de escenarios de aprendizaje utilizando recursos tecnológicos. El estudio se centró en cómo las TIC, especialmente cuando se emplean de manera colaborativa, pueden facilitar la interacción, la comunicación y el aprendizaje entre los estudiantes. Se observó un aumento

significativo en la interdependencia positiva, el intercambio de información y las habilidades digitales de los estudiantes como resultado de la integración de las TIC en el proceso de aprendizaje. En conclusión, la investigación demostró un impacto positivo significativo del uso de las herramientas TIC en el aprendizaje colaborativo. Los estudiantes no solo mejoraron en términos de conocimiento y habilidades técnicas, sino que también desarrollaron una mayor capacidad para trabajar juntos, compartir información y colaborar en diversos proyectos y actividades. Esto sugiere un potencial considerable para la integración adicional de las TIC en el currículo escolar, proporcionando a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para navegar y participar efectivamente en un mundo cada vez más digital y conectado.

La investigación desarrollada por Cruz & Valentin (2016), tuvo como objetivo general determinar la influencia de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en el aula de innovación pedagógica y desarrollo de capacidades. La metodología empleada fue de tipo básica y diseño no experimental, con la población y muestra específicamente definidas para la recolección de datos, utilizando técnicas e instrumentos adecuados. En los resultados, se presentaron datos estadísticos y gráficos para evaluar la eficiencia en la aplicación de las TIC, su empleo y los niveles de rendimiento de los alumnos. En conclusión, la aplicación de las TIC en el aula de innovación pedagógica mostró una influencia significativa en el desarrollo de capacidades de los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 34047 Cesar Vallejo del distrito de Yanacancha. Los datos estadísticos y gráficos presentados validaron la hipótesis, confirmando que la integración de la tecnología en el proceso educativo eleva la eficiencia y calidad del aprendizaje, transformándolo en una experiencia

más activa y enriquecedora para los estudiantes.

La investigación desarrollada por Gilian & Ruth (2023), tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el proceso de aprendizaje de los estudiantes mencionados. La metodología empleada fue de tipo Descriptiva Correlacional y de diseño No Experimental Longitudinal, centrada en medir el grado de relación entre las variables de investigación. En los resultados, se afirmó que el uso de las TIC mejoraba significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se destacó que el porcentaje de avance de las unidades didácticas con el uso de TIC era considerablemente mayor que antes de su implementación. Se obtuvo una correlación significativa con un 99% y 95% de confianza entre la frecuencia del uso de las TIC por parte de los estudiantes y el uso de las TIC como instrumento de trabajo intelectual y de formación profesional. En conclusión, se enfatizó que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación influía positivamente en el proceso de aprendizaje. Se recomendó la utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del I.E.S.T.P. Rodrigo Salazar Palacios de la Provincia de Daniel Alcides Carrión del Departamento de Pasco. El estudio proporcionó evidencia empírica de la influencia positiva de las TIC en el proceso educativo, subrayando la necesidad de integrar estas herramientas en los métodos de enseñanza para potenciar la calidad y eficacia del aprendizaje.

2.1.2. Nacional

La investigación desarrollada por Mestanza (2021), tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de las TIC y la motivación escolar en los estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la IE “Agropecuaria

Shucshuyacu”, distrito de Jepelacio – Moyobamba, Región San Martín. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, interpretando los resultados en números y respaldándose en modelos científicos. Se utilizó un diseño no experimental de línea transversal, con niveles descriptivos y correlacionales. La población estudiada consistió en 44 alumnos de cuarto grado de secundaria, utilizando una muestra no probabilística de orden censal. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de la encuesta, utilizando un cuestionario sobre el uso de las TIC y otro sobre motivación escolar, ambos con valoración Likert. Los resultados mostraron que la mayoría de los encuestados tenían niveles regulares en el uso de las TIC y la motivación escolar, con un 52% y un 43% respectivamente. Se aplicó la prueba estadística de Spearman para contrastar los supuestos, la cual denotó una correlación moderada positiva con un índice de significancia $< 0,05$. Esto llevó a la conclusión de que existe una relación directa entre el uso de las TIC y la motivación escolar. En conclusión, el estudio confirmó que el empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación está correlacionado positivamente con la motivación de los estudiantes. Esto implica que la integración de las TIC en el proceso educativo puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación de los alumnos, lo que a su vez puede contribuir a mejorar su rendimiento académico.

La investigación desarrollada por Mamani (2021), en la Institución Educativa Secundaria “Siervos de Dios”, Distrito de Crucero, Carabaya - Puno, tuvo como objetivo comprobar la relación entre el nivel de uso de las TIC y la motivación de los estudiantes de segundo y tercer grado. Se empleó un diseño de investigación no experimental de corte transversal y alcance correlacional con enfoque cuantitativo y método hipotético deductivo. La población, compuesta por

43 estudiantes, se midió utilizando encuestas y cuestionarios validados. En la metodología, se aplicaron técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, utilizando el estadístico Rho de Spearman para analizar la correlación entre las variables. El análisis se realizó con el programa SPSS versión 23 en español.

Los resultados indicaron una correlación significativa, con un valor de $r_s = 0,780$ y un $p = \alpha 0,004 < 0,05$, lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de la investigación, evidenciando una relación positiva entre el uso de las TIC y la motivación estudiantil. En conclusión, el estudio demostró que un mayor nivel de uso de las TIC estaba correlacionado con un aumento en la motivación de los estudiantes. Este hallazgo respalda la integración y el fomento de las TIC en los entornos educativos para mejorar no solo la calidad del aprendizaje sino también para incrementar la motivación de los estudiantes, lo que podría traducirse en mejores resultados académicos y un aprendizaje más efectivo.

La investigación desarrollada por Mendoza (2021), tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de las TIC y el nivel de motivación en los estudiantes de tercer y cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria "Jorge Basadre" del distrito Huancané, provincia Huancané, región Puno, en el año 2019. Se empleó un diseño no experimental y transeccional dentro del nivel descriptivo correlacional, y se basó en el enfoque cuantitativo de las investigaciones. La población de estudio consistió en 43 estudiantes de tercer y cuarto año de secundaria, y se utilizó la técnica de la encuesta a través de cuestionarios para recoger las respuestas de los estudiantes. En los resultados, se encontró que un 64% de la población estaba en el nivel medio para el uso de las TIC, y un 59% de la población consideró que el nivel predominante de motivación

era el nivel medio. La prueba de hipótesis mostró un coeficiente de correlación de Spearman de 0,542 y una significancia estimada de $0,003 < 0,05$, lo que indica una relación positiva entre las variables. Por lo tanto, se concluyó que existe una relación positiva entre el uso de las TIC y el nivel de motivación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Jorge Basadre". Esto sugiere que la integración de las TIC en el proceso educativo puede tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, lo que es esencial para mejorar los procesos de aprendizaje y los resultados educativos. La investigación da aportes valiosos para los educadores, los responsables de la formulación de políticas y los interesados en la educación para considerar la integración efectiva de las TIC en las aulas para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

2.1.3. Internacional

La investigación desarrollada por Amores & Casas (2019), se enfocó en analizar la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la motivación de los estudiantes de enseñanza secundaria obligatoria en España. La metodología empleada fue cuantitativa, utilizando encuestas para recolectar datos de 120 estudiantes de centros públicos, privados y concertados en la provincia de Málaga. El objetivo principal de la investigación fue evaluar el nivel de motivación de los estudiantes ante el desarrollo de contenido a través de las TIC en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Los objetivos específicos incluyeron descubrir el nivel de motivación que presentan los estudiantes cuando utilizan las TIC, conocer las herramientas y recursos digitales que emplean en las aulas, mostrar la importancia de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje y detectar el grado de formación que tienen los estudiantes en el campo de las TIC. Los resultados revelaron que los estudiantes reconocen un

aumento en su motivación gracias al uso de las TIC. Sin embargo, para maximizar este efecto, es esencial desarrollar competencias y habilidades digitales adecuadas. Se identificó una brecha en la formación de los docentes, ya que muchos estudiantes desconocen las múltiples herramientas y aplicaciones disponibles para el desarrollo educativo. En conclusión, el estudio subraya la necesidad de una formación docente adecuada y la integración efectiva de las TIC en el proceso educativo para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Las TIC, cuando se implementan y utilizan correctamente, pueden ser una herramienta poderosa para enriquecer la experiencia educativa, adaptarla a las demandas de la sociedad moderna y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

La investigación desarrollada por Calderón-Baticón (2013), consistió en una estrategia de intervención diseñada para incrementar el interés en la lectura entre estudiantes de segundo grado de Educación Primaria. El objetivo era sensibilizar a los estudiantes sobre la relevancia de apreciar la lectura, no solo como una habilidad fundamental, sino también como una puerta a un amplio espectro de conocimientos y un instrumento que podría influir positivamente en otras áreas académicas. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) fueron integradas como un componente esencial en esta iniciativa. Dado que las TIC han sido una parte integral de la vida de los estudiantes desde su nacimiento, su inclusión en la educación se consideró crucial. Estas tecnologías se identificaron como recursos motivadores que ofrecen una variedad de opciones y flexibilidad. Las aplicaciones disponibles, conocidas por su naturaleza intuitiva, se destacaron por su facilidad de uso. En el contexto de la lectura, las TIC se emplearon para fomentar hábitos de lectura consistentes, aumentar la motivación

y mejorar la adquisición de habilidades lectoras. Para alcanzar estos objetivos, se desarrollaron actividades específicas, respaldadas por un marco teórico sólido y una metodología extensa, con la intención de realzar la apreciación y el entusiasmo de los estudiantes hacia la lectura.

La investigación desarrollada por Sánchez & Espada-Mateos (2018), identificó un obstáculo en la integración de las TIC en la Educación Física, atribuido a la percepción predominante de que estas tecnologías están más alineadas con contenidos conceptuales, mientras que la Educación Física se caracteriza por su naturaleza procedimental. El propósito central de la investigación fue analizar la inclinación de los alumnos hacia la incorporación de las TIC en la Educación Física. Se llevó a cabo una intervención involucrando a 107 participantes de dos instituciones educativas, segmentados en un conjunto experimental de 63 estudiantes y un grupo control de 44. Los participantes tenían edades que oscilaban entre los 14 y 18 años. Se empleó un instrumento de encuesta, el Cuestionario de Satisfacción hacia las Clases de Educación Física (PACSQ), para medir el grado de aceptación de los estudiantes. Los hallazgos corroboraron una correlación significativa entre la implementación de las TIC en la Educación Física y la elevación de la motivación estudiantil. Los estudiantes del grupo experimental, con edades promedio de 14,95 años ($DT=0,49$) y del grupo control, con una media de edad de 16,10 años ($DT=0,73$), mostraron una respuesta positiva notable hacia la integración de las TIC, evidenciando que estas herramientas no solo son aplicables a áreas conceptuales, sino que también pueden ser efectivas en materias de carácter procedimental como la Educación Física.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación

➤ Qué son las Tecnologías de la Información y Comunicación

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son un conjunto de servicios, redes, software y dispositivos que tienen como objetivo principal la creación, distribución y manipulación de información. En las últimas décadas, las TIC han transformado radicalmente cómo interactuamos, trabajamos y aprendemos, convirtiéndose en un pilar fundamental de diversas áreas de la sociedad (Castells, 2010). La omnipresencia de las TIC en la vida diaria es tan significativa que ha alterado la estructura misma de las sociedades modernas, democratizando el acceso a la información y facilitando nuevas formas de comunicación.

En el ámbito educativo, las TIC han revolucionado los métodos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo un acceso más amplio a recursos educativos y creando entornos de aprendizaje más interactivos y personalizados (Bates, 2015). Esto incluye desde el uso de computadoras, tablets y otros dispositivos electrónicos en el aula hasta plataformas de aprendizaje en línea que ofrecen cursos y materiales didácticos accesibles desde cualquier parte del mundo. Las TIC no solo facilitan la gestión del conocimiento, sino que también potencian habilidades críticas en los estudiantes, como la solución de problemas, el pensamiento crítico y la capacidad de trabajar colaborativamente en entornos virtuales.

Uno de los principales beneficios de las TIC en la educación es su

capacidad para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje. Herramientas como software educativo, juegos didácticos y simulaciones interactivas pueden ajustarse a las necesidades específicas de cada alumno, proporcionando una experiencia educativa más rica y efectiva (Mayer, 2014). Además, las TIC facilitan la comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores, eliminando barreras geográficas y temporales que tradicionalmente limitaban estas interacciones.

Sin embargo, la integración de las TIC en la educación también presenta desafíos significativos. La brecha digital, que se refiere a las disparidades en el acceso a las tecnologías de la información entre diferentes grupos socioeconómicos, puede perpetuar o incluso aumentar las desigualdades existentes en el sistema educativo (Selwyn, 2013). Además, la eficacia del uso de las TIC en la educación depende en gran medida de la calidad del contenido digital, la formación del profesorado y la infraestructura tecnológica disponible, lo que requiere una inversión continua y considerada por parte de las instituciones educativas.

El futuro de las TIC en la educación parece prometedor, pero está lleno de complejidades. A medida que avanzamos hacia una sociedad más conectada, el papel de las TIC en la educación continuará expandiéndose, lo que requerirá políticas innovadoras para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su origen, puedan beneficiarse de estas herramientas (Johnson, 2016). Esto implica no solo aumentar el acceso a la tecnología sino también mejorar la

calidad de los recursos educativos digitales y capacitar a los educadores para utilizar eficazmente las TIC en sus prácticas pedagógicas.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la sociedad y la educación, ofreciendo oportunidades sin precedentes para el aprendizaje y la interacción. Sin embargo, para que su integración sea verdaderamente efectiva y equitativa, es fundamental abordar los desafíos asociados con su implementación y asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de acceder a estos recursos valiosos.

➤ **Evolución de las herramientas digitales en el aula**

La evolución de las herramientas digitales en el aula ha sido una de las transformaciones más significativas en la educación contemporánea. Esta transición comenzó con la introducción de computadoras en las escuelas durante las décadas de 1980 y 1990, un movimiento que inicialmente buscaba familiarizar a los estudiantes con la informática básica. A medida que la tecnología y el acceso a internet se volvieron más omnipresentes, las aulas empezaron a incorporar herramientas digitales más avanzadas, lo que llevó a una mayor interactividad y accesibilidad al conocimiento (Cuban, 2001). Con el advenimiento de la Web 2.0 a principios del siglo XXI, la dinámica del aula comenzó a cambiar radicalmente. Las herramientas digitales no solo facilitaban la presentación de información, sino que también permitían a los estudiantes y profesores interactuar, colaborar y compartir recursos en línea de manera más eficiente

(Anderson, 2008). Plataformas como Google Classroom, Moodle y otras herramientas de gestión del aprendizaje empezaron a integrarse en las prácticas pedagógicas, apoyando tanto el trabajo en clase como el aprendizaje a distancia.

La siguiente gran revolución en herramientas digitales llegó con las tabletas y los smartphones, que ofrecieron nuevas oportunidades para el aprendizaje móvil y ubicuo. Estos dispositivos permitieron a los estudiantes acceder a información y recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, fomentando un aprendizaje más personalizado y autodirigido (Sharples, 2013). Aplicaciones educativas y juegos diseñados específicamente para estos dispositivos proporcionaron maneras atractivas y efectivas de aprender materias complejas mediante técnicas interactivas y lúdicas.

La evolución no se detuvo ahí. La realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (VR) comenzaron a hacerse un lugar en algunas aulas avanzadas, ofreciendo experiencias inmersivas que transformaron la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido educativo. Por ejemplo, mediante la RA, los estudiantes pueden ver modelos 3D de estructuras biológicas o históricas directamente en sus mesas, lo que proporciona una comprensión más profunda y tangible de los conceptos que están estudiando (Wu et al., 2013).

En paralelo a estas tecnologías inmersivas, el desarrollo de la inteligencia artificial (IA) en educación promete adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Sistemas de tutoría inteligentes basados en IA pueden proporcionar

feedback instantáneo y personalizado a los estudiantes, ajustando los desafíos educativos a su nivel de competencia y estilo de aprendizaje (Luckin et al., 2016). Esta personalización no solo ayuda a mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también optimiza el tiempo del profesor, permitiéndole concentrarse en facilitar experiencias de aprendizaje más ricas y profundas.

Sin embargo, a pesar de estos avances, la integración efectiva de herramientas digitales en el aula sigue enfrentando desafíos significativos. La capacitación docente, la infraestructura tecnológica, las políticas educativas y las consideraciones éticas sobre privacidad y equidad siguen siendo áreas críticas que necesitan atención continua para garantizar que los beneficios de estas tecnologías se distribuyan equitativamente entre todos los estudiantes (Selwyn, 2017).

La evolución de las herramientas digitales en el aula ha sido un camino de progreso constante y diversificación. A medida que exploramos nuevos horizontes tecnológicos, el desafío permanente será asegurar que estos avances contribuyan efectivamente al objetivo principal de la educación: formar ciudadanos informados, críticos y capaces de adaptarse a un mundo en constante cambio.

➤ **Impacto de la tecnología en el aprendizaje y desarrollo de competencias**

El impacto de la tecnología en el aprendizaje y el desarrollo de competencias ha sido ampliamente documentado y analizado en el ámbito educativo, generando un consenso general sobre su potencial para transformar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Como

señalan Greenhow y Robelia (2009), la integración de tecnologías digitales en el aula ha fomentado nuevas formas de comunicación y colaboración entre estudiantes y profesores, contribuyendo al desarrollo de habilidades críticas en el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la solución de problemas.

Una de las áreas donde se ha observado un impacto significativo es en la personalización del aprendizaje. Las tecnologías como sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) y plataformas adaptativas permiten un enfoque más individualizado del aprendizaje, ajustando el contenido y el ritmo según las necesidades y el progreso de cada estudiante (Baker, 2016). Esta capacidad de adaptación no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también puede llevar a mejores resultados educativos al mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.

Además, la tecnología ha facilitado el acceso a una variedad de recursos educativos en línea, como cursos abiertos masivos en línea (MOOCs), que proporcionan oportunidades de aprendizaje a estudiantes que de otro modo no tendrían acceso a ciertos tipos de educación (Liyanagunawardena, Adams, & Williams, 2013). Esto ha democratizado el aprendizaje en cierta medida, permitiendo que individuos de todo el mundo participen en cursos de alta calidad ofrecidos por universidades prestigiosas.

Sin embargo, el uso de tecnología también presenta desafíos, especialmente en términos de la equidad en el acceso a recursos tecnológicos. Los estudiantes de entornos socioeconómicos bajos

pueden no tener el mismo acceso a dispositivos y conectividad a internet, lo que crea una "brecha digital" que puede ampliar las desigualdades educativas existentes (Warschauer & Matuchniak, 2010). Además, la eficacia de las herramientas tecnológicas depende en gran medida de cómo se implementen y se integren en los planes de estudio y estrategias pedagógicas.

Otra consideración importante es el desarrollo de competencias digitales tanto en estudiantes como en educadores. La efectividad del uso de la tecnología en la educación depende de la capacidad de los usuarios para manejar y maximizar estas herramientas de manera eficiente. La formación y capacitación de docentes en competencias digitales es fundamental, ya que son los facilitadores principales del aprendizaje tecnológico en el aula (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010).

En cuanto al desarrollo de competencias específicas, la tecnología ha mostrado tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades colaborativas y de comunicación. Las plataformas de colaboración en línea, por ejemplo, no solo permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos, sino que también fomentan la interacción con pares de diferentes culturas y regiones, promoviendo una comprensión más global y habilidades interculturales (Kozar, 2016).

Mientras que la tecnología ofrece numerosas oportunidades para enriquecer y expandir las posibilidades de aprendizaje y desarrollo de competencias, también requiere un enfoque cuidadoso y crítico para asegurar que su integración sea efectiva y equitativa. Las futuras

investigaciones y políticas educativas deberán centrarse en cómo maximizar los beneficios de las tecnologías digitales mientras se minimizan los riesgos y se abordan las desigualdades inherentes a su uso.

2.2.2. Efectividad del Uso de Herramientas Digitales

➤ Revisión de estudios sobre la eficacia de herramientas digitales en educación

La eficacia de las herramientas digitales en la educación ha sido objeto de numerosos estudios, que han examinado cómo estas tecnologías pueden mejorar la calidad del aprendizaje y la enseñanza. A través de diversas investigaciones, se ha podido establecer que las herramientas digitales no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también promueven habilidades cruciales como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad (Kirkwood y Price, 2014).

Uno de los hallazgos más consistentes en la literatura es que la tecnología, cuando se integra de manera pedagógicamente sólida, puede mejorar significativamente el compromiso y la motivación de los estudiantes. Por ejemplo, un estudio de Hew y Brush (2007) identificó que la tecnología puede actuar como un catalizador para el aprendizaje al proporcionar recursos y actividades que son más atractivos y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes. Esta personalización del aprendizaje, posible gracias a plataformas adaptativas y aplicaciones educativas, es fundamental para atender a una diversidad de estilos de aprendizaje y ritmos de

progreso.

Además, las herramientas digitales han demostrado ser efectivas en la facilitación del aprendizaje colaborativo. Un estudio de Resta y Laferrière (2007) destacó cómo las tecnologías de la información y la comunicación pueden fomentar la colaboración entre estudiantes de diferentes contextos geográficos y culturales, enriqueciendo así la experiencia educativa y promoviendo una mayor comprensión intercultural. Esto es particularmente relevante en un mundo globalizado, donde la capacidad para interactuar efectivamente con personas de diversas culturas es cada vez más importante.

Sin embargo, no todos los estudios han encontrado efectos positivos. Algunos investigadores han señalado que la simple presencia de tecnología en el aula no garantiza mejoras en el aprendizaje. Como argumentan Clark y Mayer (2011), para que la tecnología sea efectiva, debe ser utilizada como parte de una estrategia pedagógica bien diseñada que considere los objetivos de aprendizaje, el contenido y el contexto del estudiante. Este enfoque integrado es crucial para evitar la trampa de usar tecnología por el simple hecho de incorporar nuevas herramientas sin una clara justificación pedagógica. En aspecto crítico que surge de la revisión de la literatura es la necesidad de formación continua y apoyo para los educadores en el uso de tecnologías digitales (Ertmer y Ottenbreit-Leftwich, 2010). La preparación adecuada de los docentes es esencial para garantizar que puedan integrar las herramientas digitales de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas. Sin el conocimiento y las habilidades

necesarias para implementar tecnologías educativas, es poco probable que los beneficios potenciales de estas herramientas se realicen plenamente en el aula.

➤ **Casos específicos de éxito del uso de Canva en entornos educativos**

El uso de Canva en entornos educativos ha **d e m o s t r a d o** ser un caso de éxito notable en la integración de tecnología digital para facilitar y enriquecer el aprendizaje.

Canva, una herramienta de diseño gráfico en línea, se ha utilizado ampliamente en las aulas para permitir a los estudiantes y educadores crear contenidos visuales atractivos que mejoran la presentación y la comprensión de la información. Este apartado explora varios casos específicos donde Canva ha sido empleado con éxito para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, ilustrando su versatilidad y eficacia.

En un estudio realizado por Thompson (2018), se documentó cómo los profesores de una escuela secundaria en Australia integraron Canva para proyectos de arte y ciencias sociales. Los estudiantes utilizaron la plataforma para crear infografías y presentaciones visuales que ayudaron a sintetizar y comunicar sus investigaciones y análisis de manera más efectiva y creativa. El estudio encontró que el uso de Canva no solo facilitó una mayor participación de los estudiantes, sino que también mejoró su habilidad para organizar y presentar información de manera visualmente atractiva.

Otro ejemplo significativo se observa en la investigación de Martinez (2019), que examinó el uso de Canva en un curso universitario de marketing digital en los Estados Unidos. En este curso, los estudiantes

emplearon Canva para desarrollar materiales de marketing para proyectos reales de empresas locales. La habilidad de aplicar sus conocimientos teóricos en un contexto práctico y profesional a través de Canva permitió a los estudiantes mejorar notablemente sus competencias en diseño gráfico y estrategia de contenido. La experiencia también aumentó su confianza en el manejo de proyectos reales, demostrando el valor de Canva como una herramienta educativa aplicada.

En España, un proyecto piloto en la Universidad de Barcelona utilizó Canva para facilitar la creación de pósteres científicos y presentaciones de estudiantes de biología (García, 2020). La facilidad de uso de la herramienta y la amplia gama de plantillas disponibles permitieron a los estudiantes concentrarse más en el contenido que en las dificultades técnicas del diseño gráfico. Los resultados del proyecto mostraron una mejora significativa en la calidad de las presentaciones estudiantiles y un aumento en la eficiencia del tiempo dedicado a la creación de material visual.

Además, en contextos de educación en línea, Canva ha servido como un recurso invaluable para diseñar materiales didácticos que son visualmente más atractivos y pedagógicamente sólidos. Según Lee (2017), los instructores de varios cursos en línea integraron Canva para crear gráficos informativos y otros recursos visuales que ayudaron a mantener el interés y la motivación de los estudiantes en un entorno virtual, donde la captura de la atención del estudiante puede ser particularmente desafiante.

Estos casos específicos destacan varias ventajas clave del uso de Canva en la educación. En primer lugar, mejora la capacidad de los estudiantes para comunicarse visualmente, una habilidad cada vez más importante en la sociedad actual orientada hacia lo visual. En segundo lugar, facilita una aproximación más creativa y personalizada al aprendizaje, permitiendo a los estudiantes expresar su comprensión de maneras únicas y creativas. Finalmente, Canva reduce la barrera tecnológica para crear diseños profesionales, permitiendo a estudiantes y educadores centrarse más en el contenido que en la complejidad del diseño.

El uso de Canva en la educación ejemplifica cómo las herramientas digitales pueden ser aprovechadas para mejorar tanto el proceso educativo como los resultados del aprendizaje. A medida que seguimos avanzando hacia un entorno educativo más integrado tecnológicamente, herramientas como Canva serán cruciales para facilitar transiciones efectivas hacia métodos de enseñanza más interactivos y centrados en el estudiante.

➤ **Medición y evaluación de la eficacia tecnológica en el aprendizaje**

La medición y evaluación de la eficacia tecnológica en el aprendizaje constituyen áreas cruciales de investigación en el campo de la educación tecnológica. Estas evaluaciones son esenciales para determinar si las inversiones en tecnología mejoran realmente los resultados educativos y cómo pueden optimizarse estas herramientas para maximizar su impacto (Kirkwood y Price, 2014).

La evaluación de la eficacia tecnológica comienza típicamente con la

identificación de los objetivos de aprendizaje específicos que la tecnología pretende apoyar. Según Zhao y Frank (2003), es crucial alinear la herramienta tecnológica con claros objetivos pedagógicos. Esto implica definir qué competencias o conocimientos deben mejorar con la implementación tecnológica y cómo se puede medir de manera efectiva ese mejoramiento. Por ejemplo, si una herramienta digital está diseñada para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes, los evaluadores deben medir no solo la cantidad de escritura que producen los estudiantes, sino también la calidad y la creatividad de sus textos.

Una vez definidos los objetivos, el próximo paso es el diseño de instrumentos y métodos de evaluación adecuados. Los métodos de evaluación pueden incluir pruebas estandarizadas, portafolios digitales, autoevaluaciones, y feedback de los pares y profesores. Además, el análisis de datos de aprendizaje, que involucra la recolección y análisis de datos generados por las interacciones de los estudiantes con las tecnologías (Siemens y Long, 2011), ofrece profundas perspectivas sobre cómo los estudiantes utilizan y aprenden con las herramientas digitales.

El seguimiento y la evaluación continuos son esenciales para entender la eficacia de la tecnología en el aula. Según Fullan y Langworthy (2014), la implementación de cualquier nueva tecnología debe acompañarse de un riguroso proceso de evaluación que incluya tanto la medición de resultados a corto plazo como la evaluación de impactos a largo plazo en el aprendizaje

y el desarrollo de habilidades. Esta evaluación continua permite a los educadores y administradores realizar ajustes necesarios para mejorar la integración de la tecnología y asegurar que cumple con sus objetivos pedagógicos.

Uno de los grandes retos en la evaluación de la eficacia tecnológica es la variabilidad en el uso y la integración de la tecnología en diferentes contextos educativos. Como señalan Ertmer y Ottenbreit-Leftwich (2010), las diferencias en la infraestructura tecnológica, la preparación del profesorado, y las actitudes hacia la tecnología pueden afectar significativamente cómo se utiliza la tecnología y, por lo tanto, su impacto en el aprendizaje. Por esta razón, las evaluaciones deben ser contextualizadas y adaptadas a las condiciones locales para obtener una imagen precisa de la eficacia tecnológica.

Además, es fundamental considerar aspectos éticos y equitativos en la evaluación de tecnologías educativas. Los evaluadores deben asegurarse de que la tecnología no solo sea efectiva, sino que también sea accesible para todos los estudiantes, incluyendo aquellos de comunidades desfavorecidas o con necesidades especiales (Warschauer, 2006). Esto implica evaluar si la tecnología contribuye a cerrar la brecha digital o si, por el contrario, la amplía.

La medición y evaluación de la eficacia tecnológica en el aprendizaje son procesos complejos que requieren un enfoque detallado y contextualizado. Al centrarse en objetivos claros, utilizar métodos de evaluación robustos y realizar un seguimiento continuo, los educadores pueden maximizar el potencial de las herramientas

digitales para mejorar el aprendizaje. A medida que avanzamos hacia un mayor uso de la tecnología en educación, es imperativo que las evaluaciones se realicen con una consideración cuidadosa de las necesidades de todos los estudiantes para garantizar que la tecnología se utilice como un verdadero facilitador del aprendizaje equitativo y efectivo.

2.2.3. Canva como Herramienta Educativa

➤ Origen y desarrollo de Canva

Canva, una de las herramientas de diseño gráfico más influyentes y accesibles actualmente en el mercado, nació de una simple observación: el diseño gráfico puede ser intimidante para muchos, y el acceso a herramientas eficientes y fáciles de usar era limitado para quienes no eran profesionales del diseño. Melanie Perkins, una estudiante de la Universidad de Western Australia, reconoció esta brecha mientras enseñaba diseño gráfico y utilización de programas como Adobe Photoshop y InDesign. Junto con Cliff Obrecht, cofundador, lanzaron inicialmente Fusion Books, un sitio web de diseño de anuarios que se convirtió en el precursor de Canva (Vaynerchuk, 2016).

La visión de Perkins y Obrecht era democratizar el diseño gráfico, haciéndolo accesible a todos, independientemente de sus habilidades técnicas. Esto llevó al lanzamiento de Canva en 2013, después de que el equipo, que para entonces incluía al tecnólogo Cameron Adams, asegurara una inversión significativa que ayudó a transformar su idea inicial en una plataforma robusta. Canva se introdujo en el mercado

con la promesa de simplificar el diseño gráfico con una interfaz intuitiva y una vasta biblioteca de plantillas y elementos visuales que los usuarios podían emplear con facilidad y eficacia (Lomas, 2014).

Desde su lanzamiento, Canva ha experimentado un crecimiento exponencial. Originalmente destinada a usuarios individuales y pequeñas empresas, la plataforma rápidamente ganó popularidad en una variedad más amplia de sectores, incluyendo educación y grandes corporaciones. El desarrollo de Canva no se ha limitado a expandir su base de usuarios; la plataforma también ha incrementado significativamente su funcionalidad. Inicialmente centrada en la creación de diseños gráficos básicos como pósters y presentaciones, Canva ha ampliado su oferta para incluir herramientas para crear videos, editar fotos, y colaborar en proyectos de diseño en tiempo real, entre otros (Nguyen, 2017).

Uno de los hitos en el desarrollo de Canva fue el lanzamiento de su versión educativa, Canva para Educación, que ofrece recursos específicos para profesores y estudiantes. Esta versión no solo es gratuita para los usuarios educativos, sino que también incluye funciones colaborativas que permiten a los estudiantes trabajar juntos en proyectos y a los maestros crear aulas virtuales (Johnson, 2019). Esta expansión refleja el compromiso de Canva con la educación y su reconocimiento del potencial de la herramienta para fomentar habilidades creativas y de comunicación visual en un contexto de aprendizaje.

El impacto de Canva en la industria del diseño también ha sido

notable en términos de su influencia en las prácticas laborales y los modelos de negocio. La capacidad de Canva para ofrecer soluciones de diseño a bajo costo ha democratizado el acceso a herramientas de marketing visual para pequeñas empresas y emprendedores, lo que ha alterado el paisaje competitivo para los diseñadores gráficos y las agencias de diseño tradicionales (Smith, 2018).

Canva no solo ha revolucionado el acceso al diseño gráfico, sino que también ha influenciado la manera en que individuos y organizaciones de todo tipo crean contenido visual. A medida que la plataforma continúa desarrollándose, su enfoque sigue centrado en hacer que el diseño sea lo más accesible y colaborativo posible, asegurando que cada actualización contribuya a esta visión. La historia de Canva es un claro ejemplo de cómo la tecnología puede ser utilizada para empoderar a los usuarios y cambiar industrias, redefiniendo lo que es posible en campos creativos y más allá.

➤ **Características principales de Canva**

Canva se ha destacado como una herramienta de diseño gráfico online revolucionaria debido a sus características intuitivas y accesibles, que la hacen atractiva tanto para diseñadores novatos como para profesionales. Estas características han contribuido a su rápida adopción en múltiples sectores, incluido el educativo, donde facilita la creación de materiales didácticos visualmente atractivos y pedagógicamente efectivos.

Una de las características más destacadas de Canva es su interfaz de usuario extremadamente amigable. Como señala King (2020), esta

plataforma utiliza un sistema de arrastrar y soltar que simplifica el proceso de diseño, permitiendo a los usuarios crear diseños complejos sin necesidad de experiencia previa en diseño gráfico. Esto democratiza el diseño gráfico, haciendo que las herramientas avanzadas sean accesibles a un público más amplio, incluidos estudiantes y educadores que pueden no tener formación técnica en diseño.

Otra característica importante de Canva es su extensa biblioteca de plantillas prediseñadas, que cubre una amplia gama de necesidades, desde presentaciones y folletos hasta publicaciones en redes sociales y documentos corporativos. Estas plantillas son personalizables, lo que permite a los usuarios adaptar los diseños a sus necesidades específicas sin comprometer la calidad profesional del resultado final (Taylor, 2019). Esta funcionalidad no solo ahorra tiempo, sino que también inspira creatividad, ya que los usuarios pueden experimentar con diferentes combinaciones de diseño.

Además, Canva ofrece una vasta selección de elementos de diseño, como imágenes, iconos, fuentes y plantillas de video, muchos de los cuales son gratuitos. Para aquellos que desean opciones más avanzadas, Canva Pro, una suscripción de pago, proporciona acceso a una biblioteca aún más rica y a la capacidad de cargar y guardar sus propios activos gráficos, lo que es especialmente útil para marcas y empresas que necesitan mantener la consistencia visual en todos sus diseños (Jones, 2018).

La colaboración en tiempo real es otra característica distintiva de

Canva que ha sido resaltada por Reynolds (2017). Los equipos pueden trabajar juntos en un diseño simultáneamente, lo que facilita la colaboración en proyectos educativos o profesionales sin necesidad de estar en el mismo espacio físico. Esta función ha sido particularmente útil durante períodos de aprendizaje remoto o trabajo a distancia, permitiendo a los estudiantes y profesionales mantener la productividad y el flujo de trabajo sin interrupciones.

Canva también se integra sin problemas con otras plataformas y servicios, lo que permite a los usuarios exportar sus diseños directamente a plataformas de redes sociales o sistemas de gestión de aprendizaje, y también importar imágenes y datos desde servicios externos como Google Photos y Dropbox (Smith, 2021). Esta integración facilita un flujo de trabajo fluido y eficiente, eliminando muchos de los pasos que normalmente complican el proceso de publicación o presentación de contenidos digitales.

Finalmente, Canva se compromete con la educación, ofreciendo su versión Canva for Education de forma gratuita para escuelas y educadores. Esta versión incluye herramientas específicas diseñadas para el entorno educativo, como la capacidad de crear aulas virtuales y asignar y revisar tareas directamente dentro de la plataforma. Este enfoque centrado en la educación subraya el potencial de Canva como una herramienta poderosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI (Green, 2019).

➤ **Aplicaciones de Canva en contextos educativos**

Canva se ha consolidado como una herramienta versátil en los

contextos educativos, ofreciendo una amplia gama de aplicaciones que facilitan tanto el trabajo de los educadores como el aprendizaje de los estudiantes. Las aplicaciones de Canva en la educación se extienden desde la creación de material didáctico visualmente atractivo hasta la facilitación de proyectos estudiantiles que requieren competencias de diseño gráfico.

Uno de los usos más comunes de Canva en el aula es la producción de contenido visual para mejorar la entrega de lecciones. Los educadores utilizan Canva para crear presentaciones, infografías y carteles que hacen las clases más interactivas y atractivas. Según Stevens (2020), el uso de materiales visuales puede aumentar significativamente la retención de información por parte de los estudiantes, y Canva facilita la creación de estos recursos con una calidad y eficiencia que no sería posible con los medios tradicionales. Además, los profesores encuentran en Canva una herramienta útil para la elaboración de folletos educativos y hojas de trabajo que los estudiantes pueden utilizar como apoyo para sus estudios.

En el contexto de las evaluaciones, Canva ofrece posibilidades para diseñar pruebas y ejercicios de manera más creativa. En lugar de los formatos estándar, los profesores pueden utilizar Canva para integrar elementos visuales en los exámenes, lo que puede ser particularmente útil para materias como la historia o la ciencia, donde diagramas y cronologías juegan un papel crucial en la comprensión del material (Clark, 2018). Esta integración no solo ayuda a los estudiantes a visualizar mejor la información, sino que también les permite

demostrar su aprendizaje de una manera más integral y aplicada.

Canva también se ha mostrado como una excelente plataforma para fomentar la creatividad de los estudiantes. Permite que los alumnos desarrollen proyectos de diseño gráfico, como la creación de revistas, libros electrónicos y portafolios digitales. Según Johnson (2021), esta capacidad de Canva para permitir a los estudiantes expresar ideas complejas visualmente es invaluable, ya que prepara a los jóvenes para una economía donde las habilidades visuales y digitales son cada vez más demandadas. Además, proyectos como estos pueden aumentar la autoestima de los estudiantes al ver sus trabajos publicados en formatos profesionales.

La colaboración es otra área donde Canva tiene un impacto significativo en el entorno educativo. La plataforma permite a los estudiantes trabajar juntos en proyectos de diseño desde diferentes ubicaciones, facilitando el aprendizaje colaborativo y la cooperación (Williams, 2019). Esta característica es especialmente útil en un panorama educativo cada vez más digital y globalizado, donde las habilidades de colaboración en línea son esenciales.

Finalmente, Canva es una herramienta efectiva para la comunicación entre la escuela y la comunidad. Los educadores y administradores escolares utilizan Canva para crear boletines informativos, anuncios y publicaciones en redes sociales que informan y involucran a los padres y a la comunidad en la vida escolar (Adams, 2022). Estos materiales no solo son fáciles de diseñar y atractivos, sino que también pueden ser compartidos fácilmente, aumentando la participación de la comunidad

en eventos escolares y actividades.

Las aplicaciones de Canva en contextos educativos son diversas y su impacto es profundamente positivo. Desde mejorar la presentación del material didáctico hasta facilitar la colaboración y comunicación, Canva ofrece a educadores y estudiantes herramientas poderosas para mejorar el proceso educativo. A medida que más escuelas adoptan tecnologías digitales, el papel de plataformas como Canva solo parece destinado a crecer, continuando su contribución a una educación más dinámica y visualmente enriquecedora.

2.2.4. Área de Educación para el Trabajo y la Capacidad Creación de Propuestas de Valor

➤ Qué es el Área de Educación para el Trabajo en el marco del Currículo Nacional

El Área de Educación para el Trabajo en el marco del currículo nacional de Perú constituye una componente crucial diseñada para equipar a los estudiantes con las habilidades y conocimientos necesarios para su futura inserción laboral y desarrollo personal. Esta área busca proporcionar una educación técnico-productiva que forme ciudadanos competentes, responsables y capaces de integrarse de manera efectiva en el mercado laboral y en la sociedad (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

El currículo nacional peruano, en su enfoque por competencias, destaca la importancia de vincular la educación con las demandas reales del entorno económico y social. Según este marco, el Área de Educación para el Trabajo no solo se orienta a la adquisición de

habilidades técnicas específicas, sino también a desarrollar capacidades transversales como el emprendimiento, la innovación y la resolución de problemas. Esto se alinea con la visión de preparar a los jóvenes para enfrentar los desafíos de un mundo laboral en constante cambio y cada vez más globalizado (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

En el contexto educativo peruano, esta área se implementa desde el nivel secundario y se estructura en diversos módulos que cubren tanto las competencias básicas de trabajo como las específicas según los sectores económicos más relevantes del país. Por ejemplo, los estudiantes pueden optar por especializarse en áreas como la agropecuaria, comercio, industria, entre otros, lo que permite una diversificación del aprendizaje acorde a las necesidades y potencialidades regionales (Cuenca, 2017).

Uno de los objetivos fundamentales del Área de Educación para el Trabajo es fortalecer la capacidad de los estudiantes para el autoempleo y el desarrollo de microempresas, lo que contribuye no solo a su futuro económico, sino también al desarrollo económico local y nacional. Además, esta área curricular promueve la práctica basada en proyectos, lo que estimula la creatividad y la innovación entre los estudiantes. Los proyectos integradores, que requieren aplicar conocimientos técnicos y habilidades blandas, son una parte esencial del curriculum, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de aprender haciendo, un método que ha demostrado ser efectivo en la educación técnica y vocacional (Torres, 2018).

La evaluación en el Área de Educación para el Trabajo también merece especial atención. Esta se realiza no solo en base a los resultados de aprendizaje técnico, sino también considerando el desarrollo de habilidades personales y sociales, como el trabajo en equipo, la responsabilidad y la ética laboral. Estos aspectos son fundamentales para la formación integral de los estudiantes y su preparación para los desafíos del mundo del trabajo (Rojas, 2019).

Además, el Ministerio de Educación del Perú ha estado trabajando en fortalecer los vínculos entre las instituciones educativas y las empresas locales e internacionales, buscando garantizar que los programas de estudio respondan adecuadamente a las necesidades del mercado laboral. Esto incluye la promoción de pasantías y prácticas profesionales que enriquecen la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y les proporcionan una visión más clara de las expectativas laborales y los desafíos profesionales que enfrentarán tras su graduación (Ministerio de Educación del Perú, 2020).

➤ **Capacidades del Área de Educación para el Trabajo**

Dentro del Área de Educación para el Trabajo en el currículo peruano, se identifican cuatro capacidades clave que están diseñadas para preparar a los estudiantes para el mercado laboral y fomentar su desarrollo personal y profesional. Cada una de estas capacidades aborda aspectos fundamentales del aprendizaje práctico y el emprendimiento, proporcionando a los estudiantes una base sólida para su futuro laboral y empresarial.

- **Crea propuestas de valor:** La capacidad de crear propuestas de

valor es fundamental en el currículo y se centra en desarrollar la habilidad de los estudiantes para innovar y generar soluciones o productos que tengan un valor claro para el mercado o la comunidad. Esta capacidad no solo implica la generación de ideas, sino también la habilidad para identificar oportunidades de mercado y necesidades sociales no satisfechas. Según Hidalgo (2021), los estudiantes aprenden a diseñar proyectos que responden a desafíos reales, utilizando un enfoque que combina creatividad, pensamiento crítico y conocimiento técnico. Este proceso educativo ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad emprendedora y una comprensión profunda de cómo agregar valor en diversos contextos.

- **Aplica habilidades técnicas:** La aplicación de habilidades técnicas se refiere al dominio de procedimientos específicos y al uso efectivo de herramientas y tecnologías pertinentes a su campo de estudio. Esta capacidad es vital para el desempeño competente en cualquier disciplina técnica o vocacional. Según López y Gómez (2018), los estudiantes son instruidos en técnicas que van desde la carpintería y la soldadura hasta el diseño gráfico y la programación, dependiendo de su área de especialización. La formación práctica es complementada con fundamentos teóricos que refuerzan la comprensión y la capacidad de aplicación en situaciones reales de trabajo, preparando a los estudiantes para ejecutar tareas con precisión y eficiencia.
- **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:**

Trabajar cooperativamente es una capacidad esencial que promueve el trabajo en equipo y la colaboración como medios para alcanzar objetivos y metas comunes. Esta habilidad es cada vez más valorada en el mundo laboral, donde la capacidad de interactuar y cooperar con otros es crucial para el éxito de cualquier empresa. Medina (2019) destaca que, mediante proyectos grupales y actividades colaborativas, los estudiantes aprenden a negociar roles, compartir responsabilidades y resolver conflictos, todo dentro de un marco de respeto y cooperación. Esta capacidad no solo mejora los resultados del trabajo en equipo, sino que también fomenta habilidades interpersonales y de liderazgo entre los estudiantes.

- **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:**
Finalmente, la capacidad de evaluar los resultados del proyecto de emprendimiento permite a los estudiantes analizar críticamente el éxito y las áreas de mejora de los proyectos en los que trabajan. Esta evaluación es clave para el aprendizaje continuo y la mejora de futuros proyectos. Como señala Rodríguez (2020), los estudiantes aprenden a establecer criterios de evaluación basados en objetivos claros y a utilizar herramientas de evaluación para medir la efectividad, la eficiencia y la sostenibilidad de sus proyectos. Esta capacidad crítica asegura que los estudiantes puedan reflexionar sobre su trabajo, aprender de los errores y tomar decisiones informadas para futuras iniciativas.

Estas capacidades no solo preparan a los estudiantes para los desafíos del mercado laboral actual, sino que también les equipan con las habilidades necesarias para adaptarse y prosperar en un entorno económico y social en constante cambio. El enfoque integral del Área de Educación para el Trabajo facilita una formación robusta, combinando teoría y práctica, que es esencial para el desarrollo de profesionales competentes y responsables.

➤ **Definición de 'Propuesta de Valor' del Área de Educación para el Trabajo**

En el contexto educativo del Perú, especialmente dentro del Área de Educación para el Trabajo, la "propuesta de valor" es un concepto central que refleja la capacidad de los estudiantes para generar soluciones o productos que ofrecen un beneficio distintivo y deseable a un mercado o comunidad específica. Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016), una propuesta de valor en este ámbito no solo abarca la innovación y la creatividad en términos de productos o servicios, sino que también incluye la capacidad de los estudiantes para identificar y comprender las necesidades reales del entorno y responder a ellas de manera efectiva.

Esta definición implica un enfoque multidimensional que equipa a los estudiantes con las habilidades necesarias para analizar contextos, identificar oportunidades, y crear valor de manera ética y sostenible. En el documento "Currículo Nacional de la Educación Básica" (MINEDU, 2017), se subraya la importancia de que los estudiantes no solo adquieran competencias técnicas, sino que también desarrollen una comprensión profunda de cómo sus acciones afectan

económica y socialmente a sus comunidades. Esto está en línea con la visión de fomentar una actitud emprendedora y responsable entre los jóvenes.

La propuesta de valor en el Área de Educación para el Trabajo también se enfoca en la sustentabilidad y la responsabilidad social. Los estudiantes son incentivados a considerar los impactos ambientales y sociales de sus proyectos, buscando innovar de manera que contribuyan positivamente a su entorno. Tal como señala Gutiérrez (2018), el enfoque está en cultivar una mentalidad que valore la ética en los negocios y la producción sostenible, preparando a los estudiantes para desempeñar un papel activo en la transición hacia economías más verdes y responsables.

Además, la propuesta de valor no se limita a la creación de productos o servicios, sino que también incluye el desarrollo de la marca personal y las habilidades de comunicación necesarias para persuadir y convencer a los demás del valor de sus ideas. Esto es crucial en un mercado laboral cada vez más competitivo y globalizado, donde la capacidad de diferenciarse y destacar es tan importante como la calidad del producto o servicio ofrecido. En este sentido, el Ministerio de Educación fomenta que los estudiantes aprendan a comunicar sus propuestas de manera clara y efectiva, una habilidad que será invaluable en su vida profesional y personal (MINEDU, 2019).

La evaluación de las propuestas de valor en el contexto educativo también es un componente clave. Los educadores están equipados con criterios y herramientas para evaluar no solo la viabilidad

económica de las propuestas, sino también su originalidad, creatividad, y alineación con los valores éticos y de sostenibilidad. Según Herrera (2020), estas evaluaciones ayudan a los estudiantes a afinar sus ideas y enfoques, asegurando que sus proyectos no solo sean técnicamente sólidos sino también relevantes y aplicables en situaciones reales.

➤ **Importancia de la Capacidad “Crea propuestas de valor”**

La capacidad de "crear propuestas de valor" es fundamental en el contexto educativo y profesional actual, donde la innovación y la adaptabilidad son cruciales para el éxito. Esta capacidad, que se enseña dentro del Área de Educación para el Trabajo en muchos sistemas educativos, como el de Perú, es esencial porque fomenta en los estudiantes la habilidad de desarrollar soluciones que satisfacen o superan las necesidades y expectativas de los consumidores o usuarios finales (Ministerio de Educación del Perú, 2017).

Una propuesta de valor no sólo implica ofrecer un producto o servicio, sino también comunicar efectivamente su valor de manera que se distinga claramente de otras ofertas en el mercado. Según Porter (1985), esto es vital en un entorno económico cada vez más saturado y competitivo, donde la capacidad para diferenciarse puede determinar el éxito o el fracaso de una empresa o iniciativa individual. En el ámbito educativo, enseñar a los estudiantes a crear propuestas de valor sólidas contribuye a prepararlos para este entorno desafiante, equipándolos con las habilidades necesarias para innovar y destacar.

Desde una perspectiva más amplia, la capacidad de crear propuestas de valor es imprescindible para fomentar una mentalidad emprendedora

entre los jóvenes. Según Ries (2011), los emprendedores exitosos son aquellos que no sólo tienen buenas ideas, sino que también son capaces de ejecutarlas de manera que creen valor significativo para sus clientes. En el ámbito educativo, desarrollar esta capacidad implica enseñar a los estudiantes a pensar críticamente sobre las necesidades del mercado, identificar oportunidades no explotadas y diseñar soluciones que respondan a estas oportunidades de manera efectiva y eficiente.

Además, la habilidad para crear propuestas de valor también tiene implicaciones sociales significativas. En contextos donde los desafíos sociales y ambientales son cada vez más complejos, la capacidad de diseñar soluciones que no sólo sean económicamente viables sino también sostenibles y responsables socialmente es más importante que nunca.

Según Yunus (2010), los innovadores sociales que desarrollan propuestas de valor con un impacto social positivo pueden contribuir de manera significativa a resolver problemas globales como la pobreza, el acceso a la educación y la salud, y la sostenibilidad ambiental.

La enseñanza de esta capacidad en las aulas puede adoptar diversas formas, desde proyectos de diseño hasta simulaciones de negocios y estudios de caso que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y realistas. Estos métodos no sólo mejoran la comprensión de los estudiantes sobre cómo crear valor en un contexto profesional, sino que también les permiten experimentar de primera

mano el impacto de sus ideas y soluciones. Además, como señalan Osterwalder y Pigneur (2010), al capacitar a los estudiantes para que piensen de manera estructurada sobre modelos de negocio y estrategias de creación de valor, se fomenta un enfoque analítico y metódico que es vital para cualquier aspirante a emprendedor o profesional.

➤ **Métodos y técnicas para fomentar la innovación y creatividad en los estudiantes**

Fomentar la innovación y la creatividad en los estudiantes es esencial en un mundo que valora cada vez más estas capacidades como motores de progreso y desarrollo económico. La educación moderna busca no solo impartir conocimientos sino también desarrollar habilidades críticas y creativas que preparen a los jóvenes para resolver problemas complejos y contribuir de manera significativa a la sociedad (Robinson, 2011).

Uno de los métodos más efectivos para estimular la creatividad y la innovación en los estudiantes es el aprendizaje basado en proyectos (PBL, por sus siglas en inglés). Este enfoque pedagógico implica que los estudiantes trabajen en proyectos que requieran soluciones creativas a problemas reales, lo que promueve tanto el pensamiento crítico como la innovación (Thomas, 2000). PBL no solo permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido en un contexto real, sino que también fomenta la colaboración, la planificación estratégica y la gestión del tiempo, habilidades todas esenciales para cualquier futuro profesional.

Además, las técnicas de brainstorming o tormenta de ideas son ampliamente utilizadas para fomentar la creatividad en el aula. Esta técnica, que fomenta que los estudiantes generen ideas libremente sin juzgarlas inicialmente, puede ser increíblemente efectiva para desarrollar el pensamiento creativo. Según De Bono (1992), el brainstorming no solo ayuda a los estudiantes a pensar fuera de lo convencional, sino que también promueve un ambiente de aprendizaje abierto y colaborativo donde todas las ideas son valoradas.

Otra técnica importante es el pensamiento de diseño (design thinking), que ha ganado popularidad en las escuelas como un enfoque para resolver problemas que centra a los usuarios y sus necesidades en el proceso de diseño. Tim Brown (2008), CEO de IDEO, ha defendido este método como una forma de abordar problemas complejos mediante la empatía, la ideación, y la iteración. En el ámbito educativo, el pensamiento de diseño puede ayudar a los estudiantes a desarrollar soluciones innovadoras y centradas en el usuario para problemas tanto en el aula como en sus comunidades.

Para estimular la creatividad y la innovación, también es crucial proporcionar a los estudiantes acceso a tecnologías y recursos que puedan ampliar su entendimiento y capacidad para experimentar. Según Mishra y Koehler (2006), la integración de la tecnología en la educación debe seguir el modelo TPACK, que aboga por un enfoque holístico donde la tecnología, el contenido pedagógico y el conocimiento pedagógico se intersectan para crear un ambiente de

aprendizaje enriquecedor. Esta integración eficaz puede dar lugar a nuevas formas de aprendizaje y expresión que tradicionalmente no eran posibles.

Por último, el entorno en el que se educa a los estudiantes también juega un papel crucial en el fomento de la creatividad y la innovación. Según Csikszentmihalyi (1996), crear un ambiente donde la curiosidad sea estimulada y donde haya oportunidades para que los estudiantes asuman riesgos en un entorno de apoyo puede aumentar significativamente la creatividad. Los educadores deben esforzarse por crear aulas que no solo desafíen a los estudiantes, sino que también les brinden el apoyo necesario para explorar nuevas ideas sin miedo al fracaso.

2.2.5. Teorías de Aprendizaje Aplicadas al Uso de Tecnología

➤ Constructivismo y aprendizaje basado en proyectos

El constructivismo, como teoría educativa, sostiene que los aprendices construyen su propio entendimiento y conocimiento del mundo a través de experiencias y reflexionando sobre esas experiencias. Vygotsky (1978) argumentó que el aprendizaje es un proceso socialmente mediado que se potencia mediante la interacción con otros. Esta perspectiva ha llevado a la adopción del aprendizaje basado en proyectos (PBL, por sus siglas en inglés) como una estrategia educativa que se alinea estrechamente con los principios constructivistas.

El aprendizaje basado en proyectos permite a los estudiantes involucrarse en investigaciones complejas, a menudo

interdisciplinarias, que culminan en proyectos que son tanto personalmente significativos como relacionados con diversas áreas del conocimiento. Blumenfeld et al. (1991) describen el PBL como una instrucción que impulsa a los estudiantes a aprender a través de la participación activa en proyectos realistas y contextualmente ricos. Este enfoque no solo implica la adquisición de conocimientos sino también el desarrollo de habilidades críticas como el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación.

Un componente central del PBL es su enfoque en la resolución de problemas auténticos, ofreciendo a los estudiantes oportunidades para aplicar lo que aprenden a situaciones del mundo real. Según Thomas (2000), este enfoque ayuda a los estudiantes a ver la relevancia de su aprendizaje, aumentando su motivación y compromiso. Al enfrentar desafíos prácticos, los estudiantes aprenden a manejar la incertidumbre y a desarrollar la perseverancia necesaria para completar tareas complejas.

Además, el aprendizaje basado en proyectos se caracteriza por su naturaleza reflexiva. Dewey (1933), uno de los precursores del aprendizaje experiencial, afirmó que la reflexión es un aspecto crucial del aprendizaje que ocurre a través de la experiencia. En el contexto del PBL, los estudiantes son guiados para reflexionar sobre sus experiencias, evaluar sus estrategias y considerar las implicaciones de sus resultados. Esta reflexión no solo profundiza el aprendizaje, sino que también promueve un entendimiento más profundo de los conceptos y procesos implicados.

La colaboración es otro elemento esencial del PBL. Vygotsky (1978) destacó la importancia de la "zona de desarrollo próximo", un nivel de desarrollo alcanzado cuando los niños llevan a cabo actividades junto a personas más competentes. En el PBL, los estudiantes trabajan en equipos, aprovechando las habilidades y conocimientos de cada miembro para alcanzar objetivos comunes. Esta interacción no solo mejora las habilidades sociales y emocionales, sino que también facilita el aprendizaje entre pares, donde los estudiantes pueden enseñar y aprender unos de otros.

En términos de evaluación, el PBL requiere un enfoque más holístico y formativo. La evaluación en proyectos no se centra únicamente en el producto final, sino también en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de habilidades. Savery (2006) argumenta que la evaluación en el PBL debe reflejar los objetivos de aprendizaje auténticos y ser continua para proporcionar retroalimentación oportuna que guíe el aprendizaje de los estudiantes. Esto incluye la autoevaluación y la evaluación entre pares, que son fundamentales para el desarrollo de la autonomía del estudiante y la metacognición.

➤ **Teoría cognitiva y su relación con el uso de medios digitales**

La teoría cognitiva, que se centra en los procesos internos de pensamiento y aprendizaje, tiene una relación significativa con el uso de medios digitales en la educación. Esta teoría sugiere que el aprendizaje ocurre a través de la activa organización de la experiencia y la información, lo que implica que los medios digitales pueden servir como herramientas valiosas para estructurar y facilitar estos

procesos cognitivos (Mayer, 2005).

Uno de los aspectos fundamentales de la teoría cognitiva es la idea de la carga cognitiva, que se refiere a la cantidad de recursos mentales requeridos para completar una tarea (Sweller, 1988). Los medios digitales, cuando se diseñan e implementan correctamente, pueden ayudar a reducir la carga cognitiva innecesaria al presentar información de manera más accesible y comprensible. Por ejemplo, los vídeos educativos y las simulaciones interactivas pueden descomponer conceptos complejos en componentes más manejables y proporcionar representaciones visuales que son más fáciles de procesar que los textos densos o las conferencias tradicionales.

Además, la teoría cognitiva subraya la importancia de la codificación dual, que implica el uso de tanto códigos verbales como visuales en el proceso de aprendizaje (Paivio, 1986). Los medios digitales son particularmente adeptos a facilitar la codificación dual, ya que pueden combinar texto, imágenes y sonido en un solo recurso educativo. Esta combinación puede mejorar significativamente la retención y la comprensión del material, como ha demostrado la investigación en multimedia y aprendizaje (Mayer, 2009).

La interactividad es otro componente clave de cómo los medios digitales pueden apoyar los principios de la teoría cognitiva. La interacción con contenido digital permite a los estudiantes controlar su propio aprendizaje, explorando y manipulando información para construir un entendimiento más profundo. Según Jonassen (1999), los ambientes de aprendizaje basados en tecnología que promueven la

exploración y el descubrimiento pueden facilitar el aprendizaje constructivo, que es fundamental en la teoría cognitiva. Estos ambientes permiten a los estudiantes aplicar conceptos en diferentes escenarios, probando hipótesis y reflexionando sobre los resultados. La teoría cognitiva también reconoce la importancia de los esquemas, que son estructuras mentales que ayudan a organizar e interpretar información (Anderson, 1983). Los medios digitales pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar y modificar esquemas más efectivamente al ofrecer experiencias variadas y contextos ricos que desafían sus concepciones previas. Por ejemplo, los juegos educativos y las realidades virtuales pueden sumergir a los estudiantes en entornos que no son posibles en un aula tradicional, ofreciendo así nuevas perspectivas y contextos para el aprendizaje.

Por último, la teoría cognitiva destaca la metacognición, o la capacidad de pensar sobre el propio pensamiento, como un aspecto crucial del aprendizaje efectivo (Flavell, 1979). Los medios digitales pueden fomentar habilidades metacognitivas proporcionando entornos donde los estudiantes pueden monitorear su progreso, planificar estrategias de aprendizaje y evaluar la eficacia de estas estrategias. Las plataformas de aprendizaje en línea, por ejemplo, a menudo incluyen herramientas de autoevaluación y seguimiento que permiten a los estudiantes ver su propio avance y ajustar sus métodos de estudio según sea necesario.

➤ **Impacto de la tecnología educativa según el enfoque socioconstructivista**

El enfoque socioconstructivista en educación sostiene que el

aprendizaje es un proceso socialmente mediado y que el conocimiento se construye dentro de un contexto cultural específico a través de la interacción con otros. Esta teoría, profundamente influenciada por los trabajos de Vygotsky (1978), sostiene que las herramientas tecnológicas modernas ofrecen nuevas dimensiones al aprendizaje colaborativo, facilitando entornos donde los procesos sociales y culturales que apoyan la construcción del conocimiento pueden florecer.

La tecnología educativa, cuando se aplica dentro de un marco socioconstructivista, amplía significativamente los límites del aula tradicional, permitiendo a los estudiantes acceder a comunidades y recursos globales. Según Jonassen et al. (1999), las herramientas tecnológicas pueden fomentar la creación de "artefactos" que los estudiantes usan para organizar y compartir conocimientos, lo que a su vez promueve un aprendizaje más profundo y significativo. Las plataformas de aprendizaje colaborativo, como los foros en línea y las redes sociales educativas, permiten a los estudiantes debatir, cuestionar y construir colectivamente conocimiento, superando las barreras geográficas y temporales.

Un aspecto crucial del impacto de la tecnología educativa desde una perspectiva socioconstructivista es su capacidad para apoyar el aprendizaje situado, que Lave y Wenger (1991) describen como aprendizaje que ocurre dentro de una "comunidad de práctica". Este tipo de aprendizaje no solo se trata de adquirir habilidades y conocimientos, sino también de participar como miembros activos de

una comunidad, involucrándose en sus prácticas, discursos y culturas. Las tecnologías digitales ofrecen plataformas únicas para experimentar y participar en diversas comunidades de práctica más allá del aula.

Además, la tecnología facilita la diferenciación y la personalización del aprendizaje, permitiendo que las experiencias educativas se adapten a las necesidades individuales de cada estudiante. Según Vygotsky (1978), la "zona de desarrollo próximo" define las habilidades que un estudiante puede alcanzar con la guía adecuada. Las herramientas tecnológicas pueden ser utilizadas para diseñar actividades que se ajusten a esta zona, ofreciendo apoyo individualizado a través de tutoriales interactivos, recursos adaptativos y retroalimentación instantánea, lo cual es esencial en el modelo socioconstructivista.

El uso de la tecnología en educación también promueve una mayor autonomía del estudiante. Scardamalia y Bereiter (1994) argumentan que la tecnología puede transformar a los estudiantes de receptores pasivos de información a creadores activos de conocimiento. Herramientas como blogs, wikis y aplicaciones de creación de medios permiten a los estudiantes asumir un papel más activo en su aprendizaje, seleccionando, investigando y presentando temas que les interesan de manera creativa y crítica.

En términos de evaluación, la tecnología ofrece métodos innovadores y más formativos de evaluación que están en línea con los principios socioconstructivistas. Herramientas como e-portfolios y sistemas de

evaluación basados en la web permiten una evaluación continua y reflexiva del progreso del estudiante, en lugar de depender exclusivamente de pruebas estandarizadas que pueden no capturar totalmente el aprendizaje (Barrett, 2005).

En resumen, la tecnología educativa, cuando se integra dentro de un enfoque socioconstructivista, no solo enriquece la experiencia de aprendizaje al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos y comunidades, sino que también transforma el proceso de aprendizaje al hacerlo más colaborativo, personalizado y reflexivo. Este enfoque no solo prepara a los estudiantes para participar activamente en la sociedad del conocimiento, sino que también les enseña a ser aprendices autónomos y críticos a lo largo de su vida.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Emprendimiento

Proceso de diseñar, lanzar y gestionar un nuevo negocio, caracterizado por la innovación y el riesgo (Drucker, 2014). Refleja la capacidad de identificar oportunidades y convertirlas en valor comercial o social.

2.3.2. Innovación

La creación, implementación y adopción de una idea o enfoque nuevo que agrega valor significativo (Schumpeter, 1934). En el contexto educativo, se refiere a la introducción de métodos y tecnologías novedosos para mejorar el aprendizaje.

2.3.3. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Conjunto de herramientas y métodos utilizados para recopilar, procesar, almacenar y comunicar información de manera digital (Castells, 2010). Incluye

dispositivos como computadoras, software y redes de internet.

2.3.4. Pensamiento crítico

La habilidad para analizar y evaluar una situación o idea de manera objetiva para formar un juicio razonado (Paul y Elder, 2006). En la educación, es vital para el desarrollo de la capacidad de análisis y resolución de problemas.

2.3.5. Creatividad

La capacidad de producir ideas o artefactos que son originales y valiosos (Robinson, 2011). En educación, implica fomentar el pensamiento original y la innovación entre los estudiantes.

2.3.6. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Método educativo en el que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades trabajando para investigar y responder a una pregunta, problema o desafío complejo (Thomas, 2000). Fomenta el aprendizaje activo y práctico.

2.3.7. Gamificación

La aplicación de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, para mejorar la participación y motivación del usuario (Deterding et al., 2011). Se utiliza para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo.

2.3.8. Realidad Aumentada (RA)

Tecnología que superpone información digital en el mundo real, mejorando la percepción del usuario de la realidad (Azuma, 1997). Utilizada en educación para crear experiencias de aprendizaje interactivas y envolventes.

2.3.9. Alfabetización digital

La capacidad de utilizar eficazmente las TIC para acceder, gestionar, integrar, evaluar y crear información (Gilster, 1997). Fundamental para navegar

en el entorno digital actual.

2.3.10. Colaboración

Proceso de trabajar conjuntamente con otros para alcanzar un objetivo común (Mattessich y Monsey, 1992). En educación, es clave para desarrollar habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.

2.3.11. Aprendizaje Adaptativo

Sistema de aprendizaje que utiliza algoritmos para personalizar el contenido educativo basado en las necesidades y habilidades del aprendiz (Baker, 2016). Mejora la eficacia y la eficiencia del proceso de aprendizaje.

2.3.12. Mentoría

Práctica de apoyar y asesorar a alguien para ayudarle a desarrollar sus habilidades y conocimientos (Kram, 1985). En el contexto educativo, es vital para guiar a los estudiantes en su desarrollo profesional y personal.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El uso de Canva mejora significativamente la capacidad de los estudiantes del quinto cuarto del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024, para crear propuestas de valor.

2.4.2. Hipótesis específicas

- La capacidad de los estudiantes del cuarto grado para crear propuestas de valor antes de la implementación de Canva es significativamente menor comparada con después de su uso.
- Canva ofrece características y funcionalidades que son efectivas en el proceso educativo para mejorar la capacidad de los estudiantes para

crear propuestas de valor.

- Después de la implementación de Canva, hay un incremento significativo en la capacidad de los estudiantes del cuarto grado para crear propuestas de valor.
- Existen diferencias estadísticamente significativas en la capacidad de crear propuestas de valor entre los estudiantes del cuarto grado antes y después del uso de Canva.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

Uso de Canva.

2.5.2. Variable dependiente

Capacidad Crea Propuesta de Valor.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Variable independiente: Uso de la plataforma Canva

En el marco de este estudio, se define la "utilización de la plataforma Canva" al analizar la frecuencia y el propósito con que los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” emplean esta herramienta. Se investigará cuántas veces y por qué motivos los estudiantes recurren a Canva para realizar sus proyectos y tareas escolares, así como la efectividad que perciben en el fortalecimiento de sus capacidades creativas y de presentación. Para ello, se utilizarán encuestas, registros de actividad y la evaluación de trabajos escolares que incluyan elementos creados con Canva.

Tabla 1*Uso de la plataforma Canva*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas
Frecuencia de uso	Número de veces que el estudiante utiliza Canva	1	Ordinal
Tipo de uso	Tipos de proyectos o tareas para los que se utiliza Canva (presentaciones, infografías, posters, etc.).	1	
Percepción de utilidad	Nivel de acuerdo sobre la utilidad de Canva en el aprendizaje y en la presentación de trabajos.	1	
Habilidades desarrolladas	Mejora en habilidades creativas y de diseño gráfico después del uso de Canva.	1	
Facilidad de uso	Nivel de acuerdo sobre la facilidad de uso de Canva y la navegación intuitiva de la plataforma.	1	

Nota. Elaboración propia.

2.6.2. Variable dependiente: Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor

En el marco de este estudio, la "Capacidad de Crear Propuestas de Valor" se define y mide evaluando cómo los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” aplican esta habilidad en proyectos tanto reales como simulados. La evaluación se centrará en la calidad y la innovación de las propuestas de valor creadas por los estudiantes, su habilidad para identificar y comprender las necesidades del mercado o de la comunidad, y la eficacia de sus soluciones propuestas. Además, se realizarán encuestas a los estudiantes para captar su percepción sobre el proceso de creación de valor y su entendimiento de los conceptos clave involucrados.

Tabla 2*Desarrollo de la Capacidad 'Crea Propuesta de Valor'*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas
Calidad de la propuesta	La propuesta de valor está claramente definida y bien estructurada.	1	Ordinal
	La propuesta de valor demuestra una comprensión profunda del tema o problema abordado.	1	
Originalidad de la propuesta	La propuesta de valor presenta ideas novedosas y originales.	1	
	La propuesta de valor incluye elementos creativos e innovadores.	1	
Comprensión de necesidades del mercado/comunidad	La propuesta de valor refleja una investigación detallada sobre las necesidades del mercado o comunidad.	1	
	La propuesta de valor está adaptada específicamente a las necesidades identificadas.	1	
	La propuesta de valor ofrece soluciones prácticas y realizables.	1	
Efectividad de la solución propuesta	La efectividad de la solución propuesta se respalda con argumentos lógicos y evidencia.	1	

Nota. Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se aborda en tu estudio es **aplicada**, enfocada en evaluar de manera práctica cómo una herramienta específica, en este caso Canva, puede mejorar habilidades concretas dentro de un contexto educativo definido. Según Baena (2017), la investigación aplicada tiene como propósito principal utilizar los conocimientos teóricos para abordar y resolver problemas específicos de la sociedad. En este contexto, tu investigación se orienta a aplicar conceptos de tecnología educativa y diseño gráfico para potenciar la capacidad de los estudiantes de cuarto grado del área de Educación para el Trabajo en la Institución Educativa "Señor de los Milagros" en Yanahuanca para crear propuestas de valor. Esto refleja un enfoque práctico, destinado a generar cambios directos y medibles en las habilidades de los estudiantes mediante la integración de herramientas digitales en el proceso educativo, atendiendo así a necesidades educativas actuales y fomentando competencias relevantes para el desarrollo profesional y personal de los alumnos.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación de este estudio es **explicativo**, lo que implica que se centra en entender las causas detrás de fenómenos específicos, en este caso, el impacto del uso de Canva en la capacidad de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo para crear propuestas de valor. Según Ñaupas et al. (2018), los estudios explicativos buscan establecer relaciones de causa y efecto y comúnmente utilizan hipótesis para predecir cómo una variable independiente (uso de Canva) afecta una variable dependiente (capacidad de crear propuestas de valor). Este enfoque permite una comprensión profunda de cómo y por qué Canva puede ser una herramienta eficaz en el contexto educativo, proporcionando una base para intervenciones educativas informadas y orientadas a resultados específicos.

3.3. Métodos de investigación

Los métodos de investigación elegidos para este estudio son el **inductivo**, el **deductivo** y el **hipotético-deductivo**, los cuales se complementan para proporcionar un enfoque riguroso y bien fundamentado para examinar la eficacia del uso de Canva en mejorar las habilidades de los estudiantes para crear propuestas de valor.

El método inductivo permite al investigador observar fenómenos específicos (en este caso, cómo los estudiantes utilizan Canva) y a partir de estos observar patrones que podrían generalizarse en teorías más amplias sobre la relación entre el uso de herramientas digitales y el desarrollo de habilidades creativas.

El método deductivo se utiliza para aplicar teorías o generalizaciones existentes a casos particulares dentro del estudio para prever cómo Canva podría

influir en el proceso de aprendizaje y en la creación de valor, permitiendo así entender y explicar específicamente cómo estas herramientas impactan en el contexto educativo particular de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”.

Finalmente, el método hipotético-deductivo es central en este estudio; empieza con la observación del uso de Canva, seguido por la formulación de hipótesis sobre su impacto educativo. Luego se deducen consecuencias que son posteriormente testadas mediante experimentación o recogida de datos adicionales. Este método es crucial para validar o refutar las hipótesis iniciales sobre cómo Canva puede mejorar la capacidad de los estudiantes para generar propuestas de valor, proporcionando una base científica sólida para las conclusiones del estudio.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación seleccionado para este estudio es el **preexperimental**, específicamente un diseño de preprueba-posprueba en un solo grupo. Según Hernández- Sampieri & Mendoza (2018), este tipo de diseño implica aplicar una medición inicial (preprueba) a un grupo de estudiantes antes de introducir cualquier intervención. En este caso, la intervención es el uso de Canva para tareas y proyectos dentro del área de Educación para el Trabajo.

Después de la preprueba, se introduce el tratamiento, que consiste en la utilización de Canva por parte de los estudiantes del cuarto grado durante un período determinado, en el contexto de sus asignaciones regulares y proyectos específicos que requieren la creación de propuestas de valor. Al final del período de tratamiento, se realiza una segunda medición (posprueba) para evaluar cualquier cambio en la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor.

Ilustración 1

Diseño con preprueba-posprueba

GE 01 X 02

Nota. Donde GE: Grupo Experimental, 01: Prueba de entrada, 03: Prueba de salida, y X (Experimento).

Este diseño es particularmente útil para observar los efectos directos del tratamiento (uso de Canva) sobre la variable dependiente (capacidad de crear propuestas de valor) en el mismo grupo de estudiantes. Si bien este diseño puede ser susceptible a ciertas amenazas de validez interna, como la maduración o los efectos de historia, proporciona una forma práctica y controlada de medir el impacto potencial de una intervención educativa sobre un resultado específico en un contexto donde la asignación aleatoria a grupos no es posible.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de este estudio está compuesta por 179 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, ubicada en el distrito de Yanahuanca, provincia de Daniel A. Carrión, región de Pasco. Según Fuentes-Doria et al. (2020), la población en un estudio de investigación se define como el conjunto total de individuos que comparten características comunes relevantes para el estudio en cuestión. En este caso, la característica común es que todos los individuos son estudiantes del nivel secundario en la misma institución educativa, lo que los hace pertinentes para el estudio sobre el uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor.

3.5.2. Muestra

La muestra seleccionada para el estudio consiste en 20 estudiantes de cuarto grado del nivel secundario de la misma institución. Salazar y Del Castillo (2019) describen la muestra como un subconjunto de la población, seleccionado de acuerdo a un plan de muestreo con el objetivo de hacer inferencias sobre la población completa. En este estudio, la muestra representa un grupo específico dentro de la población más amplia, elegida para examinar el efecto de la intervención con Canva en sus habilidades para generar propuestas de valor.

3.5.3. Muestreo

El método de muestreo utilizado en este estudio es el de **muestras intencionadas**, una forma de muestreo no probabilístico. Según Carrasco (2009), en este tipo de muestreo, el investigador selecciona los miembros de la muestra basándose en su juicio y criterio, sin emplear métodos estadísticos para el proceso de selección. Este enfoque es particularmente útil cuando el investigador busca controlar variables específicas que son relevantes para el estudio, aunque puede limitar la generalización de los resultados a toda la población. En este caso, la selección intencionada permite enfocarse en un grupo específico de estudiantes que se considera representativo o particularmente adecuado para investigar la pregunta de investigación propuesta.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica de la **encuesta** es un método ampliamente utilizado en investigación para recolectar datos de un grupo significativo de personas mediante la formulación de preguntas específicas. Según Arias (2020), las encuestas son eficaces para obtener información relevante y específica que

permite al investigador alcanzar los objetivos del estudio. En el contexto de esta investigación, la técnica de encuesta se empleará para evaluar la eficacia del uso de Canva en la mejora de la capacidad de los estudiantes de cuarto grado para crear propuestas de valor. La encuesta permitirá recopilar datos de manera estructurada y sistemática, facilitando la comparación y análisis de las respuestas para determinar si la intervención ha tenido el efecto deseado.

3.6.2. Instrumento

El **cuestionario** es el instrumento seleccionado para implementar la técnica de encuesta en esta investigación. Según Ñaupas et al. (2018), un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas escritas, organizadas sistemáticamente en una cédula, que están directamente relacionadas con las hipótesis del trabajo y, por ende, con las variables e indicadores de la investigación. Este instrumento es ideal para obtener datos cuantitativos y cualitativos específicos de los participantes, asegurando que la información recogida sea relevante para evaluar tanto la variable independiente (el uso de Canva) como la variable dependiente (la capacidad de crear propuestas de valor). El diseño del cuestionario debe ser cuidadoso para asegurar que las preguntas sean claras, precisas y adecuadas al nivel de comprensión de los estudiantes de cuarto grado, garantizando así respuestas fiables y válidas para el análisis posterior.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación

Para evaluar la eficacia del uso de Canva en mejorar la capacidad de los estudiantes de crear propuestas de valor, la tesis utilizó encuestas y cuestionarios administrados como preprueba y posprueba. Las encuestas recabaron

inicialmente datos sobre la experiencia previa y la actitud de los estudiantes hacia el diseño gráfico y Canva, estableciendo una línea base. Los cuestionarios, aplicados antes y después del uso educativo de Canva, midieron cambios específicos en habilidades relacionadas con la creación de propuestas de valor, como la identificación de necesidades del mercado y la generación de ideas innovadoras. Este enfoque permitió un análisis cuantitativo y cualitativo claro de cómo Canva impactó en el aprendizaje y desarrollo de competencias clave en los estudiantes.

3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación

Para asegurar la precisión y la relevancia de los instrumentos utilizados en la investigación cuyo objetivo es determinar la eficacia del uso de Canva en la mejora de la capacidad de crear propuestas de valor en estudiantes, se empleó el método de validación por expertos. Este método se centra en evaluar si los instrumentos de investigación realmente miden lo que pretenden medir, conforme a la opinión de especialistas en el área (Hernández et al., 2010).

Validación del Cuestionario "Uso de la Plataforma Canva": Este instrumento fue evaluado por tres expertos con altas calificaciones en el campo, todos vinculados a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión (UNDAC). Los expertos asignaron los siguientes puntajes a la validación del instrumento:

Tabla 3

Validez de expertos: Cuestionario "Uso de la Plataforma Canva"

Evaluador experto (Grado académico y Nombre)	Institución	Puntaje
Mg. Max Danfer DAMIAN MARCELO	UNDAC	90%
Mg. Pit Frank ALANIA RICALDI	UNDAC	100%
Mg. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	UNDAC	100%
Total		96.67%

Nota: Elaboración propia, basado en los resultados de la ficha de validación aplicada por los 3 expertos (Anexo D).

Para calcular el porcentaje total de validación de este cuestionario, se promediaron los puntajes otorgados por los expertos, resultando en un 96.67%. Este alto porcentaje indica un nivel considerable de acuerdo entre los expertos sobre la pertinencia y la capacidad del cuestionario para medir adecuadamente el uso de Canva.

Validación del Cuestionario "Crea Propuesta de Valor" (Preprueba y Posprueba): Este cuestionario también fue evaluado por los mismos tres expertos, quienes proporcionaron las siguientes calificaciones:

Tabla 4

Validez de expertos: Cuestionario "Crea Propuesta de Valor"

Evaluador experto (Grado académico y Nombre)	Institución	Puntaje
Mg. Max Danfer DAMIAN MARCELO	UNDAC	95%
Mg. Pit Frank ALANIA RICARDI	UNDAC	100%
Mg. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	UNDAC	100%
Total		98.33%

Nota: Elaboración propia, basado en los resultados de la ficha de validación aplicada por los 3 expertos (Anexo E).

El cálculo del porcentaje total para este instrumento, al promediar las calificaciones, resultó en un 98.33%. Este resultado sugiere un consenso aún mayor entre los expertos sobre la validez del cuestionario para evaluar la capacidad de los estudiantes de crear propuestas de valor, subrayando su efectividad y adecuación para los fines del estudio.

Ambos instrumentos mostraron una validación muy alta, reflejando la confianza de los expertos en su relevancia y capacidad de medición, lo que respalda su uso en la investigación para obtener resultados fiables y válidos sobre el impacto del uso de Canva en las habilidades de los estudiantes para crear propuestas de valor.

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación

En la investigación propuesta para evaluar la eficacia del uso de Canva en la mejora de la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor, la confiabilidad de los instrumentos de medición es un aspecto crucial para garantizar la consistencia y repetibilidad de los resultados. La confiabilidad se refiere a la capacidad del instrumento para producir resultados consistentes cuando se aplica en las mismas condiciones a las mismas unidades de observación (Fuentes-Doria et al., 2020).

Tabla 5

Criterios de confiabilidad en Alfa de Cronbach

Puntuaciones	Confiabilidad
De 0.5 a 0.59	Muy baja
De 0.21 a 0.40	Baja
De 0.41 a 0.60	Moderada
De 0.61 a 0.80	Alta
De 0.81 a 1,00	Muy alta

Nota: Propuesta de confiabilidad por Ruiz (2009).

Confiabilidad del Cuestionario "Uso de Canva": Para este instrumento, se realizó una prueba piloto con 11 individuos que poseían características similares a las de la población objetivo de la investigación. El Alfa de Cronbach obtenido fue de 0.92 para los 5 elementos que comprende el cuestionario. Este valor indica una excelente confiabilidad, ya que cualquier coeficiente superior a 0.90 es considerado como de muy alta confiabilidad. Esto sugiere que el cuestionario es altamente consistente y confiable para medir el uso de Canva entre los estudiantes, proporcionando garantía de que los resultados obtenidos pueden ser replicados en estudios similares.

Tabla 6

Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario "Uso de Canva"

Alfa de Cronbach	Número de Elementos
0.92	5

Nota: Elaboración propia.

Confiabilidad del Cuestionario "Crea Propuesta de Valor" (Preprueba y Posprueba): De manera similar, el cuestionario para medir la capacidad de crear propuestas de valor fue probado en una muestra piloto de 11 individuos con características análogas a las de la muestra principal. El Alfa de Cronbach para este instrumento fue de 0.90, basado en 8 elementos. Este valor también refleja una alta confiabilidad, lo que indica que el cuestionario es muy adecuado para evaluar de manera consistente y repetible la capacidad de los estudiantes para generar propuestas de valor. Un valor de 0.90 en el Alfa de Cronbach muestra que el instrumento tiene una coherencia interna robusta, lo que es esencial para estudios que buscan evaluar el impacto educativo de herramientas digitales como Canva.

Tabla 7

Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario "Crea Propuesta de Valor"

Alfa de Cronbach	Número de Elementos
0.90	8

Nota: Elaboración propia.

Ambos instrumentos demuestran una alta confiabilidad, asegurando que los datos recolectados son estables y consistentes, y que las conclusiones derivadas del estudio serán sólidas y confiables. La utilización del Alfa de

Cronbach ha proporcionado una evaluación precisa de la confiabilidad de los cuestionarios, lo cual es fundamental para avanzar con confianza en la aplicación más amplia de estos instrumentos en la investigación.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para un estudio con el diseño y las características que has descrito, la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor se analizará a través de un enfoque cuantitativo estructurado. Aquí describo cómo se abordarán las técnicas de procesamiento de datos, el análisis de datos y el tratamiento estadístico.

3.8.1. Técnicas de procesamiento

El procesamiento de datos comenzará con la recolección de las respuestas de los cuestionarios, utilizando una escala Likert para medir las percepciones y comportamientos de los estudiantes respecto a su capacidad para crear propuestas de valor antes y después del uso de Canva. Los pasos incluirán:

- **Codificación de datos:** Las respuestas obtenidas en la escala Likert serán codificadas numéricamente para su análisis, donde cada respuesta tendrá un valor asignado que refleje la intensidad o acuerdo con la afirmación presentada.
- **Limpieza de datos:** Revisión de los cuestionarios para asegurarse de que todas las respuestas estén completas y sean coherentes. Las respuestas incompletas o ilógicas serán manejadas según los criterios establecidos, que pueden incluir la imputación de valores o la exclusión de ciertas respuestas.
- **Entrada de datos:** Los datos codificados serán ingresados en un software estadístico (como SPSS, Stata, o R) para su análisis.

3.8.2. Análisis de datos

El análisis de datos se centrará en comparar las respuestas pretratamiento y postratamiento para evaluar el impacto del uso de Canva. Los pasos específicos que se incluirán:

- **Descriptivos estadísticos:** Calcular medias, desviaciones estándar, y rangos de las respuestas en las escalas Likert para cada momento de medición (pre y post).
- **Visualización de datos:** Crear gráficos de barras o cajas para visualizar las distribuciones de respuestas y cambios observados en las puntuaciones pre y post uso de Canva.

3.9. Tratamiento estadístico

Dado que las variables son cualitativas de escala dicotómica (Likert), el tratamiento estadístico se enfocará en pruebas que puedan manejar este tipo de datos:

- **Prueba de normalidad:** Aplicar pruebas como Shapiro-Wilk para verificar la normalidad de los datos, que influirá en la elección de pruebas estadísticas posteriores.
- **Prueba t de Student para muestras emparejadas (si los datos son normales):** Esta prueba comparará las medias de las puntuaciones pre y post uso de Canva para determinar si hay diferencias estadísticamente significativas atribuibles al uso de la herramienta.
- **Prueba de Wilcoxon (si los datos no son normales):** Una prueba no paramétrica que también compara las diferencias entre las mediciones pre y post en cada sujeto.
- **Análisis de Efecto:** Calcular el tamaño del efecto para evaluar la magnitud del cambio observado, proporcionando una medida de la relevancia práctica del uso de Canva.

Este enfoque estructurado asegurará que el análisis sea riguroso y proporcionará evidencia clara sobre la eficacia del uso de Canva en mejorar la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica

3.10.1. Orientación ética

La investigación se adherirá a principios éticos fundamentales, asegurando que todos los participantes comprendan el propósito del estudio y den su consentimiento informado antes de participar. Esto incluirá garantizar la privacidad y confidencialidad de los datos recogidos, así como el manejo ético de cualquier información sensible que pueda surgir durante la investigación. Además, se considerará la equidad y la justicia al seleccionar los participantes, evitando cualquier forma de discriminación y asegurando que los beneficios del estudio estén disponibles para todos los involucrados, especialmente teniendo en cuenta que se trabajará con menores de edad.

3.10.2. Orientación filosófica

Desde una perspectiva filosófica, el estudio se alinea con el constructivismo, que sostiene que el conocimiento se construye activamente a través de la experiencia. Este enfoque es particularmente pertinente al evaluar herramientas educativas como Canva, que permiten a los estudiantes participar directamente en la creación y el diseño, fomentando un aprendizaje experiencial. El constructivismo apoya la idea de que los estudiantes absorben mejor el conocimiento cuando pueden conectarlo con experiencias reales y significativas, lo cual es esencial cuando se evalúa cómo herramientas como Canva pueden mejorar sus habilidades para crear propuestas de valor.

3.10.3. Orientación epistémica

Epistémicamente, la investigación adoptará un enfoque pragmático, evaluando la utilidad y aplicabilidad de Canva en el contexto educativo real. Esta orientación se enfoca en los resultados prácticos del uso de Canva, buscando entender cómo esta herramienta digital mejora específicamente la capacidad de los estudiantes para generar propuestas de valor viables y creativas. El enfoque pragmático es adecuado para esta investigación ya que permite una evaluación flexible y orientada a resultados de la tecnología educativa en acción, proporcionando datos directos sobre la efectividad de Canva como recurso pedagógico.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Para la tesis, el trabajo de campo comenzó con la solicitud y obtención del permiso de la institución educativa. Este permiso fue esencial para la realización de la experimentación y aplicación de los instrumentos de investigación.

- **Preparación:** Una vez obtenido el permiso, se procedió con la preparación que incluyó la formación del equipo de investigación, la elaboración de los instrumentos de recolección de datos (cuestionarios y encuestas) y la planificación detallada del cronograma de actividades. También se obtuvo el consentimiento informado de los estudiantes y de los padres o tutores legales, asegurando el cumplimiento de las normativas éticas y legales.
- **Prueba piloto:** Se realizó una prueba piloto con un grupo de estudiantes que, aunque no formaban parte de la muestra final, presentaban características similares. Esta prueba permitió validar y ajustar los cuestionarios, asegurando la claridad de las preguntas y la capacidad de los instrumentos para medir adecuadamente los aspectos propuestos.

- **Aplicación de preprueba:** La preprueba se aplicó a la muestra seleccionada para establecer una línea base del conocimiento y habilidades previas de los estudiantes respecto a la creación de propuestas de valor y el uso de Canva.
- **Intervención educativa (experimento):** Durante la intervención educativa, se realizaron seis sesiones de aprendizaje (Anexo F) enfocadas específicamente en el uso de Canva para potenciar la capacidad de crear propuestas de valor. Estas sesiones estaban meticulosamente diseñadas para enseñar a los estudiantes cómo utilizar Canva como una herramienta estratégica en el desarrollo de sus proyectos, asegurándose de que cada sesión contribuyera al logro de la capacidad objetivo. Durante estas sesiones, los estudiantes utilizaron Canva para diseñar y desarrollar proyectos que integraban directamente los principios aprendidos. El equipo de investigación observó y documentó cómo los estudiantes aplicaban las habilidades adquiridas en Canva para crear propuestas de valor efectivas y creativas, evaluando la integración y la aplicación práctica de la herramienta en contextos educativos reales. Este enfoque permitió una evaluación directa y contextualizada del impacto de Canva en la mejora de las competencias clave relacionadas con la creación de propuestas de valor, proporcionando evidencia concreta del valor educativo y práctico de Canva como herramienta de aprendizaje en el Área de Educación para el Trabajo.
 - Sesión de Aprendizaje N° 01: Introducción a Canva: Descubriendo las Bases del Diseño Gráfico.
 - Sesión de Aprendizaje N° 02: Diseñando con Propósito: Creación de Propuestas Visuales Efectivas.
 - Sesión de Aprendizaje N° 03: Aplicación Práctica: Canva en Proyectos

de Clase.

- Sesión de Aprendizaje N° 04: Colaboración y Retroalimentación: Trabajo en Equipo con Canva.
- Sesión de Aprendizaje N° 05: Innovación y Creatividad: Elevando tus Diseños en Canva.
- Sesión de Aprendizaje N° 06: Presentación Final: Demostración de Propuestas de Valor en Canva.
- **Aplicación de posprueba:** Al concluir la intervención educativa, se administró la posprueba usando los mismos instrumentos de la preprueba. Esto permitió comparar los resultados antes y después de la intervención para evaluar el impacto del uso de Canva.
- **Análisis de datos:** Los datos recogidos fueron analizados para determinar estadísticamente la eficacia de Canva en el contexto educativo. Se utilizaron métodos de análisis cuantitativo para evaluar los cambios en las competencias de los estudiantes.
- **Elaboración del reporte final:** Finalmente, el proceso concluyó con la redacción del reporte final de la tesis, que presentó los hallazgos, conclusiones y recomendaciones basadas en el análisis de los datos. Este documento incluyó una discusión sobre las implicaciones educativas de los hallazgos y sugerencias para investigaciones futuras.

Este método de trabajo de campo, llevado a cabo con un enfoque sistemático y riguroso, aseguró que los resultados obtenidos fueran confiables y proporcionaran una base sólida para conclusiones válidas sobre el uso de Canva en la educación.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Objetivo específico 1:

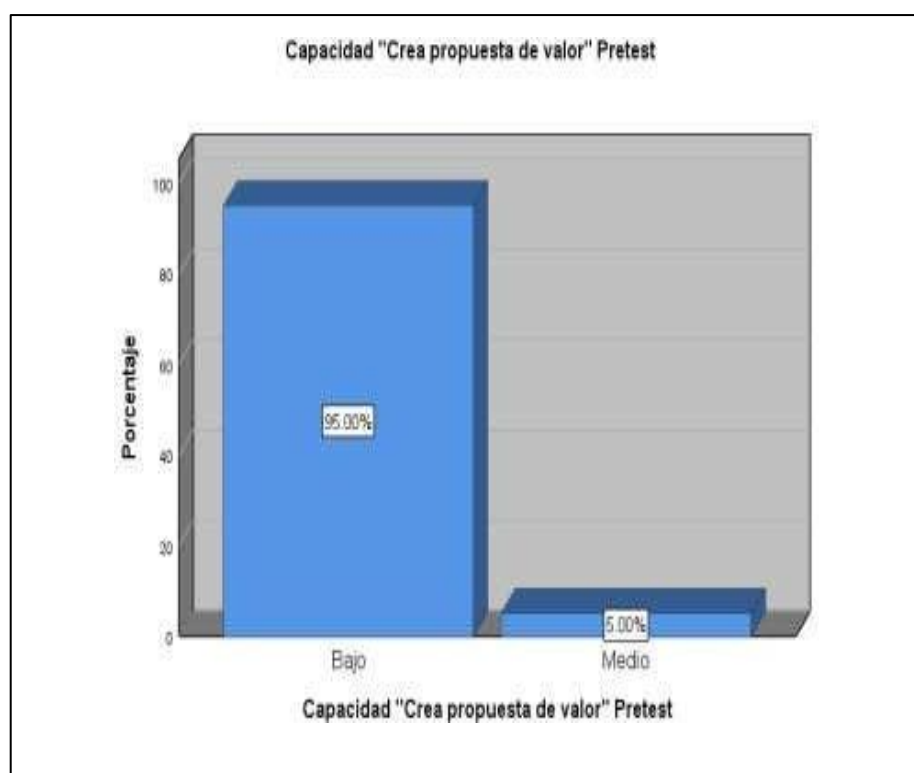
Tabla 8

Capacidad de crear valor – Preprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	19	95.0
Medio	1	5.0
Alto	0	0.0
Total	20	100.0

Figura 1

Capacidad de crear valor – Preprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, antes del uso de Canva, el 95% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel bajo en la capacidad de crear propuesta de valor, seguido del 5% que tuvo un nivel medio. Ello considerando todas las dimensiones comprendidas esta variable.

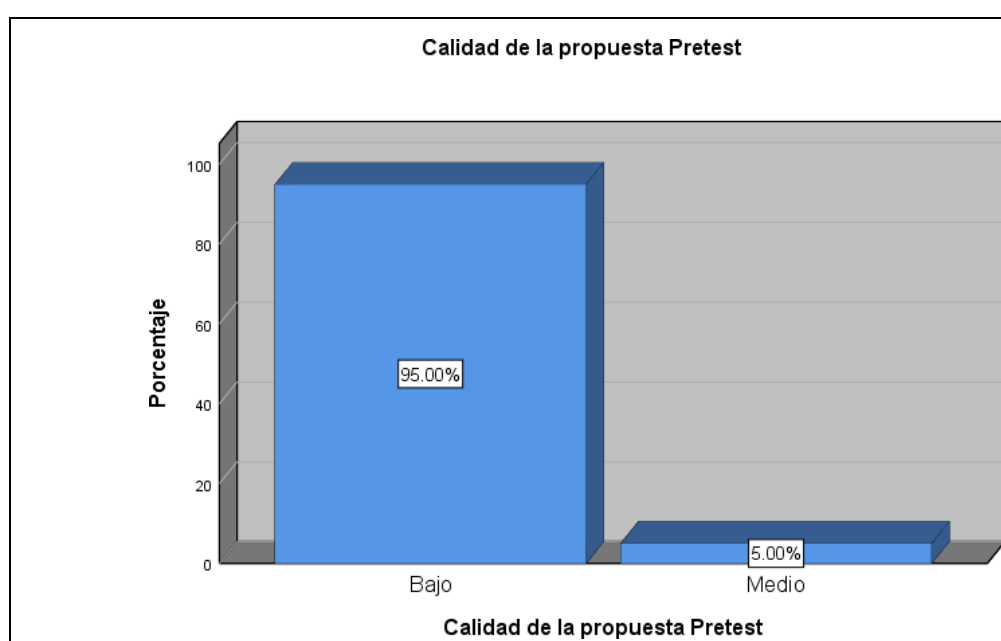
Tabla 9

Calidad de la propuesta – Preprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	19	95.0
Medio	1	5.0
Alto	0	0.0
Total	20	100.0

Figura 2

Calidad de la propuesta – Preprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, antes del uso de Canva, el 95% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel bajo en la calidad de su propuesta de valor, seguido del 5% que tuvo un nivel medio. Ello considerando que la mayoría de veces los estudiantes no pudieron definir y estructurar sus propuestas de valor para proyectos escolares, además, no siempre demostraban una comprensión profunda del tema o problema en sus propuestas.

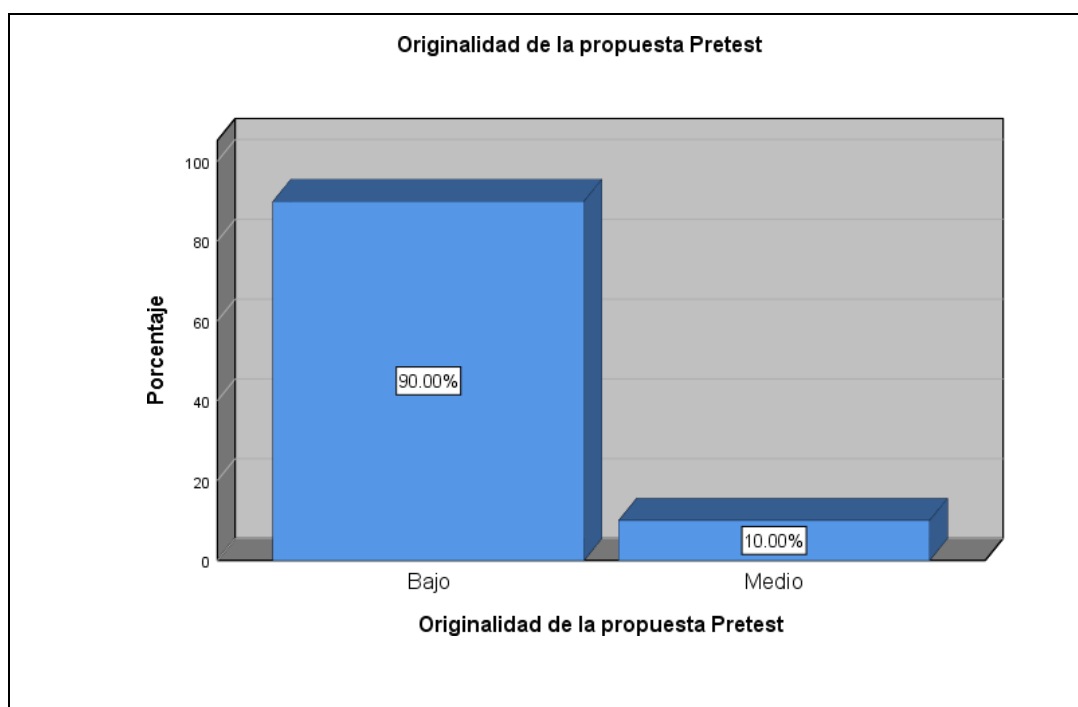
Tabla 10

Originalidad de la propuesta – Preprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	18	90.0
Medio	2	10.0
Alto	0	0.0
Total	20	100.0

Figura 3

Originalidad de la propuesta – Preprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, antes del uso de Canva, el 90% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel bajo en la originalidad de su propuesta de valor, seguido del 10% que tuvo un nivel medio. Ello considerando que la mayoría de veces los estudiantes no presentaron ideas novedosas y originales ni incluyeron elementos creativos e innovadores en sus propuestas de valor.

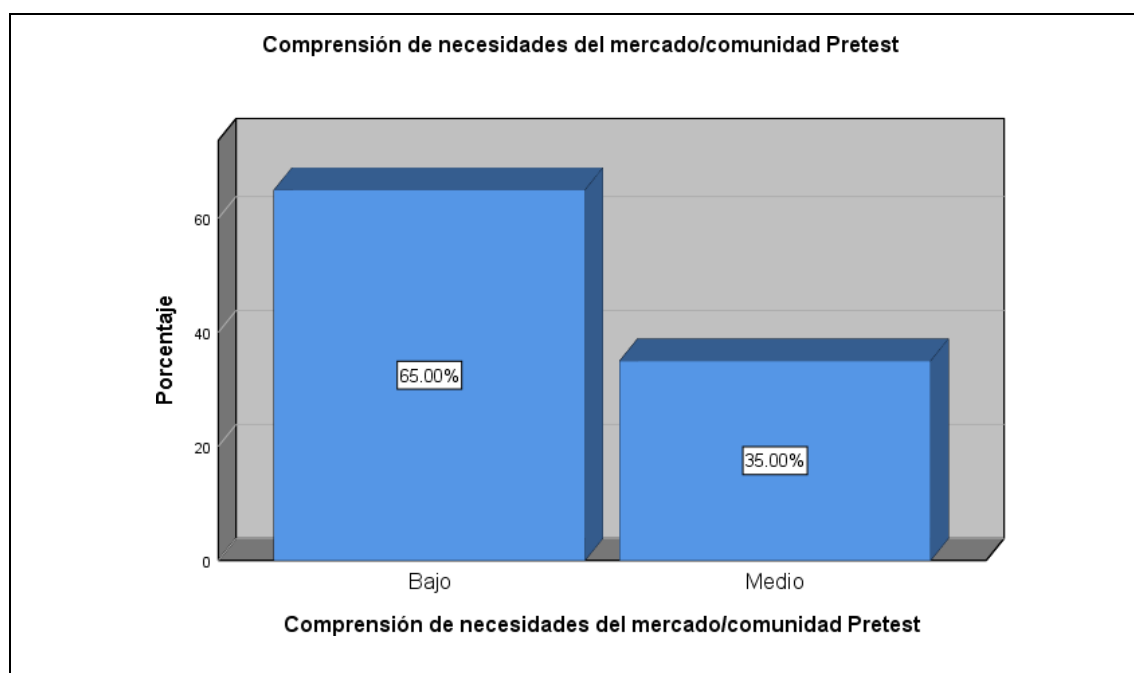
Tabla 11

Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Preprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	65.0
Medio	7	35.0
Alto	0	0.0
Total	20	100.0

Figura 4

Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Preprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, antes del uso de Canva, el 65% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel bajo en la comprensión de necesidades del mercado/comunidad, seguido del 35% que tuvo un nivel medio. Ello considerando que la mayoría de veces los estudiantes no realizaban investigaciones detalladas sobre las necesidades para sus propuestas de valor y muy pocos adaptaron sus propuestas a dichas necesidades.

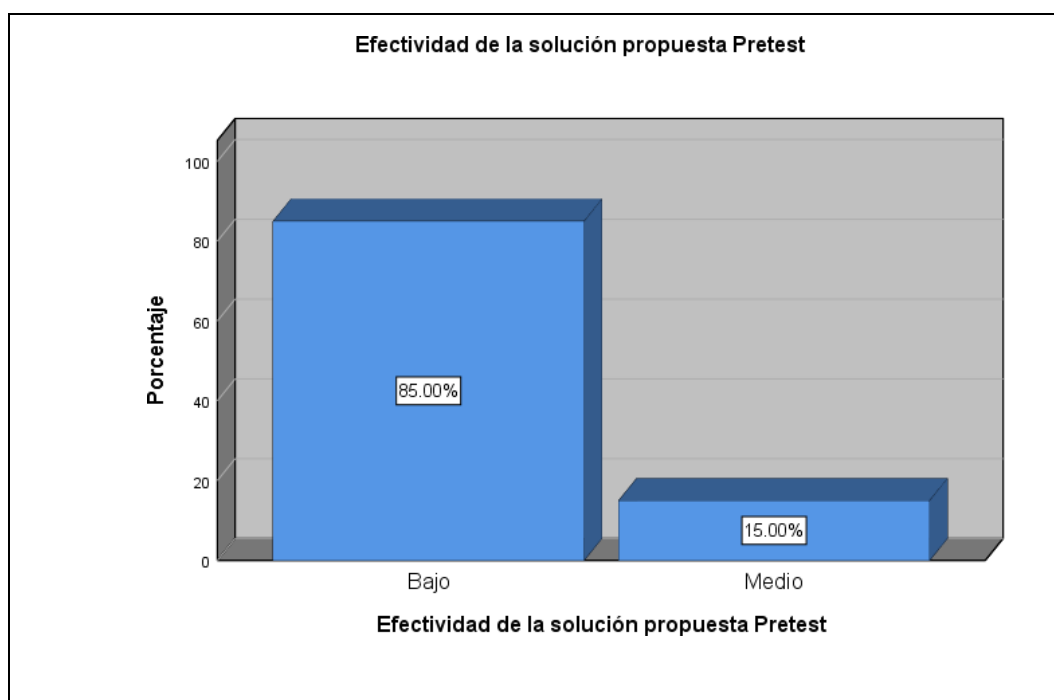
Tabla 12

Efectividad de la solución propuesta – Preprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	17	85.0
Medio	3	15.0
Alto	0	0.0
Total	20	100.0

Figura 5

Efectividad de la solución propuesta – Preprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, antes del uso de Canva, el 95% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel bajo en la efectividad de la solución propuesta, seguido del 15% que tuvo un nivel medio. Ello considerando que la mayoría de veces los estudiantes no ofrecían soluciones prácticas y realizables ni respaldaban la efectividad de las soluciones de sus propuestas.

4.2.2. Objetivo específico 2:

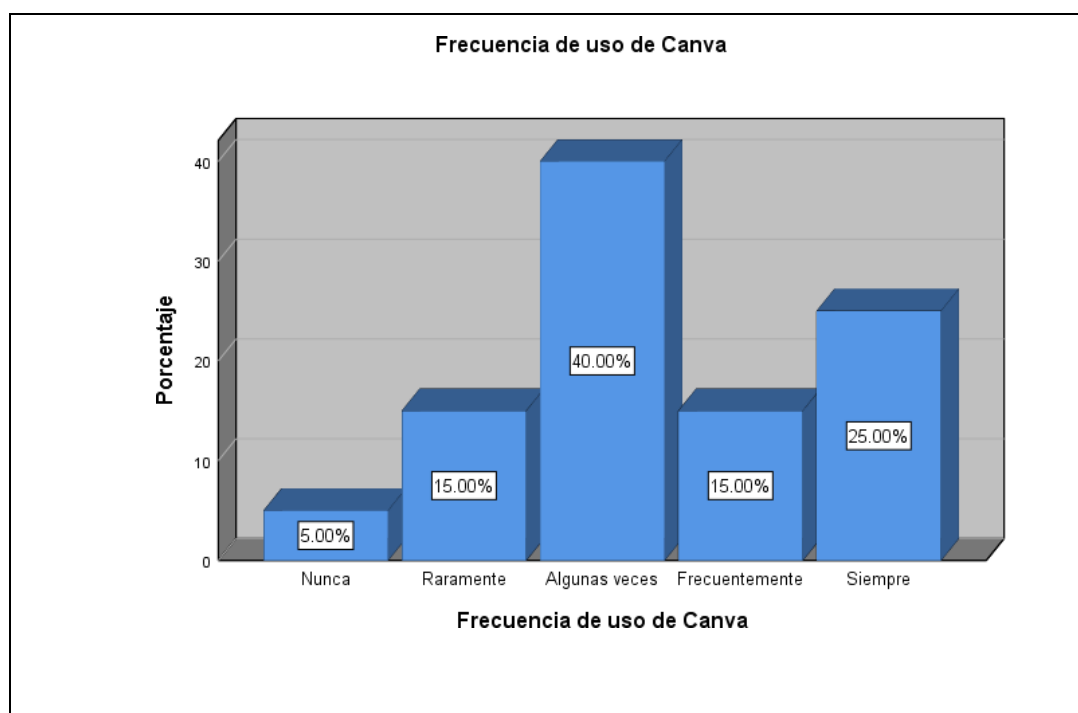
Tabla 13

Frecuencia de uso de Canva

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	5.0
Raramente	3	15.0
Algunas veces	8	40.0
Frecuentemente	3	15.0
Siempre	5	25.0
Total	20	100.0

Figura 6

Frecuencia de uso de Canva



En la tabla y figura previa, se muestra que, el 40% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” a veces utiliza Canva para sus actividades escolares, seguido del 25% que siempre utiliza la plataforma, 15% que raramente lo utiliza, otro 15% lo utiliza frecuentemente y 5% nunca lo utiliza.

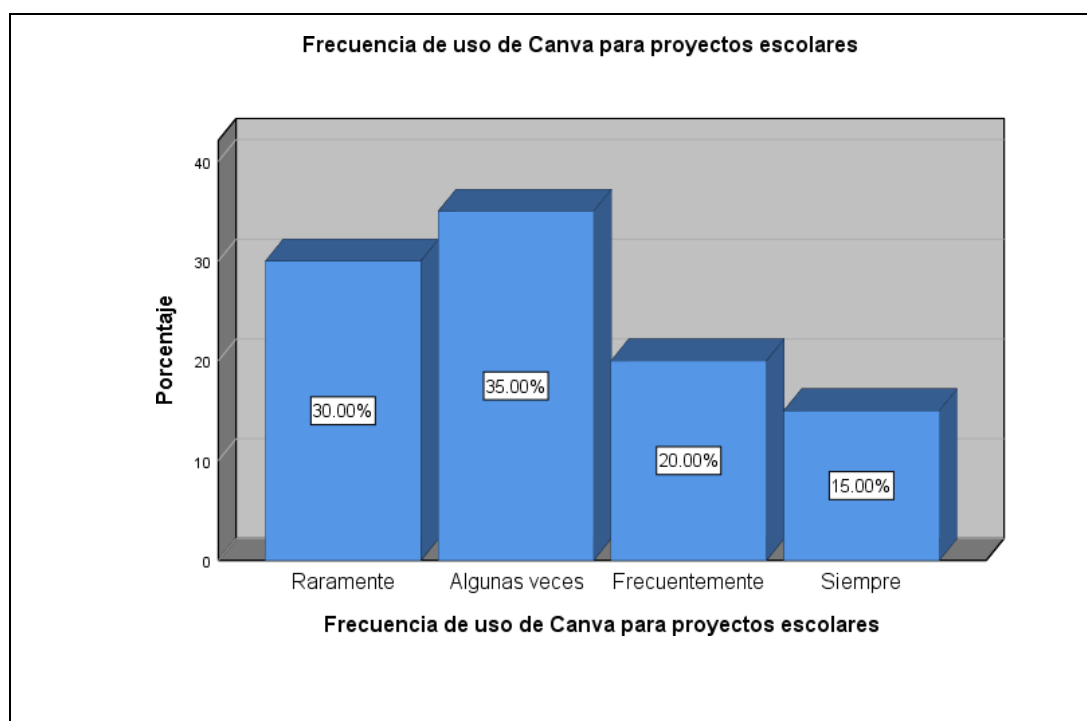
Tabla 14

Frecuencia de uso de Canva para proyectos escolares

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0.0
Raramente	6	30.0
Algunas veces	7	35.0
Frecuentemente	4	20.0
Siempre	3	15.0
Total	20	100.0

Figura 7

Frecuencia de uso de Canva para proyectos escolares



En la tabla y figura previa, se muestra que, el 35% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” algunas veces utiliza Canva para realizar presentaciones, infografías, posters u otros proyectos escolares, seguido del 30% que raramente lo utiliza, 20% lo usa frecuentemente y 15% siempre.

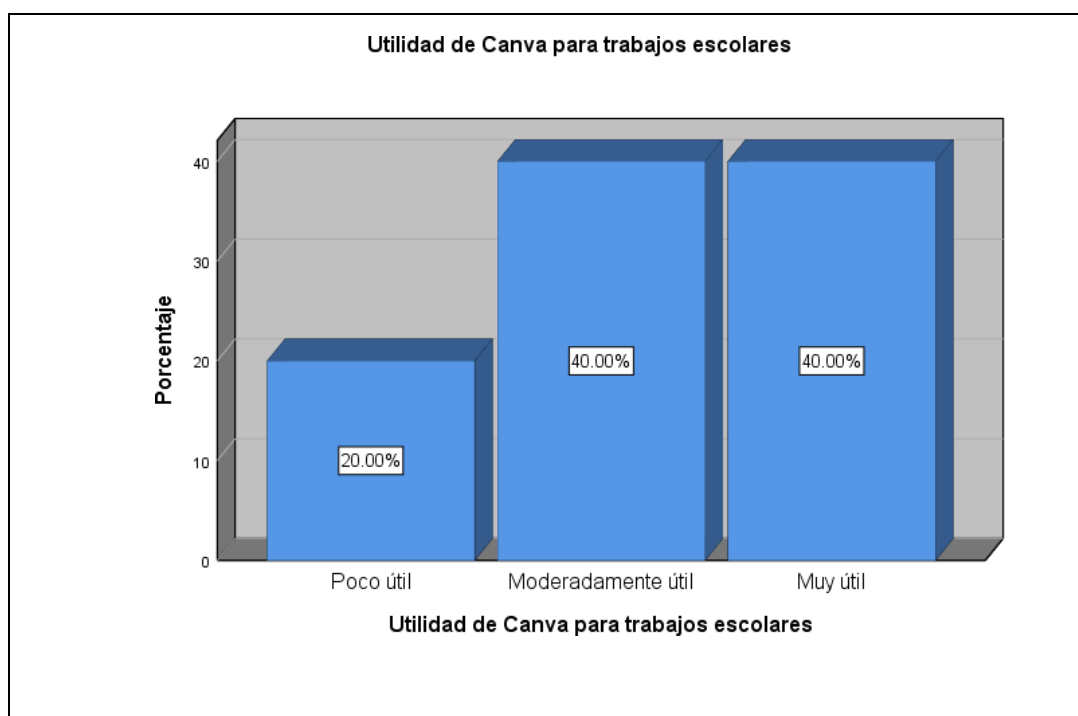
Tabla 15

Utilidad de Canva para trabajos escolares

	Frecuencia	Porcentaje
Poco útil	4	20.0
Moderadamente útil	8	40.0
Muy útil	8	40.0
Total	20	100.0

Figura 8

Utilidad de Canva para trabajos escolares



En la tabla y figura previa, se muestra que, el 40% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” considera que Canva es moderadamente útil para sus trabajos escolares, seguido del 40% que lo considera muy útil y 20% que lo considera poco útil.

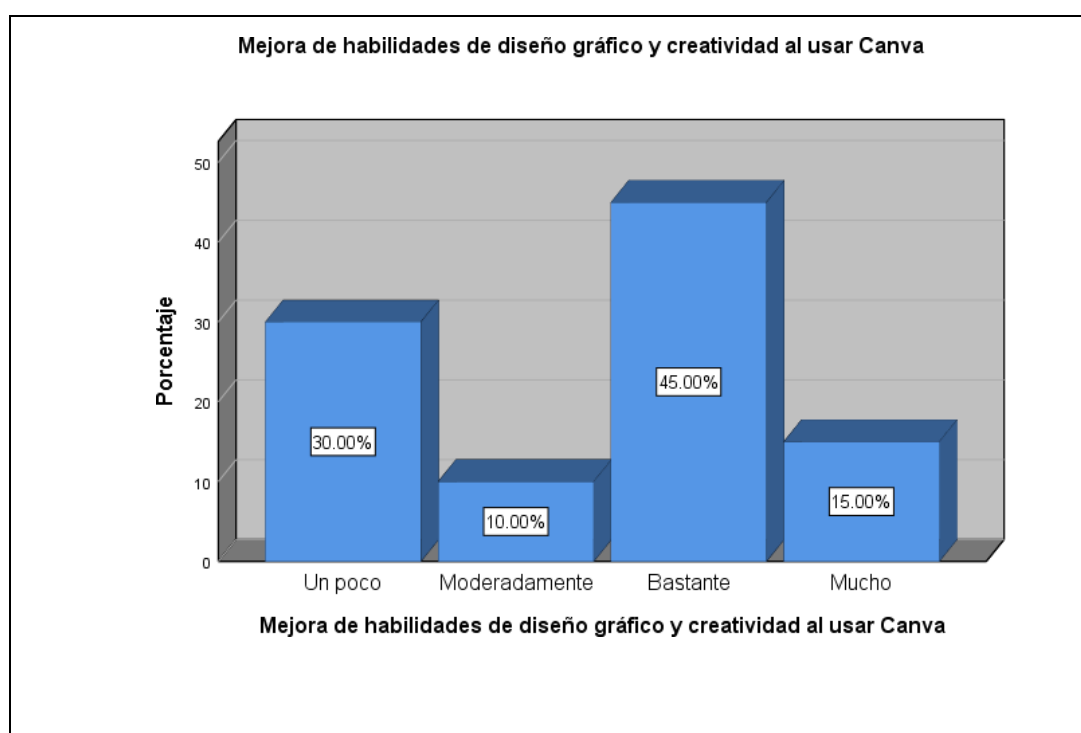
Tabla 16

Mejora de habilidades de diseño gráfico y creatividad al usar Canva

	Frecuencia	Porcentaje
Un poco	6	30.0
Moderadamente	2	10.0
Bastante	9	45.0
Mucho	3	15.0
Total	20	100.0

Figura 9

Mejora de habilidades de diseño gráfico y creatividad al usar Canva



En la tabla y figura previa, se muestra que, el 45% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el **Trabajo**, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” considera que el uso de Canva ha mejorado bastante sus habilidades de diseño gráfico y creatividad, seguido del 30% que considera que la mejora ha sido muy poca, 15% que opina que sus habilidades mejoraron mucho al usar Canva y 10% que opina que la mejora ha sido moderada.

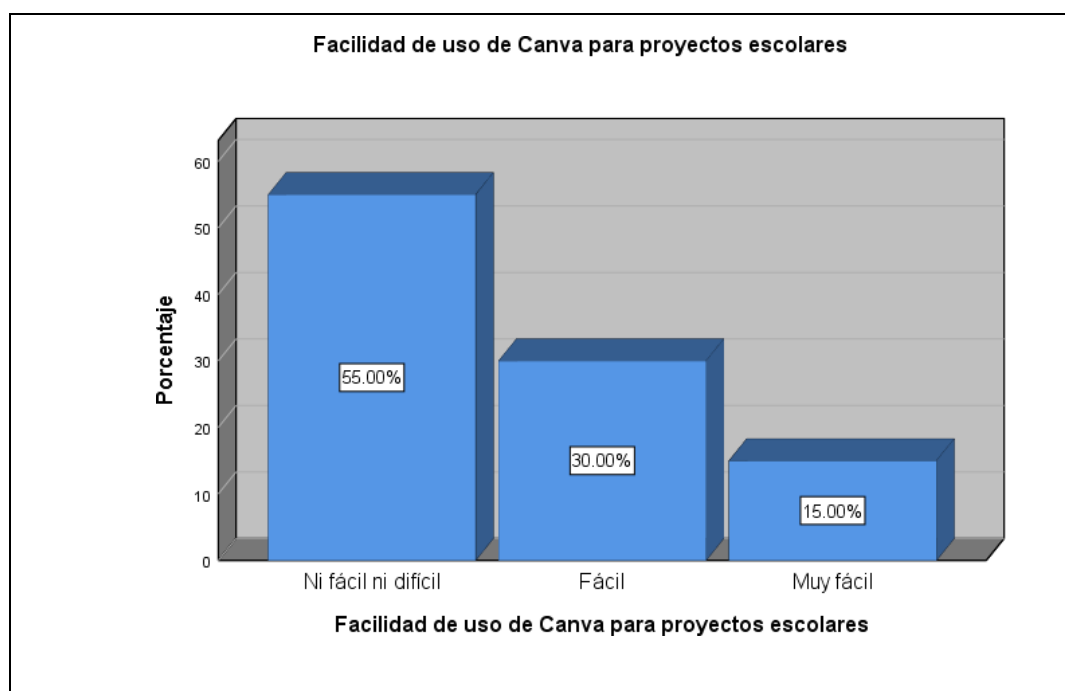
Tabla 17

Facilidad de uso de Canva para proyectos escolares

	Frecuencia	Porcentaje
Ni fácil ni difícil	11	55.0
Fácil	6	30.0
Muy fácil	3	15.0
Total	20	100.0

Figura 10

Facilidad de uso de Canva para proyectos escolares



En la tabla y figura previa, se muestra que, el 55% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” considera que el uso de Canva no es ni fácil ni difícil, seguido del 30% que considera que es fácil y 15% que opina que es muy fácil.

4.2.3. Objetivo específico 3:

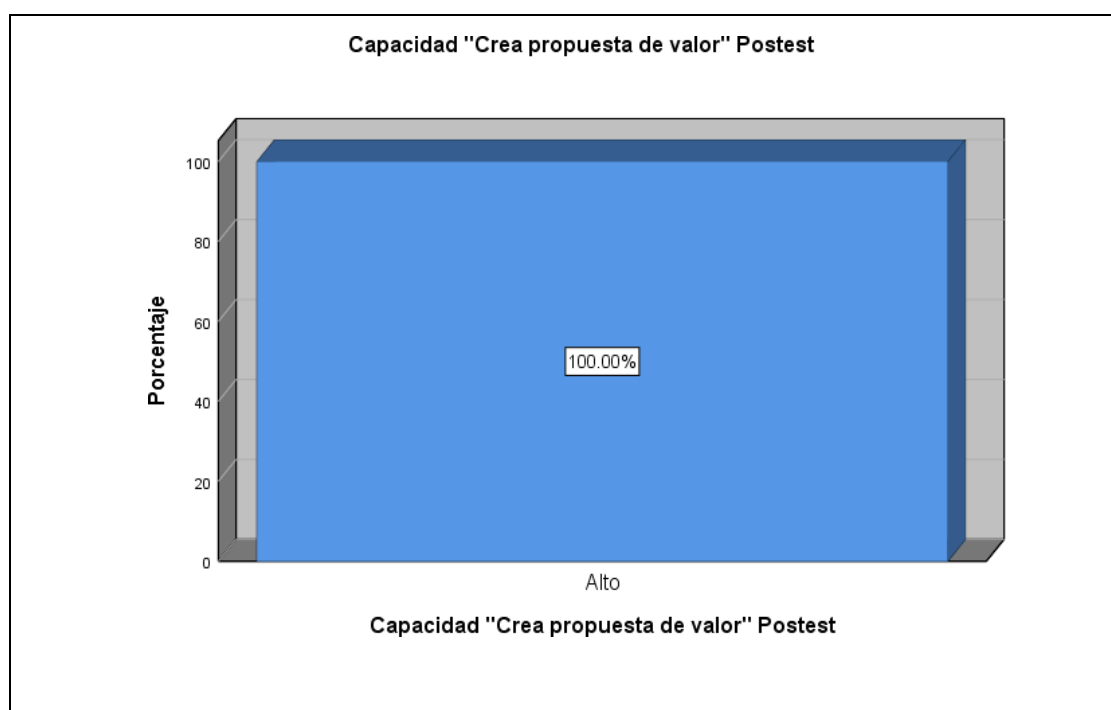
Tabla 18

Capacidad de crear valor – Posprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0
Medio	0	0.0
Alto	20	100.0
Total	20	100.0

Figura 11

Capacidad de crear valor – Posprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, después del uso de Canva, el 100% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel alto en su capacidad de crear propuestas de valor.

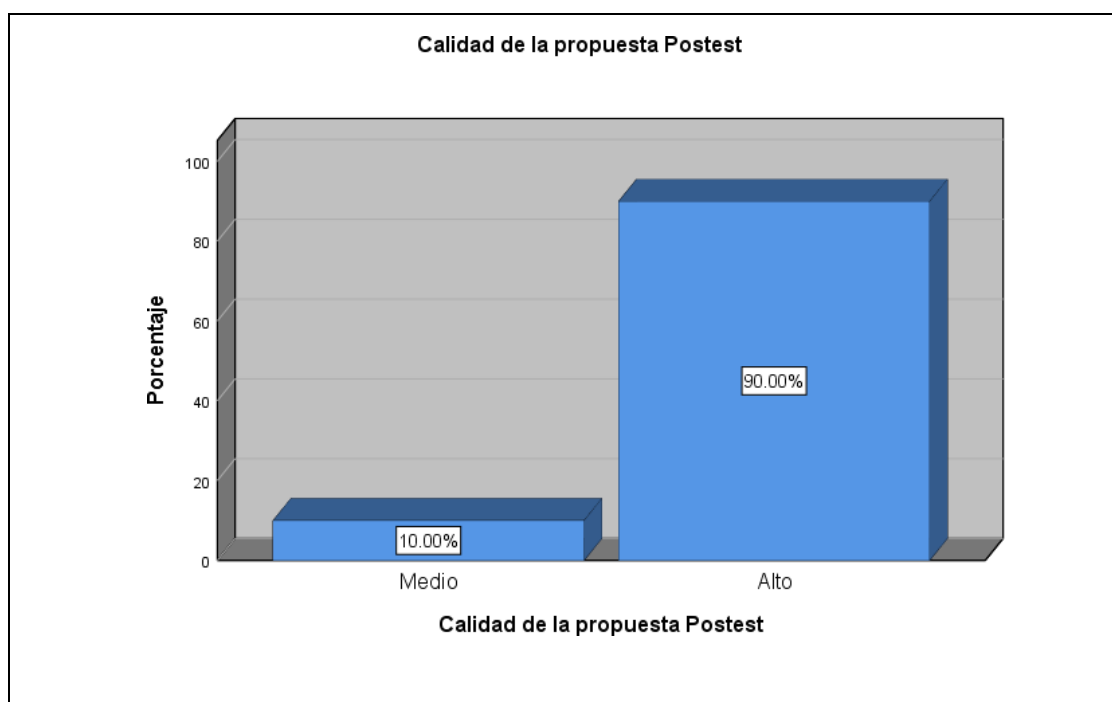
Tabla 19

Calidad de la propuesta – Posprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0
Medio	2	10.0
Alto	18	90.0
Total	20	100.0

Figura 12

Calidad de la propuesta – Posprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, después del uso de Canva, el 90% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel alto en la calidad de la propuesta, seguido del 10% que tuvo un nivel medio. Esto considerando que, posterior al uso de Canva, la mayoría pudo definir y estructurar claramente su propuesta, además, comprendieron el tema a profundidad.

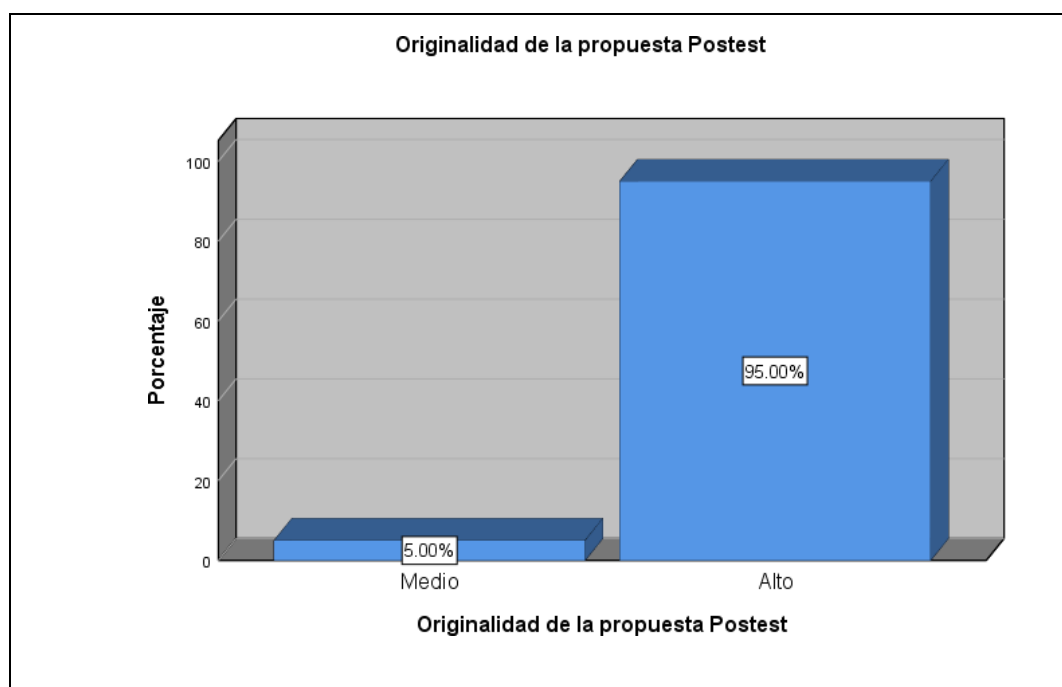
Tabla 20

Originalidad de la propuesta – Posprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0
Medio	1	5.0
Alto	19	95.0
Total	20	100.0

Figura 13

Originalidad de la propuesta – Posprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, después del uso de Canva, el 95% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel alto en la originalidad de la propuesta, seguido del 5% que tuvo un nivel medio. Esto considerando que, posterior al uso de Canva, la mayoría presentó ideas novedosas y originales, además, implementaron elementos creativos e innovadores en sus propuestas de valor.

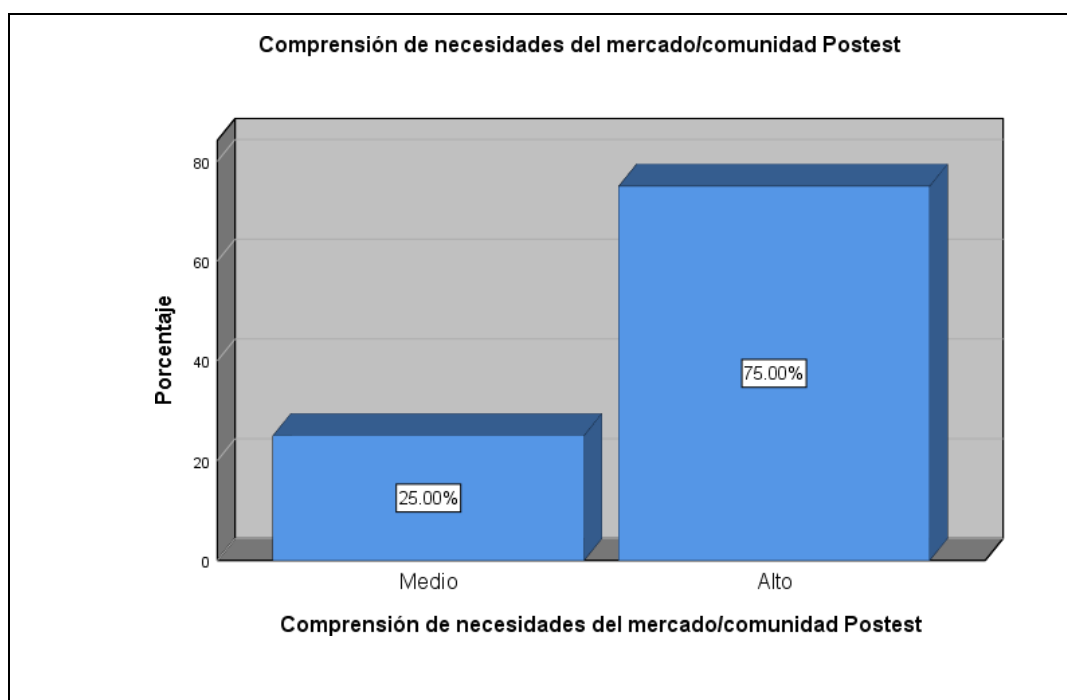
Tabla 21

Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Posprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0
Medio	5	25.0
Alto	15	75.0
Total	20	100.0

Figura 14

Comprensión de necesidades del mercado/comunidad – Posprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, después del uso de Canva, el 75% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel alto en la comprensión de necesidades del mercado/comunidad, seguido del 25% que tuvo un nivel medio. Esto considerando que, posterior al uso de Canva, la mayoría realizó investigaciones detalladas sobre las necesidades para su propuesta de valor y adaptaron dicha propuesta a esas necesidades.

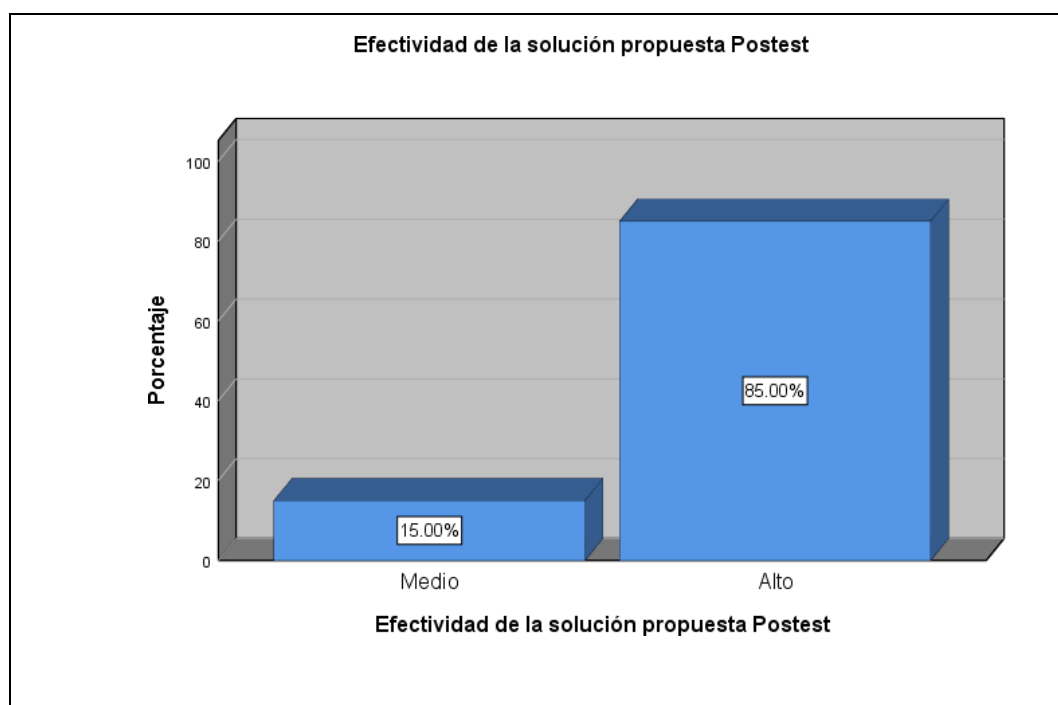
Tabla 22

Efectividad de la solución propuesta – Posprueba

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0.0
Medio	3	15.0
Alto	17	85.0
Total	20	100.0

Figura 15

Efectividad de la solución propuesta – Posprueba



En la tabla y figura previa, se muestra que, después del uso de Canva, el 85% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel alto en la efectividad de la solución propuesta, seguido del 15% que tuvo un nivel medio. Esto considerando que, posterior al uso de Canva, la mayoría ofreció soluciones prácticas y realizables en sus propuestas, además, estas fueron respaldadas con argumentos lógicos y evidencia.

4.2.4. Objetivo específico 4:

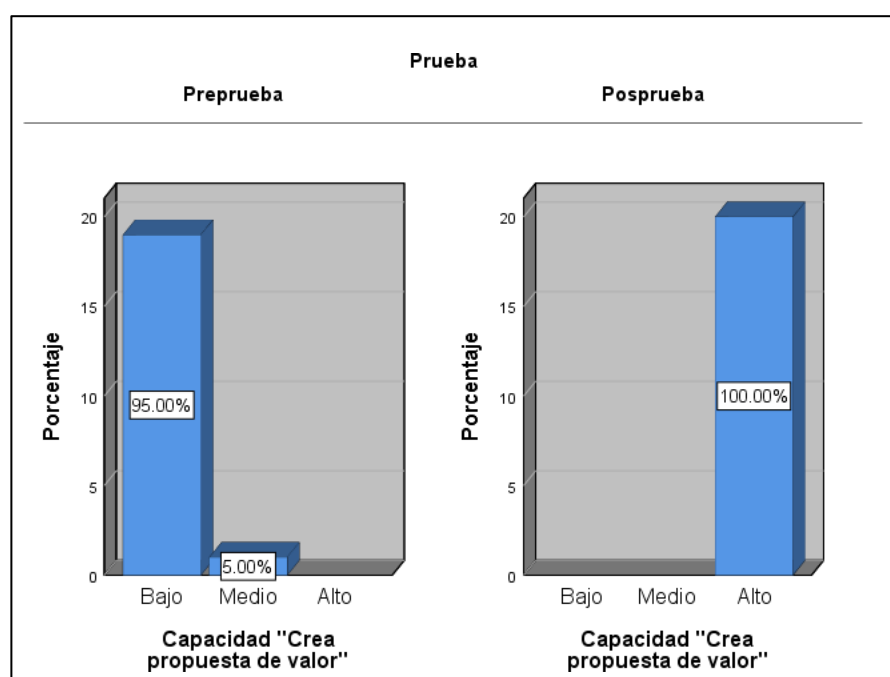
Tabla 23

Diferencias en el nivel de capacidad para crear propuestas antes y después del uso de Canva

			Prueba		Total
			Preprueba	Posprueba	
Capacidad "Crea propuesta de valor"	Bajo	Frecuencia	19	0	19
		Porcentaje	95.0%	0.0%	47.5%
	Medio	Frecuencia	1	0	1
		Porcentaje	5.0%	0.0%	2.5%
	Alto	Frecuencia	0	20	20
		Porcentaje	0.0%	100.0%	50.0%
Total	Frecuencia	20	20	40	
	Porcentaje	100.0%	100.0%	100.0%	

Figura 16

Diferencias en el nivel de capacidad para crear propuestas antes y después del uso de Canva



En la tabla y figura previa, se muestra la diferencia entre el resultado de capacidad de crear propuesta de valor antes y después del uso de Canva. Antes de usar Canva, el 95% de los estudiantes de cuarto grado del Área de Educación

para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros” tuvo un nivel bajo en la capacidad de crear propuestas de valor y un 5% tuvo un nivel medio; mientras que, después de utilizar Canva, el 100% tuvo un nivel alto. Esto demuestra que hubo diferencias sustanciales en la preprueba y posprueba, evidenciando que el uso de Canva permitió mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes.

4.3. Prueba de Hipótesis

4.3.1. Hipótesis de investigación

El uso de Canva mejora significativamente la capacidad de los estudiantes del cuarto del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024, para crear propuestas de valor

4.3.2. Hipótesis estadística

A continuación, planteamos la hipótesis nula y la hipótesis alterna, para la diferencia de medias:

$$H_0 = \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

El uso de Canva no mejora significativamente la capacidad de los estudiantes del cuarto del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024, para crear propuestas de valor.

$$H_1 = \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

El uso de Canva mejora significativamente la capacidad de los estudiantes del cuarto del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024, para crear propuestas de valor.

4.3.3. Nivel de significancia

El nivel de significancia que elegimos es del 5%, que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

4.3.4. Regla de decisión

Según el nivel de significancia (p valor), consideraciones cualesquiera de los dos criterios:

- Sí $p\text{-valor} \leq 0.05$ se rechaza la H_0
- Sí $p\text{-valor} \geq 0.05$ se rechaza la H_0 y se acepta la H_1

4.3.5. Cálculo de la normalidad de datos

Realizamos la prueba de normalidad con ayuda de SPSS:

H_0 : Los datos tienen una distribución normal

H_1 : Los datos no tienen una distribución normal

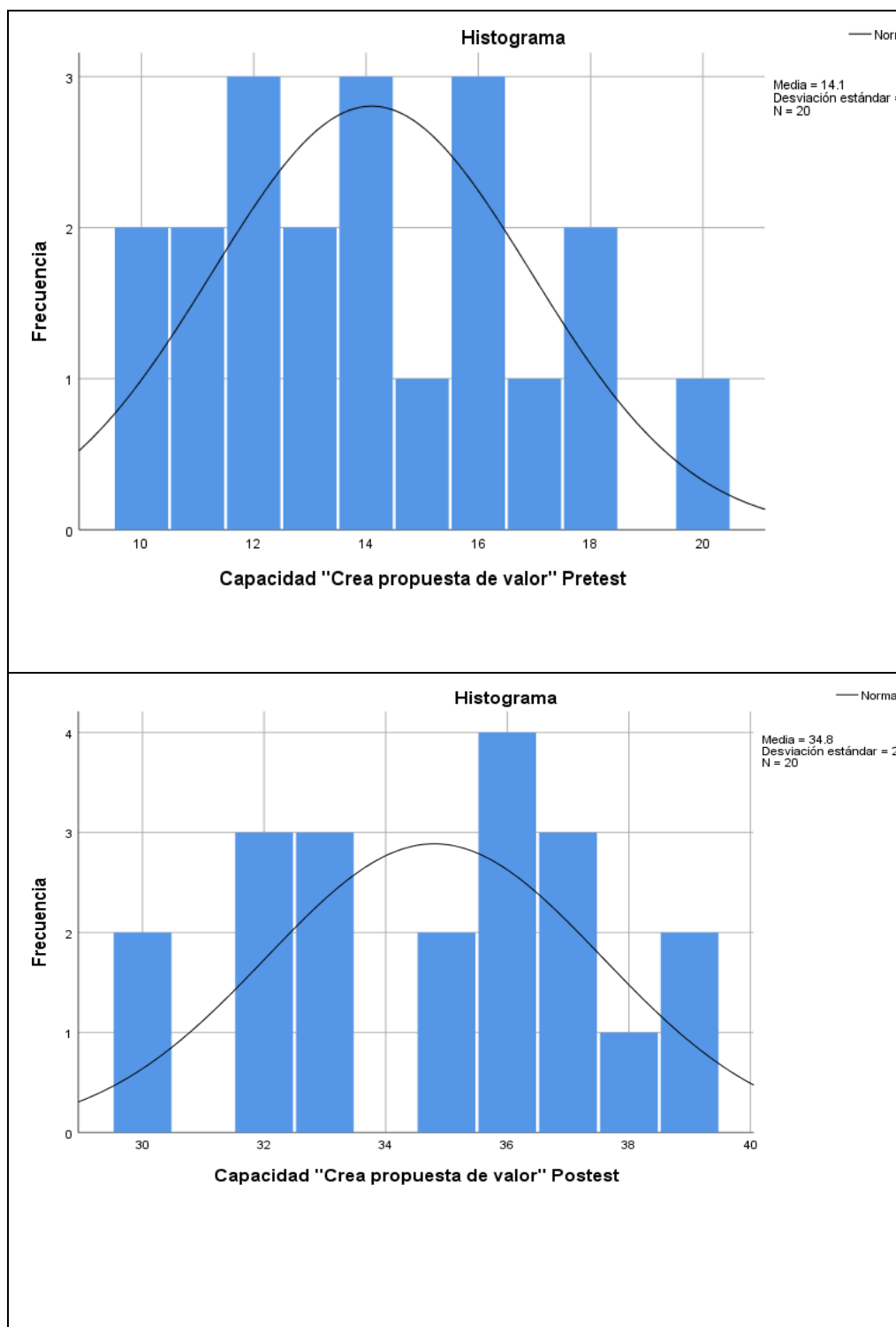
Tabla 24

Prueba de normalidad

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Capacidad propuesta de valor"	"Crea	.204	20	.029

Figura 17

Histograma de la variable Capacidad "Crea propuesta de valor"



La tabla y figura anterior muestra la prueba de normalidad de los datos, considerando que la muestra es de 20 observaciones, es decir, inferior a 30

observaciones, se emplea el test de Shapiro-Wilk. Este test evidencia un nivel de significancia menor a 0.05 para los datos de la variable capacidad “Crea propuesta de valor”, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo cual significa que los datos no tienen distribución normal o paramétrica como también se evidencia en los histogramas presentados. Considerando que los datos poseen una distribución no paramétrica y responden a una escala de tipo Likert, se emplea la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para la evaluación de la diferencia entre la preprueba y posprueba.

4.3.6. Prueba estadística para usar

Para evaluar los efectos del uso de Canva en la mejora de la capacidad para crear propuestas de valor en estudiantes, se utilizará la prueba de Wilcoxon, un método estadístico no paramétrico adecuado para datos obtenidos de escalas Likert con distribución no normal. Esta prueba es especialmente útil para comparar dos muestras relacionadas, como las puntuaciones de prepruebas y pospruebas de los mismos estudiantes. La prueba de Wilcoxon calcula las diferencias entre pares de observaciones, las ordena y suma sus rangos para determinar si hay diferencias significativas entre los dos momentos de evaluación. Al utilizar esta prueba, se busca determinar si el uso de Canva tiene un impacto estadísticamente significativo en la capacidad de los estudiantes para desarrollar propuestas de valor, abordando así la hipótesis de que la herramienta mejora estas habilidades.

4.3.7. Prueba estadística

Con el uso del SPSS, se demuestra la prueba de hipótesis:

Tabla 25

Prueba wilcoxon de la diferencia entre la Capacidad "Crea propuesta de valor" posprueba y preprueba

		N	Rango promedio	Suma de rangos	Z	P valor
Posprueba - preprueba	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00	-3.926	0.000
	Rangos positivos	20 ^b	10.50	210.00		
	Empates	0 ^c				
Total		20				

Nota. a. Capacidad "Crea propuesta de valor" Postest < Capacidad "Crea propuesta de valor" Pretest

b. Capacidad "Crea propuesta de valor" Postest > Capacidad "Crea propuesta de valor" Pretest

c. Capacidad "Crea propuesta de valor" Postest = Capacidad "Crea propuesta de valor" Pretest

En las tablas previas, se muestra la prueba Wilcoxon para la variable Capacidad “Crea propuestas de valor”. Se percibe que, predominan los rangos positivos, siendo el resultado 20, es decir, los 20 estudiantes (el 100%) tuvieron puntajes más altos después de utilizar Canva. Además, el estadístico wilcoxon tiene un valor de -3.923 y una significancia de 0.000 menor a 0.05, lo cual permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, esto significa que el uso de Canva mejora significativamente la capacidad de los estudiantes del cuarto del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024, para crear propuestas de valor.

4.3.8. Resultados y conclusión

La aplicación de la prueba de Wilcoxon a los resultados del estudio sobre el uso de Canva revela que todos los estudiantes (100%) mostraron una mejora significativa en su capacidad para crear propuestas de valor tras la intervención con Canva. El estadístico de Wilcoxon, con un valor de -3.923 y una significancia de 0.000, claramente inferior al umbral de 0.05, apoya la aceptación de la

hipótesis alternativa. Esto confirma que el uso de Canva tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades críticas para crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo en la Institución Educativa "Señor de los Milagros", Yanahuanca, en 2024.

4.4. Discusión de resultados

Mejora en la capacidad para crear propuestas de valor: La hipótesis general se confirmó significativamente, mostrando que el uso de Canva mejora la capacidad de los estudiantes para crear propuestas de valor. Este resultado es consistente con estudios previos como el de Candiotti & Palomino (2023), que destacaron cómo las TIC pueden fortalecer habilidades clave en estudiantes, especialmente en entornos colaborativos. El estudio de Cruz & Valentin (2016) también refuerza esta idea, sugiriendo que la integración de tecnologías en el aula mejora significativamente capacidades académicas específicas.

Comparación antes y después del uso de Canva: Los resultados demostraron una mejora notable en la capacidad de los estudiantes para generar propuestas de valor después de utilizar Canva, coherente con las hipótesis específicas. Esto resalta la potencialidad de Canva como una herramienta eficaz en el contexto educativo, proporcionando recursos visuales y creativos que son fundamentales para el desarrollo de habilidades de valor en el mercado. Esto apoya los hallazgos de Gilian & Ruth (2023), que sugieren un vínculo significativo entre el uso de TIC y el rendimiento académico.

Funcionalidades de Canva utilizadas en el proceso educativo: Las características de Canva que fueron aplicadas en el proceso educativo incluyen su interfaz intuitiva y la amplia gama de herramientas de diseño gráfico, lo que facilita la implementación en un contexto académico. Esto está en línea con

Mendoza (2021), quien identificó que el uso efectivo de TIC está correlacionado con un aumento en la motivación y la calidad del aprendizaje, mostrando que herramientas adecuadas como Canva pueden ser cruciales para el éxito educativo.

Impacto educativo y social: El estudio contribuye significativamente al campo educativo demostrando cómo herramientas tecnológicas bien integradas pueden facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades clave. Esto es especialmente relevante en el contexto de la educación para el trabajo, donde la capacidad de innovar y crear valor es altamente valorada. Además, el incremento en la colaboración y la interacción entre estudiantes, como se observó en el estudio, destaca el valor social de incorporar TIC en entornos educativos, apoyando la teoría socioconstructivista de aprendizaje, que enfatiza la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo.

En conclusión, los resultados de esta investigación no solo confirman la efectividad de Canva como herramienta educativa para mejorar las habilidades de creación de propuestas de valor, sino que también sugieren que su uso puede ser generalizado para mejorar la calidad de la educación en otras áreas. Esto es coherente con las tendencias observadas en la investigación educativa, que subrayan la importancia de las TIC en la educación moderna y su capacidad para transformar los procesos de aprendizaje y desarrollo profesional de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Luego de desarrollar la investigación, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- **Primera.** El uso de Canva resultó ser eficaz para mejorar significativamente la capacidad de los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo en la creación de propuestas de valor. Los resultados de la prueba de Wilcoxon respaldan esta afirmación, con un valor estadístico de -3.923 y una significancia de 0.000, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Este hallazgo demuestra que Canva es una herramienta valiosa para potenciar el desarrollo de habilidades creativas y estratégicas en los estudiantes.
- **Segunda.** Antes de la implementación de Canva, el 95% de los estudiantes mostró un nivel bajo en la capacidad de crear propuestas de valor, mientras que solo el 5% alcanzó un nivel medio. Esto evidencia una necesidad inicial de fortalecer competencias como la calidad, originalidad y comprensión del mercado, destacando la relevancia de introducir herramientas educativas que aborden estas deficiencias.
- **Tercera.** Canva ofreció características clave, como una interfaz intuitiva, variedad de plantillas y herramientas colaborativas, que fueron utilizadas por el 40% de los estudiantes ocasionalmente y por el 25% siempre. Estas funcionalidades facilitaron la implementación en actividades escolares y contribuyeron significativamente a la mejora de las capacidades creativas y estratégicas de los estudiantes.
- **Cuarta.** Después de la intervención con Canva, el 100% de los estudiantes alcanzó un nivel alto en la capacidad de crear propuestas de valor. Este cambio refleja una mejora sustancial en su desempeño y en el desarrollo de habilidades fundamentales, validando la efectividad de Canva como una herramienta pedagógica.
- **Quinta.** La comparación entre el nivel de capacidad antes y después del uso de Canva mostró una mejora drástica, pasando del 95% de los estudiantes en nivel bajo

antes de la intervención al 100% en nivel alto tras su implementación. Estos resultados estadísticos evidencian el impacto significativo de Canva en el proceso educativo, fortaleciendo competencias clave en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se realizan las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda incorporar Canva como una herramienta pedagógica regular en el Área de Educación para el Trabajo, ampliando su uso en diversas actividades y proyectos escolares. Esto permitirá consolidar y extender las habilidades creativas y estratégicas de los estudiantes, facilitando su preparación para desafíos académicos y laborales futuros.
- Es esencial organizar talleres y capacitaciones para los docentes sobre el uso de Canva y otras herramientas digitales. Esto garantizará que los maestros estén mejor preparados para integrar la tecnología en sus métodos de enseñanza, promoviendo un aprendizaje más dinámico y eficiente en sus aulas.
- Se sugiere replicar este estudio en otras áreas del currículo escolar, como Ciencias, Matemáticas o Comunicación, para evaluar la efectividad de Canva y otras herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades específicas en distintos contextos educativos.
- Se recomienda fomentar el uso colaborativo de Canva en proyectos grupales para desarrollar no solo habilidades técnicas, sino también competencias blandas como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas.
- Es importante establecer un sistema de monitoreo y evaluación regular para medir el impacto del uso de Canva a lo largo del tiempo. Esto incluiría la recolección de datos sobre el desempeño de los estudiantes y la percepción de docentes y alumnos, asegurando que se implementen mejoras continuas en el uso de esta herramienta tecnológica en el proceso educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Amores, A. J., & Casas, P. (2019). El uso de las TIC como herramienta de motivación para alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Estudio de caso español. *Hamut'ay*, 6(3), 37-49.
- Arias, J. L. (2020). *Métodos de investigación online: Herramientas digitales para recolectar datos*. Arias Gonzáles, José Luis.
<http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2237>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3ra ed.). Patria.
- Calderón-Baticón, D. (2013). *Las TIC: Motivación en la comprensión lectora. Propuesta de intervención* [bachelorThesis, Universidad Internacional de La Rioja].
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/1866>
- Candiotti, L. A., & Palomino, J. G. (2023). *Herramientas TIC en el aprendizaje colaborativo del Área de Educación para el Trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca—Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3616>
- Cruz, N. M., & Valentin, M. (2016). *Aplicación de las TIC en el Aula de Innovación Pedagógica y desarrollo de capacidades en el segundo grado de la I.E. N° 34047 César Vallejo – Yanacancha* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/109>
- Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J. L., & Díaz, L. (2020). *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*.

Universidad Pontificia Bolivariana.

<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6201>

Gilian, T. R., & Ruth, Z. M. (2023). *Influencia de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del I.E.S.T.P. “Rodrigo Salazar Palacios” de la Provincia de Daniel Alcides Carrión del Departamento de Pasco* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión].

<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3435>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. McGraw Hill.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Mamani, J. (2021). *Nivel de uso de las TIC y su relación con la motivación en los estudiantes de segundo y tercer grado de la Institución educativa secundaria Siervos de Dios, distrito de Crucero, Carabaya—Puno, 2020* [Universidad Alas Peruanas]. <https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/10785>

Mendoza, R. (2021). *Uso de las TIC y nivel de motivación en los estudiantes de tercer y cuarto año de secundaria de la Institución Educativa Secundaria Jorge Basadre Titihue del distrito Huancané, provincia Huancané, región Puno, 2019* [Universidad Alas Peruanas].

<https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/10672>

Mestanza, S. Y. (2021). *El uso de las TIC y la motivación escolar en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución educativa Agropecuario Shucshuyacu, distrito de Jepelacio—Moyobamba, región San Martín, 2019* [Universidad Alas Peruanas].

<https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/10732>

- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación científica cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta edición). Ediciones de la U.
- Quesada, C., Apolo, N., & Delgado, K. (2018). Investigación científica. En D. Alan & L. Cortez (Eds.), *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pp. 13-37). Editorial UTMACH.
- Sánchez, M. L., & Espada-Mateos, M. (2018). Evaluación de un programa de intervención basado en el uso del tic para aumentar la motivación del alumnado en educación física. *Revista Fuentes*, 20(1), Article 1.
- Adams, R., & Wilson, P. (2018). Canva y la democratización del diseño gráfico en la educación. *Journal of Educational Technology*.
- Anderson, K. (2022). Integración interdisciplinaria de herramientas digitales en la educación. *Interdisciplinary Journal of Education*.
- Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
- Baker, R. S. (2016). Stupid Tutoring Systems, Intelligent Humans. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26, 600-614.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Bernal, A. (2018). Tecnologías digitales y personalización del aprendizaje: Desafíos para la educación en Perú. *Educación y Futuro Digital*, 2(1), 58-72.
- Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W.W. Norton & Company.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley-Blackwell.
- Clark, D. (2019). The rise of visual content online. *Content Marketing Institute*.

- Deterding, S. et al. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
- Drucker, P. (2014). *Innovation and Entrepreneurship*. Routledge.
- Fullan, M. (2013). *Stratosphere: Integrating Technology, Pedagogy, and Change Knowledge*. Pearson.
- García, A., & Rodríguez, C. (2021). Preparando a los estudiantes para el futuro: Alfabetización digital y herramientas de diseño. *Educational Review*.
- García, C. (2021). Talleres prácticos en educación para el trabajo. *Workshop Education Journal*.
- García, E. (2022). Mentoría en la educación para el emprendimiento. *Journal of Entrepreneurship Education*.
- García, L. (2019). Alineación del currículo con el mercado laboral. *Revista de Educación y Trabajo*.
- García, L. (2020). Competencias para el siglo XXI en la educación técnica. *Revista de Educación y Trabajo*.
- García, M., & López, S. (2019). Análisis cuantitativo del impacto de las herramientas digitales en el rendimiento estudiantil. *Journal of Educational Technology*.
- García, M., & López, S. (2020). Identificación de oportunidades en el emprendimiento. *Journal of Business and Entrepreneurship*.
- Ghasemi, M., et al. (2018). The effectiveness of Canva as a tool for creating digital content. *Journal of Educational Technology & Society*.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Publishing.
- González, R. (2022). Emprendimiento en la Educación para el Trabajo: Preparando a los futuros líderes. *Journal of Entrepreneurship Education*.

- González, R., & Martínez, S. (2019). Estrategias de recopilación de información en proyectos de emprendimiento. *Journal of Business Research Methods*.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. *Learning, Media and Technology*, 41(1), 6-30.
- Helsper, E. J. (2017). *The Digital Disconnect: The Social Causes and Consequences of Digital Inequalities*. Sage.
- Hernández, R., & García, M. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación para el trabajo. *Journal of Project-Based Learning*.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2015). Cooperative learning and teaching effectiveness: The scholarship of teaching and learning. *Active Learning in Higher Education*, 16(3), 179-194.
- Johnson, D., & Renner, J. (2012). Effectiveness of multimedia use in teaching complex science concepts. *Journal of Educational Psychology*, 104(4), 1107-1126.
- Johnson, L. (2020). Visual content in social media marketing. *Social Media Examiner*.
- Johnson, L. et al. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.
- Johnson, L., & Anderson, R. (2020). Herramientas colaborativas en diseño gráfico: un estudio de caso de Canva. *Collaboration in Design Education Journal*.
- Johnson, M. (2017). Fomentando la innovación y la creatividad en el aula. *Journal of Creative Education*.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kram, K. E. (1985). *Mentoring at Work: Developmental Relationships in Organizational Life*. Scott, Foresman and Company.
- Lee, H. (2022). Adaptación y evolución en el diseño gráfico: El caso de Canva. *Design Innovation Journal*.

- Lim, C. P. (2012). ICT in Education Masterplan in Singapore. *Educational Technology*, 52(2), 3-9.
- Livingstone, S. (2012). *Theories of Internet use*. University of Oxford Press.
- López, E. (2022). Evaluación de herramientas digitales en proyectos educativos. *Digital Tools in Education Assessment*.
- López, E. (2023). Contexto y tecnología educativa: Una perspectiva integral. *Comprehensive Educational Technology Journal*.
- López, E., & Gómez, S. (2018). Equidad en la educación técnica y profesional. *Educational Equity Review*.
- López, J., & Rodríguez, C. (2016). Formación docente y TIC: Retos y oportunidades. *Revista de Tecnología Educativa*, 4(2), 11-25.
- López, M. (2022). Gestión de recursos en proyectos emprendedores. *Resource Management in Entrepreneurship Education*.
- López, M., & Rodríguez, P. (2019). TIC en la educación vocacional: Hacia una mayor empleabilidad. *Revista Tecnología Educativa*.
- Martin, F., & Ertzberger, J. (2020). Herramientas digitales y colaboración estudiantil: El caso de Canva. *Journal of Collaborative Learning*.
- Martínez, A., & Rodríguez, B. (2021). Fomento de habilidades del siglo XXI a través de herramientas digitales. *21st Century Skills Journal*.
- Martínez, A., & Rodríguez, B. (2022). Planificación curricular y herramientas digitales. *Journal of Curriculum Planning*.
- Martínez, L. (2020). Trabajo en equipo y emprendimiento en la educación. *Journal of Collaborative Education*.
- Martínez, P., & Fernández, A. (2018). Educación para el Trabajo: Un enfoque práctico. *Journal of Vocational Education*.

- Martínez, R. (2021). Innovación en la educación técnica y profesional. *Innovative Education Review*.
- Martínez, R., & Pérez, A. (2021). Desafíos de la integración de TIC en la educación vocacional. *Journal of Vocational Education Technology*.
- Martínez, S. (2020). Adaptabilidad y educación: Preparando a los estudiantes para un mundo en cambio. *Educational Review*.
- Mattessich, P. W., & Monsey, B. R. (1992). *Collaboration: What Makes It Work*. Amherst H. Wilder Foundation.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2014). *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2019). *Competencias para el Emprendimiento Económico y Social*.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2020). *Competencias en Entornos Virtuales y TIC*.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2021). *Gestión Autónoma del Aprendizaje*.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). *Competencias y Capacidades en la Educación para el Trabajo*.
- Murphy, R., Gallagher, L., Krumm, A. E., Mislevy, J., & Hafter, A. (2014). Research on the Use of Khan Academy in Schools. *SRI Education*.
- Negroponte, N. (2005). *One Laptop per Child*. OLPC.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. John Wiley & Sons.

- Paul, R., & Elder, L. (2006). *Critical Thinking: The Nature of Critical and Creative Thought*. Foundation for Critical Thinking.
- Pérez, A., & Fernández, L. (2019). Desarrollo de habilidades de resolución de problemas en la educación vocacional. *Journal of Vocational Education*.
- Pérez, D. (2023). Aprendizaje basado en proyectos y tecnología digital. *Project-Based Learning and Technology Review*.
- Pérez, J. (2019). Design thinking en educación. *Educational Innovation Review*.
- Pérez, J. (2020). Evaluaciones cualitativas en tecnología educativa. *Qualitative Research in Education*.
- Pérez, J. (2021). Diseño y validación de prototipos en la educación para el emprendimiento. *Journal of Entrepreneurship Education*.
- Pérez, J., & García, L. (2019). El trabajo en equipo en la educación para el emprendimiento. *Journal of Entrepreneurial Education*.
- Pink, D. H. (2006). *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future*. Riverhead Books.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Rivera, G. (2024). Fomentando la creatividad en el aula. *Creativity in Education Journal*.
- Rivera, J. (2022). Comunicación efectiva en el emprendimiento. *Entrepreneurship Communication Journal*.
- Rivera, J., & Sánchez, M. (2021). Proyectos en la educación técnica: Aprendizaje aplicado. *Educational Practice Journal*.
- Rivoir, A., & Zoppolo, G. (2016). Conectar Igualdad en Uruguay: análisis de la integración de

- netbooks en escuelas secundarias. *Revista Iberoamericana de Educación*, 70, 145-162.
- Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Capstone Publishing.
- Rodríguez, A. (2018). Emprendimiento y educación: Preparando a los jóvenes para el futuro. *Revista de Innovación Educativa*.
- Rodríguez, A. (2020). Análisis e interpretación de datos en el desarrollo de propuestas de valor. *Innovative Data Analysis in Business Journal*.
- Rodríguez, A. (2021). Canva en el aula: un recurso para la educación moderna. *Journal of Educational Technology*.
- Rodríguez, A., & López, B. (2021). Tecnologías de la Información y Comunicación en la creación de propuestas de valor. *Technology and Innovation in Education Journal*.
- Sahlberg, P. (2011). *Finnish Lessons: What Can the World Learn from Educational Change in Finland?* Teachers College Press.
- Sánchez, C. (2022). Estudios longitudinales en tecnología educativa. *Longitudinal Education Research Review*.
- Sánchez, F. (2023). Desarrollo profesional y tecnologías educativas. *Professional Development in Education Technology*.
- Sánchez, M., & Rodríguez, J. (2020). Preparando para el futuro: Educación para el trabajo en el siglo XXI. *Future Work Journal*.
- Sánchez, P. (2023). Evaluación reflexiva en proyectos de emprendimiento educativo. *Assessment in Educational Entrepreneurship*.
- Schumpeter, J. A. (1934). *The Theory of Economic Development*. Harvard University Press.
- Schwartz, J. (2017). Navigating the future of work: Can we point business, workers, and social institutions in the same direction? *Deloitte Review*, 21, 30-47.

Selwyn, N. (2014). *Technology and Education: Why It's Crucial to Be Critical*. Routledge.

Siemens, G. (2014). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. elearnspace.

Smith, J. (2018). Canva: Revolucionando el diseño. *Graphic Design Magazine*.

Smith, J. (2021). Canva for Education: Empowering teachers and students. *EdTech Magazine*.

Smith, J. (2023). Canva en la educación: Aplicaciones y adaptaciones en diferentes niveles. *Journal of Modern Education Review*.

Smith, J., & Krumsvik, R. (2018). Learning with digital technology: A qualitative study exploring the impact of digital tools on student learning. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 62(2), 290-306.

Taylor, L. (2019). Creatividad al alcance de todos: Canva y el futuro del diseño. *Creative Technology Review*.

Tello, A. M. (2015). Integración de TIC en la educación en Perú. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 7, 123-140.

Thomas, J. W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning.

Thompson, M., & Walsh, L. (2019). Fomentando la creatividad en el aula a través de herramientas digitales. *Creative Education Journal*.

Torres, A., & Jiménez, E. (2023). Contextualización en la Educación para el Trabajo: Integrando cultura y comunidad. *Local Education Review*.

Torres, P. (2022). Habilidades blandas en la educación vocacional. *Skills for the Future Journal*.

UNESCO (2017). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo*. UNESCO Publishing.

UNESCO (2020). *Education: From Disruption to Recovery*. [Online] Available at: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>.

- Vrontis, D., & Thrassou, A. (2020). The evolution of Canva and graphic design. *Journal of Business Strategy*.
- Wagner, T. (2010). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need—and What We Can Do About It*. Basic Books.
- Wagner, T. (2012). *Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World*. Scribner.
- Wagner, T. (2015). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need - and What We Can Do About It*. Basic Books.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. MIT Press.
- Warschauer, M., & Ames, M. (2010). Can One Laptop per Child Save the World's Poor? *Journal of International Affairs*, 64(1), 33-51.
- Williams, R. (2020). Digital transformation and the rise of online tools during the pandemic. *TechCrunch*.
- Wilson, P., & Ghasemi, M. (2017). Evaluación de herramientas de diseño gráfico para no diseñadores. *Journal of Design Studies*.
- Zhao, Y. (2012). *World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students*. Corwin Press.

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

CUESTIONARIO USO DE LA PLATAFORMA CANVA

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que las respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada ítem que se evalúa se estará analizando estadísticamente con fines educativos.

Objetivo de la investigación

Determinar la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024.

Objetivo del instrumento

Describir las características y funcionalidades de Canva que se aplican en el proceso educativo para la creación de propuestas de valor.

Instrucciones

Estimado(a) estudiante le agradeceremos que complete con total honestidad el siguiente **cuestionario**:

1. ¿Con qué frecuencia utilizas Canva en tus actividades escolares?

- a. Nunca
- b. Raramente
- c. Algunas veces
- d. Frecuentemente
- e. Siempre

2. Marca la frecuencia con la que utilizas Canva para los siguientes tipos de proyectos escolares: [Presentaciones, Infografías, Posters, Otros]

- a) Nunca
- b) Raramente
- c) Algunas veces
- d) Frecuentemente
- e) Siempre

3. ¿Cuán útil consideras Canva para tus trabajos escolares?

- a) Nada útil
- b) Poco útil
- c) Moderadamente útil
- d) Muy útil
- e) Extremadamente útil

4. ¿Sientes que el uso de Canva ha mejorado tus habilidades de diseño gráfico y creatividad?

- a) Nada
- b) Un poco
- c) Moderadamente
- d) Bastante
- e) Mucho

5. ¿Qué tan fácil encuentras el uso de Canva para tus proyectos escolares?

- a) Muy difícil
- b) Difícil
- c) Ni fácil ni difícil
- d) Fácil
- e) Muy fácil

Anexo C. Instrumento de investigación (Variable Dependiente)



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

DESARROLLO DE LA CAPACIDAD “CREA PROPUESTA DE VALOR” *PRETEST*

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que las respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada ítem que se evalúa se estará analizando estadísticamente con fines educativos.

Objetivo de la investigación

Determinar la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024.

Objetivo del instrumento

Evaluar el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado antes de la implementación de Canva.

Instrucciones

Estimado(a) estudiante le agradeceremos que complete con total honestidad, según la siguiente **escala de valoración**:

1	2	3	4	5
Nunca	Raramente	Algunas veces	Frecuentemente	Siempre

En los siguientes ítems, marque con una (X) la alternativa que más se acerque a tu forma de pensar respecto a cada afirmación:

Ítems		Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
1	Antes de utilizar Canva, ¿con qué frecuencia has podido definir y estructurar claramente tus propuestas de valor para proyectos escolares?					

2	¿Con qué frecuencia has demostrado comprensión profunda del tema o problema en tus propuestas de valor antes de utilizar Canva?					
3	¿Con qué frecuencia has presentado ideas novedosas y originales en tus propuestas de valor antes de utilizar Canva?					
4	¿Con qué frecuencia has incluido elementos creativos e innovadores en tus propuestas de valor antes de utilizar Canva?					
5	Antes de utilizar Canva, ¿con qué frecuencia realizaste una investigación detallada sobre las necesidades para tus propuestas de valor?					
6	¿Con qué frecuencia adaptaste tus propuestas de valor específicamente a las necesidades identificadas antes de utilizar Canva?					
7	¿Con qué frecuencia ofreciste soluciones prácticas y realizables en tus propuestas de valor antes de utilizar Canva?					
8	Antes de utilizar Canva, ¿con qué frecuencia respaldaste la efectividad de tus soluciones propuestas con argumentos lógicos y evidencia?					



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

**DESARROLLO DE LA CAPACIDAD
“CREA PROPUESTA DE VALOR”
POSTEST**

Antes de comenzar

Se hace de su conocimiento que las respuestas serán tratadas confidencialmente, además, que cada ítem que se evalúa se estará analizando estadísticamente con fines educativos.

Objetivo de la investigación

Determinar la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024.

Objetivo del instrumento

Evaluar el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del quinto cuarto después de la implementación de Canva.

Instrucciones

Estimado(a) estudiante le agradeceremos que complete con total honestidad, según la siguiente **escala de valoración**:

1	2	3	4	5
Nunca	Raramente	Algunas veces	Frecuentemente	Siempre

En los siguientes ítems, marque con una (X) la alternativa que más se acerque a tu forma de pensar respecto a cada afirmación:

Ítems		Escala de valoración				
		1	2	3	4	5
1	Después de utilizar Canva, ¿con qué frecuencia has podido definir y estructurar claramente tus propuestas de valor para proyectos escolares?					

2	¿Con qué frecuencia has demostrado comprensión profunda del tema o problema en tus propuestas de valor después de utilizar Canva?					
3	¿Con qué frecuencia has presentado ideas novedosas y originales en tus propuestas de valor después de utilizar Canva?					
4	¿Con qué frecuencia has incluido elementos creativos e innovadores en tus propuestas de valor después de utilizar Canva?					
5	Después de utilizar Canva, ¿con qué frecuencia realizaste una investigación detallada sobre las necesidades para tus propuestas de valor?					
6	¿Con qué frecuencia adaptaste tus propuestas de valor específicamente a las necesidades identificadas después de utilizar Canva?					
7	¿Con qué frecuencia ofreciste soluciones prácticas y realizables en tus propuestas de valor después de utilizar Canva?					
8	Después de utilizar Canva, ¿con qué frecuencia respaldaste la efectividad de tus soluciones propuestas con argumentos lógicos y evidencia?					

Anexo D. Procedimiento de validación y confiabilidad

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del instrumento	Cuestionario "Crea Propuesta de Valor"
Autor del instrumento	Bach. Himer Teodoro SANCHEZ BASILIO Bach. Anderson Josue SOLANO BASILIO
Título del proyecto	Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Señor de los Milagros", Yanahuanca, 2024.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.		X				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

95%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos	Mg. Max Danfer MARCELO DAMIAN
Documento de identidad	42182657
La mención del grado	Magister en Didáctica y Tecnología de la Información
Procedencia	Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Firma del experto	
Celular N°	943454669
Fecha	09/11/2024

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del instrumento	<i>Cuestionario "Crea Propuesta de Valor"</i>
Autor del instrumento	<i>Bach. Himer Teodoro SANCHEZ BASILIO Bach. Anderson Josue SOLANO BASILIO</i>
Título del proyecto	<i>Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Señor de los Milagros", Yanahuanca, 2024.</i>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

100%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.
- () El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Nombres y apellidos	<i>Pit Frank ALANIA RICARDI</i>
Documento de identidad	<i>40573846</i>
La mención del grado	<i>Magister en Ingeniería de Sistemas y Computación</i>
Procedencia	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Firma del experto	
Celular N°	<i>963640605</i>
Fecha	<i>09/11/2024</i>

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Institución de estudios	<i>Cuestionario "Crea Propuesta de Valor"</i>
Autor del instrumento	<i>Bach. Himer Teodoro SANCHEZ BASILIO Bach. Anderson Josue SOLANO BASILIO</i>
Título del proyecto	<i>Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Señor de los Milagros", Yanahuanca, 2024.</i>

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

EVIDENCIAS	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN					
		5	4	3	2	1	0
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	X					
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables en una institución.	X					
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X					
4. Organización	Existe una organización lógica.	X					
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X					
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar.	X					
7. Consistencia	Basado en aspectos teórico-científico.	X					
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	X					
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	X					
10. Pertinencia	El instrumento es adecuado al tipo de investigación	X					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

100%

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento de investigación es pertinente para ser aplicado en la investigación.

() El instrumento de investigación no es pertinente para ser aplicado en la investigación.

V. DATOS DEL EXPERTO

Apellidos y nombres	<i>Mg. Ulises Espinoza Apolinario</i>
Documento de identidad	<i>04070824</i>
La mención del grado	<i>Magister en Investigación y Tecnología Educativa</i>
Procedencia	<i>Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión</i>
Firma del experto	
Celular N°	<i>963638700</i>
Fecha	<i>09/11/2024</i>

Anexo F. Sesiones de Aprendizaje



PERÚ
Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca



SESIÓN DE APRENDIZAJE – Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los Estudiantes

I. DATOS GENERALES:			
Institución Educativa:	34678 – "Señor de los Milagros"		
Docente:	Himer SANCHEZ BASILIO		
Área:	Educación para el trabajo		
Ciclo:	VII	Grado:	4ro "A" - "B"
Duración:	2 H		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN 1

INTRODUCCIÓN A CANVA: DESCUBRIENDO LAS BASES DEL DISEÑO GRÁFICO

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Evidencia de aprendizaje (Producto/reto)
Competencia: - Crea propuestas de valor. Capacidades: - Identifica necesidades y oportunidades. - Formula soluciones creativas y viables. - Utiliza recursos tecnológicos para comunicar ideas visuales.	- Reconoce la importancia del diseño gráfico en la creación de propuestas de valor. - Explora y manipula las herramientas básicas de Canva. - Diseña un cartel básico con elementos gráficos para comunicar una idea inicial.	Diseño de un cartel básico utilizando Canva, integrando texto, imágenes y colores que representen una propuesta visual.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN (Momentos y Procesos Pedagógicos – Estrategias didácticas)

Inicio: (15 minutos)

- Propósito:** Motivar a los estudiantes y conectar la sesión con situaciones cotidianas.
- Estrategia:** Activación de saberes previos
 - Bienvenida y presentación del tema: El docente inicia con una pregunta motivadora:
¿Sabían que el diseño gráfico está presente en casi todo lo que usamos y vemos diariamente?
 - Breve introducción al propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a usar Canva, una herramienta sencilla para crear diseños increíbles y comunicar nuestras ideas de manera visual.
 - Presentación de un video breve de 3 minutos sobre cómo Canva puede ser utilizado en proyectos escolares.
 - Registro de expectativas: Los estudiantes comparten sus ideas sobre cómo creen que pueden aplicar Canva en sus proyectos escolares.

Desarrollo: (60 minutos)

- Propósito:** Explorar las funcionalidades de Canva y aplicar los conocimientos adquiridos en un diseño básico.

- Estrategia:**
 - ✓ Aprendizaje guiado.
 - ✓ Trabajo práctico.

Actividad 1 Explorando Canva (30 minutos)

- ✓ El docente explica los pasos para crear una cuenta en Canva y guía a los estudiantes en el registro.
- ✓ Presentación de las herramientas básicas de Canva:
 - Plantillas, colores, tipografías, imágenes y elementos gráficos.
- ✓ Ejemplo práctico: El docente diseña en tiempo real un cartel sencillo utilizando las herramientas mencionadas.

Actividad 2 Creación de un diseño básico (30 minutos)

- ✓ Los estudiantes aplican lo aprendido creando su propio cartel con las siguientes características:
 - Debe incluir un título, una imagen, y un mensaje visual.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca



- Uso de al menos tres herramientas básicas (colores, texto, y elementos gráficos).
- ✓ Trabajo en parejas para recibir retroalimentación de sus compañeros.
- ✓ El docente monitorea y brinda asesoramiento personalizado durante el diseño.

Cierre (15 minutos)

- **Propósito:** Explorar Reflexionar sobre el aprendizaje y planificar su aplicación futura.
- **Estrategia:**
 - ✓ Reflexión grupal.
 - ✓ Presentación de productos.
 - ✓ Los estudiantes presentan sus diseños al grupo, explicando su intención comunicativa y las herramientas utilizadas.
 - ✓ Reflexión grupal:
 - ¿Qué les pareció trabajar con Canva?
 - ¿En qué otros proyectos podrían usar esta herramienta?
 - ✓ Evaluación oral por parte del docente, destacando los logros y áreas de mejora.
 - ✓ Anuncio del propósito de la siguiente sesión:
 - En nuestra próxima clase, aprenderemos cómo utilizar Canva para diseñar propuestas de valor más complejas y colaborativas.

Metacognición:

¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido? ¿para qué te sirve lo aprendido? ¿Cuál es el propósito de identificar necesidades en un grupo de personas?

V EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar:

1. Uso correcto de las herramientas básicas de Canva.
2. Diseño del cartel que comunique una idea visual clara.
3. Participación activa durante la sesión.

Criterios:

- ✓ Originalidad y claridad en el diseño.
- ✓ Uso adecuado de las herramientas tecnológicas.
- ✓ Capacidad para justificar las decisiones creativas.

VI MATERIALES

- ✓ Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- ✓ Proyector o pantalla interactiva.
- ✓ Cuenta gratuita en Canva para cada estudiante.
- ✓ Video motivador sobre Canva.



Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuasca



SESIÓN DE APRENDIZAJE – Uso de Canva sobre la Capacidad Crea

Propuesta de Valor de los Estudiantes

I. DATOS GENERALES:			
Institución Educativa:	34678 – "Señor de los Milagros"		
Docente:	Anderson SOLANO BASILIO		
Área:	Educación para el trabajo		
Ciclo:	VII	Grado:	4ro "A" - "B"
Duración:	2 H		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN 2		
DISEÑANDO CON PROPÓSITO: CREACIÓN DE PROPUESTAS VISUALES EFECTIVAS		
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Evidencia de aprendizaje (Producto/reto)
Competencia: - Crea propuestas de valor. Capacidades: - Identifica necesidades y oportunidades a través del diseño. - Aplica principios básicos de diseño visual para comunicar ideas efectivas. - Formula soluciones gráficas que respondan a necesidades reales.	- Reconoce los elementos clave de un diseño efectivo, como equilibrio, contraste y jerarquía visual. - Crea un diseño más elaborado utilizando Canva, dirigido a resolver una necesidad específica. - Explica cómo su diseño responde a las necesidades planteadas y refleja una propuesta de valor.	Diseño de una propuesta visual elaborada en Canva, que incluya equilibrio visual, contraste de colores y texto explicativo.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN (Momentos y Procesos Pedagógicos – Estrategias didácticas)
Inicio: (15 minutos) Propósito: Conectar el aprendizaje previo con el nuevo objetivo y motivar a los estudiantes hacia la creación de propuestas con propósito. Estrategia: Activación de saberes previos y motivación - Recapitulación de la sesión anterior: - El docente muestra algunos trabajos destacados de la primera sesión y pregunta: ¿Qué características notaron que hacían destacar estos diseños? - Presentación del propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a crear diseños que no solo se vean bien, sino que también cumplan un propósito claro. - Actividad breve: - El docente muestra dos diseños contrastantes (uno efectivo y uno desordenado) y pide a los estudiantes que identifiquen cuál comunica mejor su idea y por qué.
Desarrollo: (60 minutos) Propósito: Enseñar y aplicar principios básicos de diseño visual en la creación de propuestas con propósito. Estrategia: ✓ Aprendizaje guiado. ✓ Trabajo práctico con Canva. Actividad 1 Explorando los principios del diseño efectivo (20 minutos) ✓ Los estudiantes aplican lo aprendido creando su propio cartel con las siguientes características: - Equilibrio: Cómo distribuir elementos de forma armoniosa. - Contraste: Uso de colores y tamaños para destacar información clave. - Jerarquía visual: Organización de los elementos para guiar la atención del espectador. ✓ Ejemplo práctico: El docente diseña en Canva un afiche que promueva un producto escolar, destacando cada principio en tiempo real. Actividad 2 Creación de propuesta visuales con propósito (40 minutos)



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca



- ✓ Los estudiantes identifican una necesidad específica de su entorno (por ejemplo, promocionar un evento escolar, crear conciencia sobre un tema ambiental, etc.).
- ✓ Crean una propuesta visual en Canva que aborde esa necesidad, utilizando los principios de diseño aprendidos.
- ✓ Trabajo en parejas para intercambiar retroalimentación constructiva sobre los diseños realizados.
- ✓ El docente supervisa, brinda asesoramiento y resuelve dudas durante la actividad.

Cierre (15 minutos)

- **Propósito:** Reflexionar sobre el aprendizaje y planificar mejoras en los diseños creados.
- **Estrategia:**
 - ✓ Reflexión grupal.
 - ✓ Presentación de productos finales.
 - ✓ Los estudiantes presentan sus diseños, explicando cómo aplicaron los principios de diseño y cómo su propuesta responde a la necesidad identificada.
 - ✓ Reflexión grupal:
 - ¿Qué aprendieron sobre el diseño con propósito?
 - ¿Cómo podrían mejorar aún más sus propuestas visuales?
 - ✓ Evaluación del docente sobre los logros de la sesión, destacando ejemplos destacados y sugerencias de mejora.

Metacognición:

¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido? ¿para qué te sirve lo aprendido? ¿Cuál es el propósito de identificar necesidades en un grupo de personas?

V EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar:

1. Aplicación correcta de los principios de diseño visual.
2. Propuesta visual clara y alineada a una necesidad identificada.
3. Participación activa en la sesión.

Criterios:

- ✓ Creatividad y originalidad en el diseño.
- ✓ Uso eficaz de las herramientas de Canva.
- ✓ Capacidad para justificar cómo su diseño cumple con el propósito planteado.

VI MATERIALES

- ✓ Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- ✓ Proyector o pantalla interactiva.
- ✓ Cuentas en Canva.
- ✓ Ejemplos visuales (afiches efectivos y no efectivos).



PERÚ

Ministerio
de EducaciónInstitución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca

SESIÓN DE APRENDIZAJE – Uso de Canva sobre la Capacidad Crea

Propuesta de Valor de los Estudiantes

I. DATOS GENERALES:			
Institución Educativa:	34678 – "Señor de los Milagros"		
Docente:	Himer SANCHEZ BASILIO		
Área:	Educación para el trabajo		
Ciclo:	VII	Grado:	4ro "A" - "B"
Duración:	2 H		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN 3		
APLICACIÓN PRÁCTICA: CANVA EN PROYECTOS DE CLASE		
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Evidencia de aprendizaje (Producto/reto)
Competencia: • Crea propuestas de valor. Capacidades: - Identifica oportunidades para aplicar herramientas digitales en proyectos académicos. - Utiliza Canva para diseñar proyectos educativos alineados a objetivos específicos. - Evalúa la efectividad del diseño en la comunicación de ideas.	• Propone ideas innovadoras para proyectos de clase utilizando Canva. • Diseña un producto gráfico que combine creatividad, funcionalidad y propósito. • Presenta y justifica su diseño, explicando cómo responde a las necesidades planteadas.	• Creación de un proyecto visual en Canva, como una infografía, póster o presentación, relacionado con un tema académico.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN (Momentos y Procesos Pedagógicos – Estrategias didácticas)	
Inicio: (15 minutos)	
• Propósito: Conectar el aprendizaje previo con el nuevo objetivo, motivando a los estudiantes hacia una aplicación práctica. • Estrategia: Activación de saberes previos y motivación - Recapitulación de la sesión anterior: • El docente muestra ejemplos de propuestas visuales efectivas creadas en la sesión anterior y pregunta: ◦ ¿Qué aprendimos sobre el diseño con propósito? - Presentación del propósito de la sesión: • Hoy aprenderemos todo lo aprendido para desarrollar un proyecto visual que pueda ser útil en otras áreas académicas. - Actividad breve: • El docente presenta un video corto de ejemplos de proyectos educativos realizados con Canva, como infografías sobre el cambio climático o presentaciones interactivas.	
Desarrollo: (60 minutos)	
• Propósito: Guiar a los estudiantes en el diseño de proyectos de clase utilizando Canva. • Estrategia: ✓ Aprendizaje por proyectos. ✓ Trabajo colaborativo. Actividad 1 Planteamiento del proyecto (15 minutos) ✓ Los estudiantes eligen un tema académico relacionado con otra área curricular (por ejemplo, Ciencias, Matemáticas o Comunicación). ✓ El docente guía a los estudiantes en la definición de los objetivos del proyecto, respondiendo a preguntas como: • ¿Qué mensaje quieren transmitir? • ¿Qué tipo de diseño sería más adecuado (infografía, póster, presentación)?	



Actividad 2 Diseño del proyecto en Canva (30 minutos)

- ✓ Los estudiantes trabajan en sus diseños utilizando las herramientas de Canva aprendidas en sesiones anteriores.
- ✓ El docente supervisa el trabajo, proporcionando retroalimentación y resolviendo dudas técnicas o creativas.
- ✓ Los estudiantes se enfocan en integrar los principios de diseño aprendidos (equilibrio, contraste, jerarquía visual) en sus proyectos.

Actividad 3 Revisión entre pares (15 minutos)

- ✓ Los estudiantes se agrupan en parejas o tríos para intercambiar y revisar sus diseños.
- ✓ Cada grupo brinda retroalimentación constructiva, destacando fortalezas y sugiriendo mejoras.

Cierre (15 minutos)

- **Propósito:** Reflexionar sobre el proceso de diseño y planificar la implementación de los proyectos creados.
- **Estrategia:**
 - ✓ Reflexión grupal.
 - ✓ Presentación de productos.
 - ✓ Algunos estudiantes presentan sus proyectos al grupo, explicando su diseño y cómo este cumple con el objetivo planteado.
 - ✓ Reflexión grupal:
 - ¿Qué desafíos enfrentaron durante el diseño?
 - ¿Cómo podrían aplicar estas habilidades en otros contextos académicos o personales?
 - ✓ El docente brinda una evaluación oral de los logros de la sesión y destaca ejemplos destacados.

Metacognición:

¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido? ¿para qué te sirve lo aprendido? ¿Cuál es el propósito de identificar necesidades en un grupo de personas?

V EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar:

1. Relevancia del diseño con respecto al tema académico elegido.
2. Uso efectivo de las herramientas de Canva.
3. Integración de principios de diseño en el proyecto.
4. Justificación clara de las decisiones de diseño.

Criterios:

- ✓ Originalidad y creatividad en el diseño.
- ✓ Claridad y funcionalidad del producto final.
- ✓ Participación activa en la elaboración y revisión del proyecto.

VI MATERIALES

- ✓ Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- ✓ Proyector o pantalla interactiva.
- ✓ Cuenta en Canva para cada estudiante.
- ✓ Ejemplos de proyectos visuales.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuasca



SESIÓN DE APRENDIZAJE – Uso de Canva sobre la Capacidad Crea

Propuesta de Valor de los Estudiantes

I. DATOS GENERALES:			
Institución Educativa:	34678 – "Señor de los Milagros"		
Docente:	Anderson SOLANO BASILIO		
Área:	Educación para el trabajo		
Ciclo:	VII	Grado:	4ro "A" - "B"
Duración:	2 H		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN 4		
COLABORACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN: TRABAJO EN EQUIPO CON CANVA		
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Evidencia de aprendizaje (Producto/reto)
<u>Competencia:</u> - Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. <u>Capacidades:</u> - Organiza el trabajo en equipo para realizar proyectos colaborativos. - Utiliza Canva como una herramienta colaborativa para diseñar en equipo. - Proporciona retroalimentación constructiva para mejorar los diseños grupales.	- Participa activamente en un equipo de trabajo para diseñar un proyecto colaborativo en Canva. - Integra las ideas de todos los miembros del equipo en el diseño final. - Da y recibe retroalimentación constructiva para mejorar el producto visual creado en equipo.	Proyecto visual colaborativo creado en Canva, reflejando el trabajo en equipo y los aportes de todos los integrantes.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN (Momentos y Procesos Pedagógicos – Estrategias didácticas)
Inicio: (15 minutos) Propósito: Introducir la importancia del trabajo en equipo y la retroalimentación en proyectos colaborativos. Estrategia: Activación de saberes previos y motivación - Bienvenida y presentación del propósito de la sesión - Hoy trabajaremos en equipos para diseñar un proyecto visual utilizando Canva, aprendiendo a colaborar y mejorar juntos. - Actividad breve: - El docente muestra un ejemplo de un diseño colaborativo, destacando cómo se integraron ideas y estilos diversos para crear un producto final enriquecido. - Pregunta motivadora: ¿Cómo creen que el trabajo en equipo puede mejorar la calidad de un diseño?
Desarrollo: (60 minutos) Propósito: Guiar a los estudiantes en la creación de un proyecto colaborativo en Canva, integrando ideas y retroalimentación. Estrategia: ✓ Aprendizaje por proyectos. ✓ Trabajo colaborativo. Actividad 1 Formación de equipos y asignación de roles (10 minutos) ✓ El docente organiza a los estudiantes en equipos de 4 o 5 integrantes. ✓ Cada equipo define roles: líder, diseñador principal, encargado de colores y tipografía, revisor, etc. ✓ Se asigna un tema académico o social para cada equipo (por ejemplo, "Prevención del bullying" o "Importancia del reciclaje"). Actividad 2 Diseño colaborativo en Canva (30 minutos) ✓ Cada equipo trabaja en Canva, utilizando la función de colaboración para que todos puedan editar el diseño en tiempo real.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuasca



- ✓ El diseño debe incluir:
 - Un título claro.
 - Un mensaje visual relevante al tema.
 - Elementos gráficos que reflejen las ideas del equipo.
- ✓ El docente supervisa y proporciona orientación, asegurándose de que todos los miembros participen activamente.

Actividad 3 Retroalimentación entre equipos (20 minutos)

- ✓ Los equipos intercambian sus proyectos con otros equipos y proporcionan retroalimentación constructiva utilizando una guía proporcionada por el docente.
- ✓ Cada equipo revisa las observaciones recibidas y realiza ajustes finales en su diseño.

Cierre (15 minutos)

- **Propósito:** Reflexionar sobre la experiencia de trabajar en equipo y el impacto de la retroalimentación en los resultados.
- **Estrategia:**
 - ✓ Reflexión grupal.
 - ✓ Presentación de proyectos colaborativos.
 - ✓ Cada equipo presenta su diseño final, explicando cómo trabajaron juntos y qué cambios realizaron tras la retroalimentación.
 - ✓ Reflexión grupal:
 - ¿Cómo ayudó el trabajo en equipo a mejorar el diseño?
 - ¿Qué aprendieron de dar y recibir retroalimentación?
 - ✓ Evaluación oral del docente sobre el desempeño de los equipos y los logros de la sesión.

Metacognición:

¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido? ¿para qué te sirve lo aprendido? ¿Cuál es el propósito de identificar necesidades en un grupo de personas?

V EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar:

1. Participación activa de todos los miembros del equipo.
2. Integración de ideas diversas en el diseño final.
3. Calidad y claridad del diseño colaborativo.
4. Retroalimentación constructiva proporcionada y recibida.

Criterios:

- ✓ Originalidad y coherencia del diseño final.
- ✓ Uso efectivo de Canva como herramienta colaborativa.
- ✓ Reflejo de las contribuciones de todos los miembros en el producto final.

VI MATERIALES

- ✓ Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- ✓ Cuentas en Canva con acceso a la función colaborativa.
- ✓ Guía de retroalimentación para evaluar proyectos visuales.
- ✓ Ejemplos de diseños colaborativos destacados.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca



SESIÓN DE APRENDIZAJE – Uso de Canva sobre la Capacidad Crea

Propuesta de Valor de los Estudiantes

I. DATOS GENERALES:			
Institución Educativa:	34678 – "Señor de los Milagros"		
Docente:	Himer SANCHEZ BASILIO		
Área:	Educación para el trabajo		
Ciclo:	VII	Grado:	4ro "A" - "B"
Duración:	2 H		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN 5		
INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD: ELEVANDO TUS DISEÑOS EN CANVA		
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Evidencia de aprendizaje (Producto/reto)
<u>Competencia:</u> • Crea propuestas de valor. <u>Capacidades:</u> - Propone soluciones creativas para representar ideas y mensajes visuales. - Explora herramientas avanzadas de Canva para potenciar sus diseños. - Evalúa la efectividad de un diseño innovador en la comunicación de una idea.	• Integra elementos avanzados en Canva, como animaciones, transiciones y efectos personalizados, en sus diseños. • Propone soluciones visuales innovadoras que representen ideas originales y creativas. • Presenta su diseño explicando cómo sus características visuales refuerzan el mensaje principal.	• Diseño innovador creado en Canva que utiliza herramientas avanzadas para transmitir un mensaje visual claro y atractivo.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN (Momentos y Procesos Pedagógicos – Estrategias didácticas)
Inicio: (15 minutos) • Propósito: Introducir el concepto de innovación en el diseño gráfico y motivar a los estudiantes a explorar nuevas ideas. • Estrategia: Activación de saberes previos y motivación - Bienvenida y contextualización: • Hoy llevaremos nuestros diseños al siguiente nivel, explorando herramientas avanzadas de Canva para crear algo realmente innovador. - Actividad breve: • El docente presenta ejemplos de diseños básicos y diseños innovadores en Canva, destacando las diferencias en creatividad y uso de herramientas avanzadas. - Pregunta motivadora: • ¿Cómo creen que pueden hacer sus diseños más atractivos y únicos?
Desarrollo: (60 minutos) • Propósito: Guiar a los estudiantes en el uso de herramientas avanzadas de Canva para diseñar propuestas innovadoras. • Estrategia: ✓ Aprendizaje guiado. ✓ Trabajo práctico. Actividad 1 Explorando herramientas avanzadas de Canva (20 minutos) ✓ El docente muestra el uso de herramientas avanzadas en Canva, como: • Animaciones para elementos gráficos. • Transiciones en presentaciones. • Edición de imágenes (recortes, filtros, efectos). • Uso de colores y tipografías personalizadas. ✓ Ejemplo práctico: El docente diseña una presentación con transiciones, animaciones y un diseño atractivo para



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca



explicar un tema académico.

Actividad 2 Diseño innovador individual (30 minutos)

- ✓ Los estudiantes eligen un tema académico, social o cultural para diseñar.
- ✓ Crean un diseño en Canva utilizando herramientas avanzadas, integrando elementos animados, transiciones y estilos personalizados.
- ✓ El docente supervisa el trabajo y brinda retroalimentación personalizada.

Actividad 3 Revisión y autoevaluación (10 minutos)

- ✓ Los estudiantes revisan sus diseños utilizando una lista de cotejo proporcionada por el docente para verificar:
 - Uso de herramientas avanzadas.
 - Claridad y creatividad del mensaje visual.
- ✓ Ajustan sus diseños según los criterios evaluados.

Cierre (15 minutos)

- **Propósito:** Reflexionar sobre el uso de herramientas avanzadas y su impacto en el diseño.
- **Estrategia:**
 - ✓ Reflexión grupal.
 - ✓ Presentación de proyectos destacados.
 - ✓ Algunos estudiantes presentan sus diseños al grupo, explicando cómo integraron las herramientas avanzadas y cómo refuerzan el mensaje principal.
 - ✓ Reflexión grupal:
 - ¿Cómo estas herramientas avanzadas mejoraron su diseño?
 - ¿Qué aprendieron sobre la innovación en el diseño visual?
 - ✓ Evaluación oral del docente sobre los logros de la sesión, destacando ejemplos sobresalientes.

Metacognición:

¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido? ¿para qué te sirve lo aprendido? ¿Cuál es el propósito de identificar necesidades en un grupo de personas?

V EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar:

1. Uso efectivo de herramientas avanzadas de Canva (animaciones, transiciones, edición de imágenes).
2. Originalidad y creatividad del diseño final.
3. Claridad y efectividad en la comunicación del mensaje visual.
4. Participación activa y reflexiva en la sesión.

Criterios:

- ✓ Nivel de innovación y creatividad en el diseño.
- ✓ Integración adecuada de herramientas avanzadas en Canva.
- ✓ Justificación clara de las decisiones de diseño.

VI MATERIALES

- ✓ Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- ✓ Proyector o pantalla interactiva.
- ✓ Cuentas en Canva con acceso a herramientas avanzadas.
- ✓ Ejemplos de diseños innovadores.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuasca



SESIÓN DE APRENDIZAJE – Uso de Canva sobre la Capacidad Crea

Propuesta de Valor de los Estudiantes

I. DATOS GENERALES:			
Institución Educativa:	34678 – "Señor de los Milagros"		
Docente:	Anderson SOLANO BASILIO		
Área:	Educación para el trabajo		
Ciclo:	VII	Grado:	4ro "A" - "B"
Duración:	2 H		

II. TÍTULO DE LA SESIÓN 6		
PRESENTACIÓN FINAL: DEMOSTRACIÓN DE PROPUESTAS DE VALOR EN CANVA		
III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	Evidencia de aprendizaje (Producto/reto)
Competencia: - Crea propuestas de valor. Capacidades: - Presenta y comunica efectivamente las propuestas de valor creadas en Canva. - Reflexiona sobre el impacto y utilidad de las propuestas diseñadas. - Evalúa su desempeño y el de sus compañeros de forma crítica y constructiva.	- Presenta sus propuestas de valor creadas en Canva, explicando su diseño y relevancia. - Reflexiona sobre el aprendizaje adquirido durante las sesiones. - Da y recibe retroalimentación sobre los diseños presentados.	- Propuesta de valor final presentada y explicada ante el grupo. - Retroalimentación recibida y proporcionada de forma constructiva.

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN (Momentos y Procesos Pedagógicos – Estrategias didácticas)
Inicio: (15 minutos) Propósito: Motivar a los estudiantes para presentar y reflexionar sobre sus propuestas de valor. Estrategia: Activación de saberes previos y motivación - Introducción: - Hoy presentaremos los proyectos finales y reflexionaremos sobre lo aprendido durante estas sesiones. - Actividad breve: - El docente comparte un ejemplo breve de una propuesta de valor visual y explica cómo se presentará al grupo. - Organización: - El docente asigna un orden de presentación y entrega las pautas de evaluación.
Desarrollo: (60 minutos) Propósito: Facilitar la presentación de las propuestas finales y fomentar el intercambio de ideas. Estrategia: - Presentaciones grupales o individuales. - Evaluación y retroalimentación. Actividad 1 Presentación de las propuestas de valor (40 minutos) - Cada estudiante o grupo presenta su propuesta final en Canva utilizando los siguientes criterios: - Explicación del propósito y contexto del diseño. - Detalle de las herramientas y principios de diseño utilizados. - Impacto esperado de la propuesta de valor. - El docente supervisa las presentaciones, asegurando que todos los estudiantes participen. Actividad 2 Retroalimentación grupal (20 minutos) - Cada presentación es seguida por una ronda de preguntas y comentarios constructivos por parte de sus compañeros.



PERÚ

Ministerio
de Educación

Institución Educativa Integrado N° 34678
"Señor de los Milagros" - Yanahuanca



- ✓ El docente brinda retroalimentación individual, destacando fortalezas y áreas de mejora.

Cierre (15 minutos)

- **Propósito:** Reflexionar sobre los logros alcanzados y cerrar el ciclo de aprendizaje.
- **Estrategia:**
 - ✓ Reflexión grupal.
 - ✓ Evaluación final.
 - ✓ Reflexión grupal:
 - ¿Qué aprendieron sobre el uso de Canva para crear propuestas de valor?
 - ¿Qué habilidades nuevas desarrollaron durante estas sesiones?
 - ✓ Evaluación final:
 - El docente destaca los principales logros y entrega comentarios generales sobre el desempeño del grupo.
 - ✓ Actividad de cierre:
 - Los estudiantes completan una breve autoevaluación sobre su participación y aprendizaje.

Metacognición:

¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han tenido? ¿para qué te sirve lo aprendido? ¿Cuál es el propósito de identificar necesidades en un grupo de personas?

V EVALUACIÓN

Instrumento: Lista de cotejo para evaluar:

1. Claridad y relevancia de la propuesta de valor presentada.
2. Uso adecuado de las herramientas de Canva.
3. Capacidad para justificar y explicar las decisiones de diseño.
4. Participación activa en la retroalimentación grupal.

Criterios:

- ✓ Creatividad y funcionalidad del diseño.
- ✓ Calidad y coherencia en la presentación.
- ✓ Nivel de participación y retroalimentación constructiva.

VI MATERIALES

- ✓ Computadoras o tabletas con acceso a internet.
- ✓ Proyector o pantalla interactiva para las presentaciones.
- ✓ Cuentas en Canva con los proyectos finales.
- ✓ Lista de cotejo para evaluación de presentaciones.

Anexo G. Fotografías

Institución Educativa Emblemática “Señor de los Milagros”



Dando orientaciones generales para el desarrollo del instrumento de investigación



Desarrollo del instrumento de investigación



Desarrollando las sesiones de aprendizaje y la preprueba



Desarrollando las sesiones de aprendizaje y la preprueba



Desarrollando las sesiones de aprendizaje y la posprueba



MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Uso de Canva sobre la Capacidad Crea Propuesta de Valor de los Estudiantes del Cuarto Grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Tipo y Diseño de la Investigación	Población y Muestra
Problema principal: ¿El uso de Canva es eficaz para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024? Problemas secundarios: • ¿Cuál es el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado antes de utilizar Canva? • ¿Cuáles son las características y funcionalidades de Canva que se utilizan en el proceso educativo para la creación de propuestas de valor? • ¿Cuál es el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del	Objetivo general: Determinar la eficacia del uso de Canva para mejorar la capacidad de crear propuestas de valor en los estudiantes del cuarto grado del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024. Objetivos específicos: • Evaluar el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado antes de la implementación de Canva. • Describir las características y funcionalidades de Canva que se aplican en el proceso educativo para la creación de propuestas de valor. • Evaluar el nivel de capacidad para crear	Hipótesis general: El uso de Canva mejora significativamente la capacidad de los estudiantes del quinto cuarto del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”, Yanahuanca, 2024, para crear propuestas de valor. Hipótesis específicas: • La capacidad de los estudiantes del cuarto grado para crear propuestas de valor antes de la implementación de Canva es significativamente menor comparada con después de su uso. • Canva ofrece características y funcionalidades que son efectivas en el proceso educativo para mejorar la capacidad de los estudiantes para	Variable independiente: Uso de Canva. ✓ Frecuencia de uso. ✓ Tipo de uso. ✓ Percepción de utilidad. ✓ Habilidades desarrolladas. ✓ Facilidad de uso Variable dependiente: Desarrollo de la Capacidad "Crea Propuesta de Valor". ✓ Calidad de la propuesta. ✓ Originalidad de la propuesta. ✓ Comprensión de necesidades del mercado/comunidad. ✓ Efectividad de la solución propuesta.	Tipo de investigación: Aplicada. Nivel de investigación: Explicativo. Diseño de investigación: Preexperimental, con corte transversal. Diseño con un solo grupo de experimentación.	Población: 96 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Institución Educativa “Señor de los Milagros”, distrito Yanahuanca, provincia de Daniel A. Carrión, región Pasco. Muestra: 22 estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Señor de los Milagros”. Muestreo: No probabilístico (intencional).

cuarto grado después de utilizar Canva? • ¿Qué diferencias existen en el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado, antes y después de utilizar Canva?	propuestas de valor de los estudiantes del quinto cuarto después de la implementación de Canva. • Comparar las diferencias en el nivel de capacidad para crear propuestas de valor de los estudiantes del cuarto grado, antes y después del uso de Canva.	crear propuestas de valor. • Después de la implementación de Canva, hay un incremento significativo en la capacidad de los estudiantes del cuarto grado para crear propuestas de valor. • Existen diferencias estadísticamente significativas en la capacidad de crear propuestas de valor entre los estudiantes del cuarto grado antes y después del uso de Canva.			
---	--	---	--	--	--