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 la plataforma Canva en el Desarrollo de la Capacidad "Crea Propuesta de Valor" de los Estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Santa Isabel de eguachi", Puerto Bermúdez, 2024

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Irina Nilda RIVERA PONCE

Bach. Luz Estrella ZUMAETA PAREDES

Asesor:

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS

Cerro de Pasco – Perú – 2026

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 la plataforma Canva en el Desarrollo de la Capacidad "Crea Propuesta de Valor" de los Estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Santa Isabel de eguachi", Puerto Bermúdez, 2024

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Nérida Rosario RICALDI HINOSTROZA	**Dr. Fuster PALMA ALVINO**
PRESIDENTE	**MIEMBRO**

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO
MIEMBRO

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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 163 – 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:

Irina Nilda RIVERA PONCE y **Luz Estrella ZUMAETA PAREDES**

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Uso de la plataforma Canva en el Desarrollo de la Capacidad "Crea Propuesta de Valor" de los Estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Santa Isabel de eguachi", Puerto Bermúdez, 2024

Asesor:

Shuffer GAMARRA ROJAS

Índice de Similitud:

6%

Calificativo:

Aprobado

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

Cerro de Pasco, 16 de setiembre del 2025.

Firma Digital UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION [AVANZADA]
Firmado digitalmente por VALENTIN MELGAREJO Teofilo Felix FAU 20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 16.09.2025 17:21:47 -05:00

DEDICATORIA

Dedicamos esta tesis a nuestros padres y familiares, cuya guía, sacrificio y apoyo incondicional nos impulsaron a superar cada desafío en nuestra formación académica. Este logro refleja el amor, la paciencia y el esfuerzo con los que nos han acompañado en este camino hacia el conocimiento y la superación.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por la vida, fortaleza y sabiduría que nos ha brindado para alcanzar este logro. Asimismo, extendemos nuestra gratitud a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por ser el pilar fundamental en nuestra formación académica, guiándonos con conocimiento, valores y oportunidades invaluables durante este proceso.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar la influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, durante el año 2024. El tipo de investigación fue aplicada, con un nivel explicativo, y se empleó un diseño preexperimental con un grupo único, utilizando pretest y postest. La población estuvo constituida por 96 estudiantes de educación secundaria, de los cuales se seleccionó intencionalmente una muestra de 20 estudiantes del cuarto grado. Los instrumentos utilizados fueron cuestionarios validados por juicio de expertos, con una confiabilidad determinada mediante el método del Alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos revelaron una mejora significativa en la capacidad "Crea Propuesta de Valor" después de la implementación de Canva, pasando de una media de 16.50 (pretest) a 33.35 (postest) en la variable general, con un valor t = -21.920 y p = 0.000. En las dimensiones específicas, como la "Calidad de la propuesta," la media incrementó de 3.85 a 8.20 (t = - 8.911, p = 0.000), y en "Comprensión de necesidades del mercado/comunidad," de 4.15 a 8.40 (t = -10.902, p = 0.000). Se concluye que la implementación de Canva tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor," mejorando tanto el desempeño general como en dimensiones específicas de los estudiantes.

Palabras claves: Canva, propuesta de valor, capacidad, herramientas digitales, educación secundaria.

ABSTRACT

The present research aimed to determine the influence of the use of the Canva platform on the development of the "Create Value Proposition" capacity in students of the “Santa Isabel de Neguachi” Educational Institution, Puerto Bermúdez, during the year 2024. The type of research was applied, with an explanatory level, and a pre-experimental design with a single group was employed, utilizing pretests and posttests. The population consisted of 96 secondary school students, from which an intentional sample of 20 fourth-grade students was selected. The instruments used were questionnaires validated by expert judgment, with reliability determined using the Cronbach's Alpha method. The results revealed a significant improvement in the "Create Value Proposition" capacity after the implementation of Canva, with the general variable increasing from a mean of 16.50 (pretest) to 33.35 (posttest), $t = -21.920$, and $p = 0.000$. In specific dimensions, such as "Quality of the Proposal," the mean increased from 3.85 to 8.20 ($t = -8.911$, $p = 0.000$), and in "Understanding Market/Community Needs," from 4.15 to 8.40 ($t = -10.902$, $p = 0.000$). It is concluded that the implementation of Canva had a positive and significant impact on the development of the "Create Value Proposition" capacity, improving both general performance and specific dimensions in students.

Palabras claves: Canva, value proposition, capacity, digital tools, secondary education.

INTRODUCCIÓN

El presente informe tiene como objetivo presentar los resultados de la investigación titulada: "**La influencia de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad 'Crea Propuesta de Valor' en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Santa Isabel de Neguachi, Puerto Bermúdez, durante el año 2024**" En el contexto de la educación actual, donde la tecnología juega un papel transformador, surge la necesidad de implementar herramientas digitales que potencien las capacidades creativas, analíticas y prácticas de los estudiantes. Canva, como plataforma de diseño gráfico, se ha posicionado como una herramienta versátil que facilita el aprendizaje interactivo y estimula la creatividad en proyectos escolares, siendo un recurso ideal para desarrollar competencias orientadas a la creación de propuestas de valor.

La capacidad de "Crear Propuesta de Valor" es fundamental en el ámbito educativo, ya que permite a los estudiantes identificar y satisfacer necesidades del entorno mediante soluciones innovadoras y aplicables dentro del Área de Educación para el Trabajo en el nivel secundario. Esta investigación se centró en evaluar cómo el uso de Canva influye en esta capacidad, proporcionando a los estudiantes herramientas que estimulan la originalidad, la comprensión de necesidades y la efectividad de las soluciones propuestas. En un mundo donde las habilidades creativas y prácticas son esenciales para el desarrollo personal y profesional, es imprescindible explorar cómo las plataformas tecnológicas pueden optimizar el aprendizaje.

El estudio parte de la premisa de que la integración de Canva en el aula no solo facilita el aprendizaje práctico, sino que también fomenta un ambiente dinámico y colaborativo, promoviendo habilidades esenciales para el siglo XXI. Esta investigación pretende proporcionar evidencias empíricas sobre la efectividad de esta plataforma en la mejora de competencias clave, ofreciendo una base para la toma de decisiones pedagógicas y estratégicas en instituciones educativas.

La tesis está organizada en cuatro capítulos, que se detallan a continuación:

Capítulo I: Problema de Investigación. Este capítulo identifica y formula los problemas de investigación, plantea los objetivos generales y específicos, y justifica la importancia del estudio. También se describen las limitaciones encontradas en el desarrollo de la investigación.

Capítulo II: Marco Teórico. Incluye antecedentes nacionales e internacionales relacionados con la plataforma Canva y el desarrollo de capacidades educativas. Se presentan las bases teóricas y científicas, se definen los términos básicos y se formulan las hipótesis generales y específicas. Además, se describen y operacionalizan las variables de estudio.

Capítulo III: Metodología y Técnicas de Investigación. Aquí se detalla el tipo y nivel de investigación, los métodos empleados y el diseño de investigación preexperimental. Se especifican la población, la muestra, las técnicas e instrumentos utilizados, y el proceso de validación de estos.

Capítulo IV: Resultados de la Investigación. En este capítulo se presenta la descripción del trabajo de campo, los datos obtenidos a través de gráficos y tablas, la prueba de hipótesis mediante estadísticos apropiados y el análisis de los resultados. Finalmente, se discuten los hallazgos en relación con el marco teórico y los antecedentes. Finalmente, la investigación concluye con recomendaciones prácticas y sugerencias para futuros estudios, proporcionando un aporte significativo al campo educativo sobre el impacto de la plataforma Canva en el desarrollo de habilidades esenciales para los estudiantes de secundaria.

ÍNDICE

Página

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....7

1.2.1. Delimitación espacial....7

1.2.2. Delimitación temporal....7

1.2.3. Delimitación de contenidos....7

1.2.4. Unidades de observación....8

1.3. Formulación del problema....8

1.3.1. Problema general....8

1.3.2. Problemas específicos....8

1.4. Formulación de objetivos....9

1.4.1. Objetivo general....9

1.4.2. Objetivos específicos....9

1.5. Justificación de la investigación....10

1.5.1. Justificación teórica 10
1.5.2. Justificación práctica 10
1.5.3. Justificación social 11
1.5.4. Justificación metodológica 11
1.6. Limitaciones de la investigación 12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio 14
2.1.1. Local 14
2.1.2. Nacional 17
2.1.3. Internacional 19
2.2. Bases teóricas – científicas 20
2.2.1. Integración de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación 20
2.2.2. La Plataforma Canva 28
2.2.3. Educación para el Trabajo en la Educación Secundaria 34
2.2.4. La Capacidad de 'Crea Propuesta de Valor' 42
2.2.5. Metodologías de Enseñanza Involucrando Tecnologías Digitales 49
2.3. Definición de términos básicos 55
2.4. Formulación de hipótesis 57
2.4.1. Hipótesis general 57
2.4.2. Hipótesis específicas 57
2.5. Identificación de variables 58
2.5.1. Variable independiente 58
2.5.2. Variable dependiente 58

2.6. Definición operacional de variables e indicadores....58
2.6.1. Variable independiente: Uso de la plataforma Canva....58
2.6.2. Variable dependiente: Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor..59

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación....61
3.2. Nivel de investigación....61
3.3. Métodos de investigación....62
3.4. Diseño de investigación....63
3.5. Población y muestra....64
3.5.1. Población....64
3.5.2. Muestra....65
3.5.3. Muestreo....65
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos....65
3.6.1. Técnica....65
3.6.2. Instrumento....66
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación....67
3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación....67
3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación....67
3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación....69
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos....71
3.8.1. Técnicas de procesamiento....71
3.8.2. Análisis de datos....71
3.9. Tratamiento estadístico....72
3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica....73

3.10.1. Orientación ética 73

3.10.2. Orientación filosófica 73

3.10.3. Orientación epistémica 74

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo 75

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados 78

4.3. Prueba de hipótesis 89

4.4. Discusión de resultados 97

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Página

Tabla 1. Uso de la plataforma Canva 59

Tabla 2. Desarrollo de la Capacidad 'Crea Propuesta de Valor' 60

Tabla 3. Validez de expertos: Cuestionario de “Uso de la Plataforma Canva” 68

Tabla 4. Validez de expertos: Cuestionario “Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor” 69

Tabla 5. Criterios de confiabilidad en Alfa de Cronbach 69

Tabla 6. Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario de “Uso de la Plataforma Canva” 70

Tabla 7. Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario “Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor” 70

Tabla 8. Percepción de Uso de la plataforma Canva 78

Tabla 9. Nivel de la dimensión Frecuencia de uso 79

Tabla 10. Nivel de la dimensión Tipo de uso 80

Tabla 11. Nivel de la dimensión Percepción de utilidad 81

Tabla 12. Nivel de la dimensión Habilidades desarrolladas 82

Tabla 13. Nivel de la dimensión Facilidad de uso 83

Tabla 14. Nivel de Capacidad "Crea Propuesta de Valor" 84

Tabla 15. Nivel de la dimensión Calidad de la propuesta 85

Tabla 16. Nivel de la dimensión Originalidad de la propuesta 86

Tabla 17. Nivel de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad 87

Tabla 18. Nivel de la dimensión Efectividad de la solución propuesta 88

Tabla 19. Prueba de normalidad de variables de estudio 89

Tabla 20. Diferencias de Capacidad "Crea Propuesta de Valor" para muestras relacionadas 90

Tabla 21. Diferencias de la dimensión Calidad de la propuesta para muestras relacionadas..92
Tabla 22. Diferencias de la dimensión Originalidad de la propuesta para muestras relacionadas 93
Tabla 23. Diferencias de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad para muestras relacionadas 95
Tabla 24. Diferencias de la dimensión Efectividad de la solución propuesta para muestras relacionadas.....96

ÍNDICE DE FIGURAS

Página

Figura 1. Distribución porcentual de la percepción de Uso de la plataforma Canva.....78

Figura 2. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Frecuencia de uso 79

Figura 3. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Tipo de uso 80

Figura 4. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Percepción de utilidad 81

Figura 5. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Habilidades desarrolladas.....82

Figura 6. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Facilidad de uso.....83

Figura 7. Distribución porcentual del nivel de Capacidad "Crea Propuesta de Valor" 84

Figura 8. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Calidad de la propuesta 85

Figura 9. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Originalidad de la propuesta.....86

Figura 10. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad.....87

Figura 11. Distribución porcentual del nivel de la dimensión Efectividad de la solución propuesta.....88

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En la era actual, donde la tecnología y la educación se entrelazan cada vez más, se destaca la plataforma Canva por su creciente uso en el ámbito educativo. Canva, una herramienta digital diseñada para facilitar la creación de contenido gráfico, se ha posicionado como un recurso valioso en diversos contextos, particularmente en la educación. Esta plataforma ofrece una interfaz intuitiva y una amplia gama de funcionalidades que permiten a los usuarios, independientemente de su experiencia previa en diseño, crear materiales visuales atractivos y efectivos. En el contexto educativo, y especialmente en la educación secundaria, el uso de Canva presenta una oportunidad interesante para investigar cómo esta herramienta puede influir en el desarrollo de habilidades cruciales para los estudiantes. La capacidad de "Crea Propuesta de Valor", esencial en la formación integral de los alumnos y particularmente relevante en la educación orientada al trabajo, es el foco de este estudio. Se busca comprender cómo la incorporación de Canva en las metodologías de enseñanza puede

contribuir al fortalecimiento de esta habilidad, vital en un mercado laboral que valora cada vez más la creatividad y la innovación.

La Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” en Puerto Bermúdez, Perú, sirve como un escenario ideal para este estudio. Con un currículo que busca integrar habilidades prácticas y competencias técnicas en sus estudiantes, la institución se enfrenta al desafío de adoptar y adaptarse a las nuevas tecnologías educativas. En este sentido, Canva se presenta como una herramienta prometedora. Su facilidad de uso y versatilidad hacen que sea accesible para estudiantes y profesores por igual, lo que posibilita su integración en diversas áreas del plan de estudios. Además, al centrarse en una habilidad específica como "Crea Propuesta de Valor", este estudio no solo explorará la utilidad de Canva en el ámbito educativo, sino que también proporcionará una perspectiva más amplia sobre cómo las herramientas digitales pueden enriquecer y potenciar la educación secundaria, preparando a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

En el marco educativo de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, ubicada en el distrito de Puerto Bermúdez, la integración de tecnologías como Canva representa un paso significativo hacia una educación más moderna y adaptada a las necesidades del siglo XXI. Esta institución, caracterizada por su compromiso con una educación secundaria de calidad, se enfrenta al desafío constante de incorporar métodos de enseñanza innovadores y tecnológicamente avanzados. En este contexto, la implementación de Canva no solo se alinea con las tendencias globales en educación, sino que también responde a una necesidad local de proporcionar a los estudiantes herramientas que fomenten habilidades críticas y creativas. La capacidad de "Crea Propuesta de Valor", en particular, es una habilidad que la institución busca desarrollar activamente en sus estudiantes, consciente de su importancia en un mundo laboral que

valora cada vez más la innovación y la capacidad de adaptación. Este estudio, al concentrarse en Canva dentro de este contexto educativo específico, pretende ofrecer una visión detallada de cómo una herramienta digital puede integrarse eficazmente en el currículo para mejorar las habilidades de los estudiantes.

El distrito de Puerto Bermúdez, ubicado en la provincia de Oxapampa, región de Pasco, Perú, proporciona un entorno único para esta investigación. Siendo una zona con características y necesidades educativas particulares, la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi" representa un caso de estudio relevante para examinar la eficacia de las herramientas digitales en un entorno educativo menos expuesto a la digitalización. La adaptación y aplicación de Canva en este contexto específico permitirá evaluar cómo se pueden superar las barreras tecnológicas y culturales para implementar herramientas digitales en la educación secundaria. Además, explorar el impacto de Canva en la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en este entorno proporcionará una comprensión más profunda de cómo las tecnologías educativas pueden ser utilizadas de manera efectiva en diferentes contextos, potencialmente ofreciendo insights valiosos para otras instituciones educativas en regiones similares.

La relevancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo ha sido ampliamente documentada en la literatura. Mayer (2014) resalta cómo las TIC, en particular las herramientas de diseño gráfico como Canva, pueden mejorar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje al facilitar la creación de materiales visuales que son más atractivos y pedagógicamente efectivos. Esta afirmación encuentra eco en la investigación de Johnson y Renner (2012), quienes observaron mejoras en la comprensión y retención de información entre estudiantes que utilizaron recursos visuales en su proceso de aprendizaje. Estas investigaciones subrayan el potencial de Canva como herramienta educativa, especialmente en la

mejora de habilidades como la creatividad y la innovación, aspectos centrales de la capacidad "Crea Propuesta de Valor".

En el contexto específico de la educación secundaria, la integración de herramientas digitales como Canva cobra una relevancia particular. Según Greenhow y Lewin (2016), la incorporación de tecnologías digitales en el aula no solo mejora la calidad del aprendizaje sino que también prepara a los estudiantes para un entorno laboral cada vez más digitalizado. Este enfoque se ve reforzado por la investigación de Smith y Krumsvik (2018), quienes argumentan que el uso de herramientas digitales en la educación secundaria no solo desarrolla habilidades técnicas en los estudiantes, sino que también promueve una mayor autonomía y motivación en el aprendizaje. Estos hallazgos son fundamentales para entender cómo la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” podría influir en la habilidad "Crea Propuesta de Valor", al ofrecer a los estudiantes una plataforma para explorar y desarrollar sus habilidades creativas y técnicas.

Finalmente, al final de la cadena, la capacidad de "Crea Propuesta de Valor" en un contexto educativo como el de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” es esencial. Wagner (2010) sostiene que las habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de colaboración, son cada vez más valoradas en el mercado laboral global. Esta perspectiva es crucial para el estudio, ya que enfatiza la importancia de integrar herramientas como Canva en el currículo para fomentar estas habilidades esenciales. En consecuencia, este estudio se alinea con la tendencia global de preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro, utilizando herramientas digitales innovadoras para mejorar su educación y habilidades.

La necesidad de investigar el impacto de herramientas como Canva en el desarrollo de habilidades clave en educación secundaria surge de una observación

crítica del panorama educativo actual. Según Prensky (2010), estamos en una era en la que los estudiantes, nacidos y criados en un entorno digital, requieren métodos de enseñanza que se alineen con su experiencia y comprensión del mundo. Esta "brecha digital" entre lo que los estudiantes experimentan dentro y fuera del aula plantea un desafío significativo para los educadores. La Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” no es ajena a este fenómeno. La integración de herramientas digitales como Canva podría ser crucial para cerrar esta brecha, proporcionando a los estudiantes una plataforma más relevante y atractiva para el desarrollo de habilidades como la capacidad "Crea Propuesta de Valor". Sin embargo, a pesar de la creciente aceptación de la tecnología en el aula, existe una falta de investigación específica que examine cómo herramientas como Canva pueden influir directamente en el desarrollo de estas habilidades en un contexto educativo peruano.

Además, la relevancia de desarrollar capacidades como "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes se hace cada vez más evidente en el mercado laboral actual. Según Wagner (2010), las habilidades del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración son cada vez más demandadas por los empleadores. En este sentido, la educación secundaria debe adaptarse para preparar a los estudiantes para estos desafíos futuros. Sin embargo, existe una brecha significativa en la investigación sobre cómo herramientas específicas de diseño gráfico y creación de contenido, como Canva, pueden ser utilizadas efectivamente para desarrollar estas habilidades. La investigación en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” busca abordar esta brecha, proporcionando insights valiosos sobre la efectividad de Canva para mejorar la capacidad "Crea Propuesta de Valor" y, por extensión, preparar a los estudiantes para un futuro exitoso.

La presente investigación busca profundizar en la comprensión del impacto de Canva en el proceso educativo, con un enfoque particular en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”. Este objetivo surge de la necesidad de adaptar las estrategias educativas a las demandas de un mundo laboral en constante evolución, donde las habilidades creativas y la capacidad de generar propuestas innovadoras son altamente valoradas. Al evaluar el nivel de desarrollo de esta capacidad antes y después de la implementación de Canva, el estudio apunta a ofrecer una visión clara de cómo esta herramienta digital puede ser un recurso efectivo en el aula. Además, al describir las características y funcionalidades de Canva que son más beneficiosas para el desarrollo de esta habilidad, el estudio no solo buscará probar su utilidad en un contexto educativo sino también proporcionar una guía práctica para su implementación efectiva. Por último, al comparar los niveles de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" antes y después de la implementación de Canva, se busca evidenciar de manera concreta el valor añadido que esta herramienta puede aportar al currículo educativo.

Enfocándose en la pregunta central de la investigación, el estudio busca responder a: ¿De qué manera la utilización de la plataforma Canva influye en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, durante el año 2024? Esta pregunta se sitúa en el corazón de la investigación y guía su diseño metodológico. Al abordar esta cuestión, el estudio se propone llenar un vacío en la literatura existente sobre el uso de herramientas digitales en la educación secundaria y su impacto en el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI. La respuesta a esta pregunta no solo proporcionará información valiosa sobre la efectividad de Canva como herramienta educativa, sino que también ofrecerá aportes pragmáticos sobre cómo se

pueden mejorar y adaptar las estrategias pedagógicas para incorporar tecnologías digitales en la educación, maximizando así su impacto en el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se centra en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, ubicada en el distrito de Puerto Bermúdez, provincia de Oxapampa, región de Pasco, Perú. Este ámbito geográfico es relevante ya que proporciona un contexto específico en el que se evaluará la influencia de la herramienta digital Canva en el proceso educativo. La ubicación en Puerto Bermúdez ofrece una perspectiva única sobre cómo las herramientas digitales son implementadas y utilizadas en un entorno educativo que podría tener características distintas a las de áreas urbanas más tecnológicamente avanzadas.

1.2.2. Delimitación temporal

El estudio se llevará a cabo durante el año 2024 (desde el 04 de marzo de 2024 al 31 de mayo del 2024). Este período específico permite una observación concentrada en cómo la implementación y uso de Canva afecta el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en un lapso de tiempo definido. La delimitación temporal es crucial para establecer un marco en el cual se puedan observar los efectos de la intervención y para asegurar que los datos recolectados sean pertinentes y actuales.

1.2.3. Delimitación de contenidos

El contenido de la investigación se enfoca en evaluar la influencia de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en estudiantes de educación secundaria. Esto incluye la evaluación de cómo las características y funcionalidades de Canva contribuyen al desarrollo de esta

capacidad, así como la comparación del nivel de desarrollo de la capacidad antes y después de la implementación de Canva. La investigación no abarcará otros aspectos del proceso educativo que no estén directamente relacionados con el uso de Canva y el desarrollo de la capacidad mencionada.

1.2.4. Unidades de observación

Las unidades de observación son los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”. Dentro de esta población, se seleccionará una muestra de 20 estudiantes del cuarto grado “U” para un estudio más detallado. Este grupo específico de estudiantes será observado y evaluado para determinar el impacto de Canva en su habilidad para "Crea Propuesta de Valor". La elección de esta unidad de observación es fundamental para asegurar que los resultados del estudio sean relevantes y aplicables al grupo de interés.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera la utilización de la plataforma Canva influye en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, durante el año 2024?

1.3.2. Problemas específicos

a. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”?

b. ¿Cuáles son las características y funcionalidades de Canva que podrían contribuir al desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes?

c. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria después de la

d. implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”?

e. ¿Qué diferencias significativas existen en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, antes y después de la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, durante el año 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

a. Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”.

b. Describir las características y funcionalidades de la plataforma Canva que podrían contribuir al desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes.

c. Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria después de la

implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”.

d. Comparar las diferencias en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, antes y después de la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”.

1.5. Justificación de la investigación

La justificación de una investigación es un componente esencial que subraya la importancia y relevancia del estudio. A continuación, se presenta la justificación de la investigación sobre el impacto de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, abarcando aspectos teóricos, prácticos, sociales y metodológicos.

1.5.1. Justificación teórica

Desde un punto de vista teórico, este estudio contribuye al cuerpo existente de conocimiento sobre la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. La investigación sobre cómo herramientas digitales específicas como Canva pueden influir en el desarrollo de habilidades específicas es limitada, especialmente en contextos educativos peruanos. Al explorar esta relación, el estudio aportará a la comprensión académica de cómo las herramientas de diseño gráfico y creación de contenido pueden ser utilizadas eficazmente para mejorar las habilidades de los estudiantes, enriqueciendo así la literatura sobre tecnologías educativas y su impacto en el desarrollo de habilidades del siglo XXI.

1.5.2. Justificación práctica

En términos prácticos, los resultados de este estudio tendrán implicaciones directas para la enseñanza y el aprendizaje en la Institución Educativa “Santa Isabel de

Neguachi”. Al evaluar la efectividad de Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor", los hallazgos podrían guiar a los educadores en la implementación de estrategias de enseñanza más efectivas que integren herramientas digitales. Además, los resultados podrían informar decisiones sobre inversiones en recursos tecnológicos y en la capacitación de docentes en el uso de estas herramientas, lo que resultaría en una mejora de la calidad educativa ofrecida a los estudiantes.

1.5.3. Justificación social

Desde una perspectiva social, este estudio es significativo dado que aborda cómo la educación puede ser mejorada mediante la integración de tecnologías digitales, preparando a los estudiantes para un mercado laboral que valora cada vez más la creatividad y la innovación. Al fomentar habilidades como "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes, la investigación tiene el potencial de contribuir al desarrollo de una fuerza laboral más competente y adaptada a los retos del siglo XXI. Además, los resultados podrían ser de interés para los responsables de formular políticas educativas, quienes buscan estrategias efectivas para integrar la tecnología en los sistemas educativos.

1.5.4. Justificación metodológica

En el aspecto metodológico, esta investigación empleará un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental, lo cual es relevante dado el escaso uso de estos métodos en estudios similares en el contexto peruano. El enfoque metodológico proporcionará datos objetivos y medibles sobre el impacto de Canva, contribuyendo a una comprensión más rigurosa y sistemática de cómo las herramientas digitales pueden ser implementadas efectivamente en la educación secundaria. Además, los hallazgos podrán servir como referencia para futuras investigaciones que busquen explorar la integración de otras herramientas digitales en la educación.

1.6. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones de una investigación son factores que pueden afectar la validez, alcance y aplicabilidad de los resultados obtenidos. Estas restricciones son una parte crucial de cualquier estudio, ya que proporcionan un marco para entender en qué contexto los hallazgos son más relevantes. A continuación, se detallan las limitaciones del estudio sobre el impacto de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”.

- **Limitaciones geográficas:** Dado que la investigación se lleva a cabo en una única institución educativa en Puerto Bermúdez, los resultados podrían no ser generalizables a otros contextos educativos, especialmente en áreas con diferencias significativas en términos de acceso a tecnología, cultura educativa o recursos.
- **Limitaciones temporales:** La investigación se desarrolla durante un periodo específico (el año 2024). Esto implica que los resultados obtenidos reflejarán solo el impacto de Canva en ese momento específico, sin considerar posibles cambios a largo plazo en la plataforma, en las estrategias de enseñanza o en el currículo escolar.
- **Limitaciones de muestra:** La muestra está compuesta por 20 estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de una institución específica. Esta muestra limitada y no probabilística podría no ser representativa de la población estudiantil en general, limitando la capacidad de generalizar los hallazgos.
- **Limitaciones metodológicas:** La investigación utiliza un diseño preexperimental, lo que implica ciertas restricciones en términos de control de variables y establecimiento de causalidad. La falta de un grupo de control puede limitar la capacidad de atribuir los cambios en la capacidad "Crea Propuesta de

Valor" exclusivamente al uso de Canva.

- **Limitaciones tecnológicas:** La investigación asume un acceso y una competencia básica en el uso de Canva por parte de los estudiantes y educadores. Cualquier limitación en este sentido podría afectar la efectividad de la herramienta y, por ende, los resultados del estudio.
- **Limitaciones en la profundidad del contenido:** Aunque el estudio se centra en la capacidad "Crea Propuesta de Valor", hay otras habilidades y competencias que Canva podría influenciar y que no serán exploradas en este estudio. Esto limita la comprensión del impacto total de Canva en el desarrollo educativo de los estudiantes.

Identificar y reconocer estas limitaciones es fundamental para interpretar los resultados del estudio de manera adecuada. Además, proporcionan una base para futuras investigaciones que puedan abordar estas restricciones y explorar en mayor profundidad el impacto de herramientas digitales como Canva en el ámbito educativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Local

Collao y Huanca (2024), en su tesis titulada "*El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023",* desarrollada en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, investigaron cómo el uso de la plataforma CANVA influía en el aprendizaje significativo de estudiantes de tercer grado de secundaria. Basándose en la teoría de Ausubel, que plantea que el aprendizaje significativo ocurre al vincular nueva información con conocimientos previos, la investigación tuvo como objetivo evaluar la efectividad de CANVA como herramienta pedagógica para fomentar este tipo de aprendizaje. La metodología empleada fue de enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Para recolectar datos, se aplicó un cuestionario a una muestra de estudiantes. Los resultados reflejaron una mejora significativa en el rendimiento académico, con un aumento de la media de 23.84 en la prueba inicial a 54.80 en la prueba final, corroborado por un valor de t de -11.623 (p <

0.05). Además, los estudiantes adquirieron competencias relacionadas con la creatividad y mostraron actitudes positivas hacia el uso de CANVA en actividades prácticas. La investigación concluyó que CANVA no solo mejoró el rendimiento académico, sino que también potenció habilidades creativas y favoreció una experiencia de aprendizaje contextualizada y significativa.

Delgado (2024), en su tesis titulada "*La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata - Yanahuanca"*, desarrollada en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, investigó la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de Educación para el Trabajo. El estudio, de enfoque mixto, correspondió a una investigación básica, de nivel descriptivo-correlacional, con un diseño no experimental y de corte transeccional. La población estuvo conformada por 46 estudiantes de educación secundaria regular, de los cuales se seleccionó una muestra de 26 estudiantes del VI ciclo. Como instrumento, se utilizó un cuestionario de 24 ítems, validado por expertos y con un alto nivel de confiabilidad (98.7%). Los resultados mostraron una correlación significativa positiva débil entre el uso de Canva y el aprendizaje colaborativo, con un coeficiente de Rho Spearman de 0.544 y un nivel de significancia de $p = 0.004 < 0.05$, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, el uso de Canva tuvo una incidencia positiva, aunque débil, en el aprendizaje colaborativo, promoviendo dinámicas participativas en el área de Educación para el Trabajo.

Espiritu y Osorio (2024), en su tesis titulada "*Herramientas tecnológicas en el fortalecimiento de capacidades emprendedoras en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática María Parado de Bellido, Pasco - 2023"*, desarrollada en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, analizaron la

efectividad de las herramientas tecnológicas en el fortalecimiento de las capacidades emprendedoras. Este estudio, de tipo aplicado, empleó un diseño cuasiexperimental con dos grupos: uno experimental de 14 estudiantes y otro control de 12 estudiantes, seleccionados de manera intencional. El instrumento utilizado fue una prueba de conocimientos aplicada antes y después de la intervención. Los resultados mostraron que el 100% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó el nivel esperado en el desarrollo de capacidades emprendedoras tras la implementación de las herramientas tecnológicas, mientras que solo el 58% del grupo control logró este nivel. En conclusión, la investigación evidenció que las herramientas tecnológicas fueron altamente efectivas para potenciar las capacidades emprendedoras en el grupo experimental, en comparación con el grupo que no recibió la intervención.

Guzman (2024), en su tesis titulada *"El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023",* desarrollada en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, analizó la influencia del uso de la plataforma CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés. La investigación empleó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo-correlacional, con un diseño no experimental. Como técnica, se utilizó la encuesta, y el instrumento fue un cuestionario validado por expertos. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes seleccionados mediante muestreo por conveniencia. Los resultados indicaron que CANVA tuvo una relación positiva muy fuerte con la motivación (r = 0.788), la funcionalidad e interés en el aprendizaje significativo (r = 0.735), y la participación activa de los estudiantes (r = 0.852). Además, la correlación general entre el uso de CANVA y el aprendizaje significativo fue fuerte y significativa (r = 0.682). Se concluyó que la implementación

de CANVA como estrategia pedagógica contribuyó significativamente al desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

2.1.2. Nacional

Cirilo (2022), en su tesis titulada *"La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2022"*, desarrollada en la Universidad César Vallejo, investigó la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria. Este estudio, de enfoque cuantitativo, fue de tipo básica, con diseño no experimental y nivel correlacional de corte transversal. La población y muestra estuvieron conformadas por 75 estudiantes de secundaria. Para recolectar datos, se utilizaron encuestas y cuestionarios con escala Likert. Los resultados revelaron que el uso de Canva se encontró en niveles altos en aspectos como interactividad (66.7%), recursos virtuales (88.7%), flexibilidad (90.7%) y acción formativa (74.7%). En cuanto al aprendizaje significativo, también se alcanzó un nivel alto, con una media de 63.6% en dimensiones como motivación, comprensión, funcionalidad y participación activa. Finalmente, se concluyó que existe una relación positiva moderada (r = 0.446) entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo, evidenciando su impacto favorable en el área de Ciencias Sociales.

Vizcarra (2019), en su tesis titulada *"Uso de la plataforma virtual CANVAS en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la Universidad Tecnológica del Perú, 2018",* desarrollada en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, evaluó la influencia de la plataforma virtual Canvas en el desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés. El estudio, de tipo cuasiexperimental, utilizó un diseño con grupo control y experimental, aplicando pretest y postest a una muestra de 110 estudiantes. Los resultados destacaron que el tiempo promedio de uso de Canvas

fue significativamente mayor en el grupo experimental (380 minutos) que en el grupo control (111 minutos), lo cual influyó en las habilidades de listening (76.3% aprobados, 13 puntos promedio), writing (92.8% aprobados, 16 puntos promedio) y speaking (100% aprobados, 17 puntos promedio). Sin embargo, en reading, la influencia fue mínima (92.7% aprobados, 16 puntos promedio). Se concluyó que un mayor tiempo de interacción con la plataforma Canvas favoreció el desarrollo de habilidades lingüísticas en los estudiantes, demostrando su efectividad como herramienta educativa en la enseñanza del idioma inglés.

Lopez (2022), en su tesis titulada "*Plataforma Canvas y el aprendizaje significativo del idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada, Los Olivos, año 2022"*, desarrollada en la Universidad César Vallejo, investigó la relación entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje significativo en estudiantes de cuarto ciclo de pregrado. El estudio, de enfoque cuantitativo, correspondió a una investigación básica de nivel descriptivo-correlacional y diseño no experimental transversal. La población estuvo compuesta por 101 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 80. Los datos se recolectaron mediante cuestionarios validados por expertos, con índices de confiabilidad de 0.993 para Canvas y 0.971 para el aprendizaje significativo. Los resultados mostraron una relación moderada, positiva y significativa entre el uso de Canvas y el aprendizaje significativo (Rho = 0.441). En las dimensiones específicas, la relación con los conocimientos previos fue moderada (Rho = 0.419), al igual que con los conocimientos por adquirir (Rho = 0.418), mientras que la relación entre conocimientos previos y nuevos fue baja (Rho = 0.397). Se concluyó que la plataforma Canvas tiene un impacto positivo y moderado en el aprendizaje significativo del idioma inglés en el contexto estudiado.

2.1.3. Internacional

Huerta et al. (2023), en su artículo titulado "*Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular*", analizó la relación entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de la UGEL 15. La investigación fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal. La muestra censal estuvo compuesta por 75 estudiantes de secundaria de tres instituciones educativas. Para recolectar datos, se aplicaron dos cuestionarios validados mediante juicio de expertos, con índices de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0.816 y 0.866. Los datos fueron procesados y analizados con el software SPSS versión 25. Los resultados mostraron una correlación significativa y positiva entre el uso de Canvas y el aprendizaje significativo, con un Rho de Spearman de 0.777 ($p < 0.005$). Además, se encontró que dimensiones como interactividad (Rho = 0.863), recursos virtuales (Rho = 0.705), flexibilidad (Rho = 0.864) y acción formativa (Rho = 0.746) tienen una relación positiva y significativa con el aprendizaje significativo. Se concluyó que Canvas contribuyó de manera importante al desarrollo de conocimientos y capacidades en el contexto estudiado, destacando su utilidad en la educación secundaria.

Cruz (2017), en su tesis titulada "*Aplicación de plataforma Canvas y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo, Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos"*, desarrollada en la Universidad Técnica de Babahoyo, investigó la implementación de la plataforma Canvas como herramienta tecnológica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación respondió a la necesidad de incorporar tecnologías interactivas en el entorno educativo, destacando su impacto en la motivación de los estudiantes. Mediante encuestas aplicadas a docentes

y estudiantes, se recolectaron datos que fueron analizados y presentados en gráficos. Como resultado, se diseñó una guía didáctica dirigida a estudiantes del tercero de bachillerato, concebida como un recurso pedagógico para apoyar tanto la labor docente durante y después de las clases, como el aprendizaje autónomo de los estudiantes. La investigación concluyó que Canvas es una herramienta efectiva para complementar el aprendizaje y promover prácticas educativas innovadoras en el contexto estudiado.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Integración de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación

Relevancia de las TIC en la educación moderna

La relevancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación moderna ha sido un tema de discusión académica y práctica durante las últimas décadas. La integración de las TIC en el ámbito educativo ha revolucionado la forma en que se enseña y se aprende, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos tanto para educadores como para estudiantes. Livingstone (2012) argumenta que las TIC no solo han transformado los métodos de enseñanza, sino que también han remodelado las expectativas y comportamientos de los estudiantes. Esta transformación es evidente en la creciente demanda de habilidades digitales y en la manera en que las TIC han hecho que el aprendizaje sea más accesible, interactivo y personalizado.

La adopción de las TIC en la educación ha permitido una mayor flexibilidad en la enseñanza y el aprendizaje. Herramientas como plataformas de aprendizaje en línea, recursos digitales y software educativo ofrecen oportunidades sin precedentes para el aprendizaje autodirigido y colaborativo. Como señala Selwyn (2014), la tecnología ha permitido la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos y adaptativos, donde los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y según sus necesidades individuales.

Además, la capacidad de las TIC para conectar a los estudiantes con recursos y expertos de todo el mundo rompe las barreras geográficas y culturales, enriqueciendo la experiencia educativa.

Sin embargo, la integración de las TIC en la educación también ha traído consigo desafíos significativos. Uno de los mayores desafíos es la brecha digital, que se refiere a las desigualdades en el acceso y uso de las tecnologías digitales. Como destaca Warschauer (2004), la brecha digital no se limita solo al acceso a la tecnología, sino también a las habilidades y competencias necesarias para utilizarla de manera efectiva. Esta brecha puede ampliar las desigualdades educativas, ya que los estudiantes que no tienen acceso a tecnología o que carecen de habilidades digitales se encuentran en desventaja en un entorno educativo cada vez más digitalizado.

La adopción de las TIC en la educación también ha planteado preguntas sobre la calidad del aprendizaje. Algunos críticos, como Carr (2010), argumentan que la dependencia de la tecnología puede afectar negativamente la capacidad de concentración y el pensamiento crítico de los estudiantes. Sin embargo, otros investigadores, como Greenhow y Lewin (2016), sostienen que las TIC, cuando se utilizan de manera adecuada y reflexiva, pueden mejorar significativamente la calidad del aprendizaje, fomentando la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico.

Mirando hacia el futuro, es evidente que las TIC seguirán desempeñando un papel crucial en la educación. La pandemia de COVID-19, en particular, ha destacado la importancia de las tecnologías digitales en la educación. Durante los cierres de escuelas, las TIC han sido fundamentales para mantener la continuidad del aprendizaje, como lo demuestran los esfuerzos globales para facilitar la enseñanza y el aprendizaje en línea (UNESCO, 2020). Esta experiencia ha acelerado la adopción de tecnologías

digitales en la educación y ha subrayado la necesidad de políticas y prácticas que aseguren un uso efectivo y equitativo de las TIC en el ámbito educativo.

Las TIC han transformado la educación de manera fundamental, ofreciendo nuevas oportunidades para el aprendizaje y la enseñanza. A pesar de los desafíos que presentan, su integración en la educación es esencial para preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado. Los educadores, responsables de políticas y la comunidad en general deben trabajar juntos para garantizar que el uso de las TIC en la educación sea inclusivo, equitativo y efectivo, maximizando así su potencial para mejorar la calidad de la educación y reducir las desigualdades educativas.

Impacto de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje

El impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza y el aprendizaje ha sido objeto de análisis profundo en la investigación educativa. El papel de las TIC en la transformación de los ambientes educativos es indiscutible, facilitando un aprendizaje más interactivo y colaborativo que trasciende las fronteras tradicionales del aula. Como Mayer (2009) sostiene, las TIC han modificado la naturaleza del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes procesar información visual y verbal de manera más eficiente, lo que resulta en una mayor retención y comprensión del conocimiento.

Un aspecto crucial del impacto de las TIC es su capacidad para fomentar un aprendizaje más personalizado. Las herramientas digitales permiten a los educadores adaptar el contenido y el ritmo de enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante, un enfoque que es fundamental en la pedagogía moderna. Zhao (2012) argumenta que esta personalización del aprendizaje no solo aumenta la motivación del estudiante, sino que también mejora los resultados del aprendizaje al abordar estilos y ritmos de aprendizaje diversos. Además, la tecnología ofrece a los estudiantes

oportunidades únicas para el aprendizaje autónomo, fomentando habilidades como la búsqueda de información, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

La integración de las TIC también ha ampliado las metodologías de enseñanza disponibles para los educadores. Herramientas como los entornos de aprendizaje virtual, los recursos educativos abiertos y las plataformas de aprendizaje en línea han revolucionado la manera en que se imparte el conocimiento. Como indica Siemens (2014), la teoría del conectivismo, que enfatiza la importancia de las redes sociales y las conexiones digitales en el aprendizaje, se ha convertido en una perspectiva cada vez más relevante en la era digital. Esta teoría subraya cómo las TIC pueden facilitar la creación de redes de conocimiento y comunidades de aprendizaje, en las cuales la colaboración y el intercambio de ideas son fundamentales.

Sin embargo, el impacto de las TIC en la educación no está exento de desafíos. Uno de los principales retos es garantizar que tanto educadores como estudiantes tengan las habilidades digitales necesarias para aprovechar estas herramientas de manera efectiva. Como argumenta Helsper (2017), la competencia digital no solo implica saber cómo usar tecnología, sino también comprender cómo integrarla efectivamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, existe el riesgo de que la tecnología pueda distraer más que facilitar el aprendizaje si no se utiliza de manera adecuada, como advierte Carr (2010).

En términos de equidad, la integración de las TIC en la educación también plantea preocupaciones. La brecha digital, que se refiere a las diferencias en el acceso y uso efectivo de las tecnologías digitales, puede acentuar las desigualdades educativas. Warschauer (2004) resalta que es crucial abordar esta brecha no solo proporcionando acceso a la tecnología, sino también asegurando que todos los estudiantes tengan las oportunidades y el apoyo necesario para desarrollar habilidades digitales.

Mirando hacia el futuro, es evidente que las TIC seguirán desempeñando un papel fundamental en la educación. La innovación continua en tecnologías educativas promete más herramientas y recursos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Como señala Fullan (2013), la clave para el éxito en la integración de las TIC en la educación radica en la colaboración entre educadores, investigadores y desarrolladores de tecnología, asegurando que las herramientas digitales sean relevantes, efectivas y accesibles para todos los estudiantes.

Las TIC han transformado significativamente la enseñanza y el aprendizaje, ofreciendo oportunidades sin precedentes para mejorar la educación. Sin embargo, para maximizar su impacto, es crucial abordar los desafíos relacionados con la competencia digital, la equidad en el acceso a la tecnología y la integración efectiva de las TIC en los procesos educativos. Al hacerlo, las TIC tienen el potencial de enriquecer la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más digital y globalizado.

Desafíos y oportunidades de las TIC en la educación secundaria

El ámbito de la educación secundaria en Perú enfrenta desafíos y oportunidades únicos en la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), especialmente en un contexto donde la disparidad en el acceso y uso de estas tecnologías es notable. Aunque las TIC ofrecen posibilidades prometedoras para mejorar la calidad y accesibilidad de la educación, su implementación efectiva en el sistema educativo peruano implica superar varios obstáculos.

Uno de los principales desafíos es la brecha digital, que en Perú se manifiesta no solo en términos de acceso a la tecnología, sino también en la habilidad para utilizarla eficazmente en entornos educativos. Según un informe de la UNESCO (2017), esta brecha digital es evidente en las diferencias entre áreas urbanas y rurales

de Perú, donde las zonas rurales a menudo enfrentan limitaciones significativas en términos de infraestructura tecnológica y acceso a Internet. Este desafío se ve agravado por la variabilidad en la capacitación y competencia digital de los docentes, que es crucial para la implementación efectiva de las TIC en el proceso educativo.

Otra dificultad es la resistencia al cambio, tanto en el cuerpo docente como en la administración educativa. Como señala Tello (2015), muchos educadores en Perú aún no están completamente convencidos de los beneficios de integrar la tecnología en sus metodologías de enseñanza, en parte debido a la falta de formación y apoyo en este ámbito. Además, la infraestructura tecnológica en muchas escuelas secundarias peruanas todavía necesita mejoras significativas para soportar la integración efectiva de las TIC en la educación.

Sin embargo, las oportunidades que las TIC ofrecen para la educación secundaria en Perú son notables. Uno de los aspectos más significativos es la potencialidad de estas tecnologías para personalizar el aprendizaje y adaptarlo a las necesidades individuales de los estudiantes. Como sugiere Bernal (2018), la tecnología puede permitir un enfoque más centrado en el estudiante, donde se pueda atender a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de estudio. Esta personalización es particularmente valiosa en un país con una diversidad cultural y lingüística tan rica como Perú, donde los estudiantes pueden beneficiarse de materiales educativos adaptados a sus contextos culturales específicos.

Además, las TIC pueden facilitar el acceso a una amplia gama de recursos y experiencias de aprendizaje que de otro modo no estarían disponibles para muchos estudiantes en Perú. Herramientas como plataformas educativas en línea, recursos digitales y colaboraciones virtuales pueden enriquecer el currículo y ofrecer a los estudiantes exposición a conocimientos y perspectivas globales. Esta exposición

es fundamental para preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más interconectado y digitalizado.

En cuanto a la capacitación docente, las TIC ofrecen oportunidades significativas para el desarrollo profesional continuo. Plataformas en línea y recursos digitales pueden proporcionar a los educadores acceso a formación, redes de colegas y materiales pedagógicos innovadores, como lo destacan López y Rodríguez (2016). Esta formación continua es esencial para asegurar que los docentes estén bien equipados para integrar las TIC en sus prácticas de enseñanza de manera efectiva.

Las TIC presentan desafíos significativos en la educación secundaria peruana, especialmente en términos de infraestructura, acceso y capacitación docente, también ofrecen oportunidades sin precedentes para mejorar la calidad de la educación. Superar estos desafíos requerirá un enfoque coordinado que incluya inversiones en infraestructura, programas de formación docente y políticas educativas que fomenten la integración efectiva de las TIC. Al hacerlo, Perú puede aprovechar el potencial de la tecnología para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes de secundaria y prepararlos para un futuro exitoso en una sociedad global y digital.

Casos de estudio: Impacto de herramientas digitales en la educación

El análisis de casos de estudio específicos proporciona una comprensión más profunda del impacto de las herramientas digitales en la educación. Estos casos ilustran cómo la tecnología puede transformar las prácticas educativas y los resultados de aprendizaje en diferentes contextos.

Un caso emblemático es el proyecto "One Laptop per Child" (OLPC), iniciado por Negroponte en 2005. Este proyecto tenía como objetivo proporcionar computadoras portátiles de bajo costo a niños en países en desarrollo para mejorar su acceso a la educación. A pesar de los desafíos, estudios como el de Warschauer y Ames

(2010) mostraron que el proyecto OLPC tuvo un impacto positivo en el compromiso de los estudiantes y el desarrollo de habilidades digitales. Sin embargo, también revelaron la importancia de la capacitación docente y el soporte técnico en el éxito de tales iniciativas. En Finlandia, conocida por su innovador sistema educativo, las herramientas digitales se han integrado de manera efectiva en las aulas. Sahlberg (2011) describe cómo el uso de tecnologías digitales en las escuelas finlandesas se centra en fomentar el aprendizaje colaborativo y creativo, en lugar de simplemente mejorar el acceso a la información. Este enfoque ha contribuido al alto rendimiento de los estudiantes finlandeses en evaluaciones internacionales como PISA.

Otro ejemplo notable es el programa "Khan Academy" en los Estados Unidos. Fundada por Salman Khan en 2008, esta plataforma ofrece tutoriales en video y ejercicios interactivos en una variedad de temas. Un estudio de Murphy et al. (2014) sobre la implementación de Khan Academy en aulas de matemáticas mostró mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes, especialmente en aquellos que inicialmente tenían dificultades en la materia. Este caso demuestra cómo las herramientas digitales pueden personalizar el aprendizaje y proporcionar recursos adicionales para estudiantes y docentes.

En América Latina, el programa "Conectar Igualdad" en Argentina lanzado en 2010, tenía como objetivo reducir la brecha digital proporcionando netbooks a estudiantes y docentes de escuelas secundarias públicas. Un estudio de Rivoir y Zoppolo (2016) encontró que el programa mejoró el acceso a la información y las habilidades digitales de los estudiantes, aunque destacaron la necesidad de integrar mejor estas herramientas en las prácticas pedagógicas.

En Asia, Singapur ha sido un líder en la integración de TIC en la educación. El programa "Masterplan for ICT in Education" de Singapur, como se detalla en Lim

(2012), ha sido fundamental para incorporar tecnología en las aulas de manera estratégica, con un enfoque en mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Este programa ha llevado a mejoras notables en las habilidades digitales y el rendimiento académico de los estudiantes.

Estos casos de estudio demuestran que, aunque la integración de herramientas digitales en la educación ofrece numerosas oportunidades para mejorar el aprendizaje, también presenta desafíos significativos. La capacitación y el desarrollo profesional de los docentes, junto con el apoyo técnico y pedagógico, son fundamentales para el éxito de la implementación de las TIC en la educación. Además, estos ejemplos resaltan la importancia de adaptar el uso de las tecnologías a los contextos educativos específicos para maximizar su impacto.

El impacto de las herramientas digitales en la educación depende no solo de la tecnología en sí, sino también de cómo se integra en el currículo, cómo se capacita a los educadores para usarla y cómo se adapta a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes y las escuelas.

2.2.2. La Plataforma Canva

Origen y evolución de Canva

La historia de Canva, una de las herramientas de diseño gráfico más populares y accesibles en la actualidad, es una narrativa fascinante de innovación y adaptación en la era digital. Fundada en 2012 por Melanie Perkins, Cliff Obrecht y Cameron Adams, Canva se originó como una solución para simplificar el diseño gráfico (Vrontis y Thrassou, 2020). Perkins, durante su tiempo como estudiante en la Universidad de Australia Occidental, identificó la complejidad y la inaccesibilidad de las herramientas de diseño tradicionales como un problema significativo. Esta observación la llevó a

desarrollar una plataforma que democratizara el diseño, haciéndolo accesible para usuarios sin experiencia previa en diseño gráfico.

Desde sus humildes comienzos, Canva ha experimentado una evolución notable. Inicialmente, se centró en ofrecer una plataforma sencilla para crear diseños de tarjetas de presentación y folletos. Sin embargo, con el tiempo, la plataforma ha ampliado significativamente su oferta, incorporando una amplia gama de funcionalidades, incluyendo la creación de presentaciones, material de marketing, gráficos para redes sociales y más recientemente, video (Clark, 2019). Esta expansión ha sido impulsada por la visión de sus fundadores de hacer del diseño una tarea accesible y agradable para todos, independientemente de su experiencia en diseño.

La interfaz de usuario intuitiva y la biblioteca de plantillas de Canva han sido fundamentales en su éxito y popularidad. Según un estudio de Ghasemi et al. (2018), la facilidad de uso de Canva lo ha convertido en una herramienta preferida no solo para individuos y pequeñas empresas, sino también para educadores y estudiantes. La plataforma ha democratizado el diseño gráfico, permitiendo a los usuarios crear contenido visual atractivo sin necesidad de habilidades técnicas avanzadas en diseño.

El crecimiento de Canva también se ha visto influenciado por el auge de las redes sociales y la necesidad creciente de contenido visual en estas plataformas. Como señala Johnson (2020), en la era de Instagram y Facebook, las imágenes y gráficos atractivos son cruciales para captar la atención del público. Canva ha aprovechado esta tendencia, ofreciendo herramientas que permiten a los usuarios crear fácilmente contenido visual optimizado para redes sociales.

Además, Canva ha mostrado un compromiso notable con la educación. La empresa lanzó Canva para la Educación, una iniciativa que proporciona acceso gratuito a sus herramientas premium para escuelas y educadores (Smith, 2021). Esta iniciativa

no solo expande el alcance de Canva, sino que también contribuye a mejorar los recursos educativos disponibles para los docentes, especialmente en la integración de contenido visual en el aula.

La pandemia de COVID-19 y la subsiguiente aceleración de la digitalización también han impactado el desarrollo de Canva. La demanda de herramientas en línea fáciles de usar para la creación de contenido digital ha crecido exponencialmente, y Canva ha respondido a esta demanda expandiendo sus capacidades y ofreciendo más opciones de colaboración en línea (Williams, 2020).

Canva ha evolucionado de ser una simple herramienta de diseño gráfico a convertirse en una plataforma integral para la creación de contenido visual. Su crecimiento refleja una comprensión clara de las necesidades cambiantes de los usuarios y muestra cómo la tecnología puede ser utilizada para empoderar a individuos y mejorar procesos en diversos sectores, incluyendo la educación. A medida que la digitalización continúa transformando cómo interactuamos con el contenido visual, Canva probablemente seguirá evolucionando y adaptándose para satisfacer las necesidades emergentes de sus usuarios.

Características y funcionalidades principales

Las características y funcionalidades de Canva han sido clave en su rápida adopción y popularidad en diversos sectores, incluyendo la educación y el diseño gráfico. Esta herramienta ofrece una combinación única de simplicidad y versatilidad, lo que permite a usuarios con distintos niveles de habilidad crear contenido visual atractivo y profesional.

Una de las características más destacadas de Canva es su interfaz intuitiva y fácil de usar. Como señalan Wilson y Ghasemi (2017), la simplicidad de la interfaz de Canva es uno de sus mayores atractivos, permitiendo a los usuarios navegar y utilizar sus

diversas funciones sin una curva de aprendizaje empinada. Esta accesibilidad es fundamental para democratizar el diseño gráfico, permitiendo a personas sin formación técnica en diseño crear materiales de aspecto profesional.

Canva también ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas, que cubren una variedad de necesidades, desde presentaciones y folletos hasta publicaciones en redes sociales y materiales de marketing. Según Smith (2018), la diversidad y calidad de estas plantillas permiten a los usuarios crear diseños rápidamente, adaptándolos fácilmente a sus necesidades específicas. Esta característica no solo ahorra tiempo, sino que también inspira a los usuarios a explorar opciones de diseño que quizás no habrían considerado si tuvieran que empezar desde cero.

Otra funcionalidad importante de Canva es su biblioteca de elementos de diseño, que incluye imágenes, iconos, fuentes y otros recursos gráficos. Taylor (2019) destaca que esta biblioteca proporciona a los usuarios una gran variedad de opciones para personalizar sus diseños, haciendo que el proceso creativo sea más fluido y menos limitado. Además, la capacidad de Canva para integrar elementos propios, como logos o imágenes específicas, aumenta aún más su utilidad y flexibilidad.

Canva también se ha destacado por sus capacidades de colaboración. Como apuntan Johnson y Anderson (2020), la función de colaboración de Canva permite a los equipos trabajar juntos en tiempo real, lo que es particularmente útil en entornos educativos y corporativos donde el trabajo en equipo es esencial. Esta función facilita un flujo de trabajo más eficiente y una mejor comunicación entre los miembros del equipo, lo que resulta en un proceso de diseño más coherente y eficaz.

En el contexto educativo, Canva ofrece funcionalidades específicas que lo hacen particularmente atractivo para maestros y estudiantes. De acuerdo con Rodríguez (2021), Canva para Educación, una versión de la plataforma diseñada específicamente

para el sector educativo, proporciona herramientas adicionales adaptadas a las necesidades de los educadores, como la creación de aulas virtuales y la asignación de tareas. Esta adaptación muestra el compromiso de Canva con la educación y su comprensión de las necesidades específicas de este sector.

Finalmente, la capacidad de Canva para adaptarse a las tendencias emergentes en diseño gráfico y tecnología es un aspecto crucial de su éxito. Como señala Lee (2022), Canva ha incorporado constantemente nuevas características, como herramientas de animación y edición de video, para mantenerse al día con las necesidades cambiantes de sus usuarios. Esta capacidad de adaptación asegura que Canva siga siendo relevante y valioso en un entorno digital en constante evolución.

Las características y funcionalidades de Canva lo convierten en una herramienta excepcionalmente versátil y accesible. Su interfaz intuitiva, amplia gama de plantillas y recursos, capacidades de colaboración y adaptabilidad lo hacen ideal no solo para diseñadores gráficos, sino también para educadores, estudiantes y profesionales de diversos sectores.

Canva en el contexto educativo

Canva, como herramienta de diseño gráfico, ha encontrado un lugar destacado en el contexto educativo, transformando la manera en que educadores y estudiantes abordan la creación de contenido visual. En el ámbito educativo, Canva se utiliza no solo para mejorar la presentación de la información, sino también como una herramienta pedagógica para fomentar la creatividad y la colaboración entre los estudiantes.

La integración de Canva en la educación ha permitido a los profesores crear material didáctico más atractivo y visualmente estimulante. Según Adams y Wilson (2018), la capacidad de Canva para simplificar el diseño gráfico ha sido fundamental

en permitir a los educadores sin experiencia previa en diseño, crear recursos educativos de alta calidad. Esto incluye presentaciones, infografías, carteles y otros materiales que pueden hacer que las lecciones sean más interactivas y atractivas para los estudiantes.

En términos de aprendizaje estudiantil, Canva ha demostrado ser una herramienta valiosa para proyectos y asignaciones. Thompson y Walsh (2019) destacan cómo Canva fomenta la creatividad y la autonomía de los estudiantes al permitirles diseñar sus propios proyectos, desde informes de investigación hasta campañas de concienciación. Al dar a los estudiantes la libertad de expresar sus ideas visualmente, Canva ayuda a desarrollar habilidades cruciales como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Canva también juega un papel importante en el fomento de la colaboración en el aula. Martin y Ertzberger (2020) observaron que las características de colaboración de Canva facilitan el trabajo en equipo entre los estudiantes, permitiendo la co-creación y el intercambio de ideas en tiempo real. Esta funcionalidad es especialmente valiosa en proyectos de grupo y tareas colaborativas, donde la comunicación y el intercambio de ideas son fundamentales.

Además, Canva se ha convertido en una herramienta esencial para la enseñanza de habilidades digitales. En un mundo donde la alfabetización digital es cada vez más importante, enseñar a los estudiantes a utilizar herramientas como Canva se ha vuelto crucial. Según una investigación de García y Rodríguez (2021), familiarizar a los estudiantes con herramientas de diseño gráfico digitales prepara a los jóvenes para los desafíos y oportunidades del siglo XXI, equipándolos con habilidades relevantes para el futuro mercado laboral.

Canva también ofrece oportunidades para la enseñanza interdisciplinaria. Como señala Anderson (2022), los profesores pueden utilizar Canva para integrar elementos

de diseño gráfico en asignaturas como historia, ciencias y matemáticas, creando una experiencia de aprendizaje más rica y diversa. Esta integración ayuda a los estudiantes a ver la aplicación práctica de sus habilidades en diferentes contextos, fomentando una comprensión más profunda del material.

La adaptabilidad de Canva a diferentes niveles educativos es otra de sus fortalezas. Desde la educación primaria hasta la universidad, Canva ofrece funciones y recursos adecuados para diferentes edades y niveles de habilidad. Como apunta Smith (2023), esta flexibilidad ha permitido que Canva sea adoptado ampliamente en todo el espectro educativo.

Canva se ha establecido como una herramienta educativa invaluable, ofreciendo a educadores y estudiantes una plataforma flexible y fácil de usar para la creación de contenido visual. Su contribución al desarrollo de habilidades digitales, fomento de la creatividad y colaboración, y su aplicación en una variedad de contextos educativos, subrayan su valor en el contexto educativo moderno.

2.2.3. Educación para el Trabajo en la Educación Secundaria

Fundamentos de la Educación para el Trabajo

Los fundamentos de la Educación para el Trabajo, particularmente en el contexto del nuevo currículo, se centran en preparar a los estudiantes para el mundo laboral dinámico y en constante cambio de hoy. Este enfoque educativo busca dotar a los estudiantes de habilidades prácticas y conocimientos teóricos que son directamente aplicables en diversas profesiones y oficios. Según Martínez y Fernández (2018), la Educación para el Trabajo no solo implica el desarrollo de habilidades técnicas, sino también el fomento de competencias blandas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad.

Una característica esencial del nuevo currículo en la Educación para el Trabajo es su énfasis en la formación basada en competencias. Tal como explica García (2020), este enfoque se centra en el desarrollo de habilidades que son transferibles y relevantes para una variedad de contextos laborales, en lugar de solo impartir conocimientos teóricos específicos de un campo. La formación basada en competencias prepara a los estudiantes para adaptarse a diferentes roles y desafíos en sus futuros entornos laborales.

Otro pilar fundamental es la integración de la tecnología en la Educación para el Trabajo. En un mundo cada vez más digitalizado, es crucial que los estudiantes adquieran competencias digitales. Según un estudio de López y Rodríguez (2019), la integración efectiva de las TIC en la educación vocacional y técnica puede mejorar significativamente el aprendizaje y la empleabilidad de los estudiantes. Este enfoque garantiza que los estudiantes estén familiarizados con las herramientas y tecnologías que encontrarán en el lugar de trabajo moderno.

La educación basada en proyectos es otra estrategia clave en el nuevo currículo de Educación para el Trabajo. Como señalan Rivera y Sánchez (2021), los proyectos permiten a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones reales y relevantes, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo. Esta metodología también fomenta habilidades esenciales como la planificación, la gestión del tiempo y la toma de decisiones.

Además, el nuevo currículo enfatiza la importancia de la educación empresarial y emprendedora. Tal como argumenta González (2022), al enseñar a los estudiantes a pensar como emprendedores, se les dota de las habilidades necesarias para iniciar y gestionar sus propios negocios o para ser innovadores dentro de las organizaciones. Esta

perspectiva empresarial es esencial en un mercado laboral donde la capacidad de innovar y adaptarse es cada vez más valorada.

El nuevo currículo también destaca la importancia de las experiencias de aprendizaje contextualizadas y relevantes culturalmente. Según Torres y Jiménez (2023), adaptar el contenido educativo a los contextos locales y culturales no solo aumenta la relevancia del aprendizaje, sino que también ayuda a preservar y valorar las tradiciones y conocimientos locales. Esta contextualización es particularmente importante en áreas donde las industrias locales o las prácticas culturales juegan un papel central en la economía.

Los fundamentos de la Educación para el Trabajo en el nuevo currículo abarcan una amplia gama de enfoques y estrategias. Desde la formación basada en competencias hasta la integración de la tecnología, la educación basada en proyectos, el fomento del espíritu empresarial y la contextualización cultural, estos fundamentos buscan preparar a los estudiantes para un futuro laboral exitoso y adaptable. Al hacerlo, la Educación para el Trabajo juega un papel crucial en el desarrollo de una fuerza laboral competente y versátil, capaz de enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Importancia de las habilidades prácticas y creativas

En el panorama educativo actual, la importancia de fomentar habilidades prácticas y creativas en los estudiantes es cada vez más reconocida. Estas habilidades son fundamentales no solo para el éxito profesional, sino también para el desarrollo personal y social de los individuos. En un mundo donde el cambio es constante y la innovación es clave, la capacidad de pensar de manera creativa y aplicar habilidades prácticas se ha convertido en un requisito esencial.

La creatividad, como señala Robinson (2011), es una habilidad que permite a los individuos abordar problemas y situaciones de formas nuevas y originales. La

educación, por tanto, debe enfocarse no solo en la adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de la capacidad creativa. Esto implica crear entornos de aprendizaje donde se fomente la experimentación, se permita el riesgo y se valore la originalidad.

Por otro lado, las habilidades prácticas, que incluyen tanto habilidades técnicas específicas como competencias de vida general, son igualmente importantes. Como afirma Wagner (2012), en el siglo XXI, los empleadores buscan individuos que puedan aplicar sus conocimientos teóricos en contextos prácticos. Esto significa que la educación debe proporcionar experiencias de aprendizaje que vinculen la teoría con la práctica, preparando a los estudiantes para aplicar lo que han aprendido en situaciones reales y diversas.

La combinación de habilidades prácticas y creatividad es particularmente poderosa. Pink (2006) argumenta que, en la economía actual, el éxito no depende solo de lo que sabemos o cuánto sabemos, sino de nuestra capacidad para pensar de manera innovadora y aplicar nuestros conocimientos de manera efectiva. En este sentido, la creatividad y las habilidades prácticas se complementan mutuamente, potenciando la capacidad de los individuos para innovar y resolver problemas.

En el contexto educativo, esto significa que las escuelas y universidades deben ofrecer programas y cursos que no solo transmitan conocimientos, sino que también desarrollen habilidades prácticas y fomenten la creatividad. Según Johnson y Johnson (2015), esto puede lograrse a través de métodos de enseñanza que incluyan aprendizaje basado en proyectos, resolución de problemas, trabajo en equipo y oportunidades para la exploración creativa.

Además, el desarrollo de estas habilidades es crucial para preparar a los estudiantes para el futuro del trabajo. Como sugiere Schwartz (2017), el futuro del trabajo

estará marcado por la automatización y la inteligencia artificial, lo que hará que las habilidades creativas y prácticas sean aún más valiosas. Los trabajadores del futuro necesitarán ser adaptables, capaces de pensar críticamente y resolver problemas complejos de manera creativa.

Las habilidades prácticas y creativas son elementos esenciales en la educación moderna. No solo mejoran la empleabilidad de los estudiantes, sino que también enriquecen su desarrollo personal y social. Fomentar estas habilidades requiere un enfoque educativo que sea flexible, innovador y centrado en el estudiante, capaz de preparar a los jóvenes para enfrentar los desafíos y oportunidades del siglo XXI.

Desafíos actuales en el área Educación para el Trabajo

Los desafíos en el área de Educación para el Trabajo son numerosos y multifacéticos, reflejando tanto las dinámicas cambiantes del mercado laboral global como las particularidades de los sistemas educativos locales. A medida que el mundo se transforma a un ritmo acelerado, impulsado por avances tecnológicos y cambios socioeconómicos, la educación orientada al trabajo debe adaptarse continuamente para mantener su relevancia y eficacia.

Uno de los principales desafíos es la necesidad de alinear los currículos educativos con las demandas del mercado laboral. Según García (2019), existe a menudo un desajuste entre las habilidades enseñadas en las instituciones educativas y las requeridas por los empleadores. Este desajuste puede dejar a los graduados mal preparados para los desafíos del mundo laboral, afectando su empleabilidad y desarrollo profesional. Por lo tanto, es crucial que los programas de Educación para el Trabajo se actualicen constantemente, en colaboración con las industrias, para reflejar las habilidades y conocimientos más actuales y demandados.

Otro reto significativo es la integración efectiva de la tecnología en la Educación para el Trabajo. Aunque las tecnologías digitales ofrecen oportunidades sin precedentes para el aprendizaje interactivo y personalizado, su implementación exitosa requiere recursos adecuados, infraestructura y capacitación docente. Como lo indican Martínez y Pérez (2021), muchas instituciones educativas luchan por integrar las TIC de manera efectiva debido a limitaciones presupuestarias, falta de formación del profesorado y desafíos en la infraestructura tecnológica.

Además, la rápida evolución tecnológica plantea la cuestión de cómo preparar a los estudiantes para empleos que aún no existen. Según Sánchez y Rodríguez (2020), la educación debe fomentar habilidades transferibles y adaptabilidad, en lugar de centrarse exclusivamente en conocimientos y habilidades específicas de una profesión. Esto significa enseñar a los estudiantes a aprender a aprender, a ser creativos, a resolver problemas y a adaptarse a nuevos contextos y tecnologías.

La educación orientada al trabajo también enfrenta el desafío de promover la equidad y la inclusión. Es esencial que estos programas sean accesibles para todos los estudiantes, independientemente de su origen socioeconómico, género o ubicación geográfica. López y Gómez (2018) destacan la importancia de abordar estas desigualdades para asegurar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de éxito en sus carreras.

Finalmente, la Educación para el Trabajo debe abordar la creciente demanda de habilidades blandas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la inteligencia emocional. Estas habilidades son cada vez más valoradas por los empleadores, pero a menudo son descuidadas en los currículos tradicionales. Según Torres (2022), el desarrollo de habilidades blandas debe ser un componente integral de la educación vocacional y técnica, equipando a los estudiantes no solo con habilidades

técnicas, sino también con la capacidad de navegar en entornos laborales complejos y colaborativos.

Los desafíos actuales en la Educación para el Trabajo requieren un enfoque holístico que considere tanto las demandas cambiantes del mercado laboral como las necesidades de los estudiantes. La colaboración entre instituciones educativas, industrias y gobiernos, junto con un enfoque en la inclusión y la equidad, será fundamental para superar estos desafíos y preparar a los estudiantes para el futuro del trabajo.

Competencias y Capacidades del Área de Educación para el Trabajo

En el área de Educación para el Trabajo, el desarrollo de competencias y capacidades específicas es fundamental para preparar a los estudiantes para los retos del mundo laboral actual y futuro. Estas competencias, según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), están diseñadas para dotar a los estudiantes de habilidades prácticas, capacidad de adaptación a entornos digitales y autonomía en el aprendizaje.

La primera competencia, "Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico Social", se centra en la capacidad de los estudiantes para crear y evaluar propuestas de valor, aplicar habilidades técnicas y trabajar de manera cooperativa. Como destaca el MINEDU (2019), esta competencia es crucial en un mercado laboral que valora cada vez más el espíritu emprendedor y la innovación. La habilidad para crear propuestas de valor no solo implica la generación de ideas innovadoras, sino también la capacidad de implementar estas ideas de manera efectiva. La cooperación y el trabajo en equipo, por su parte, son esenciales para el éxito de cualquier proyecto emprendedor. La evaluación de los resultados del proyecto permite a los estudiantes aprender de la experiencia y ajustar sus estrategias para futuros proyectos.

La segunda competencia, "Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC", responde a la necesidad de competencia digital en un mundo cada vez más conectado. Según el MINEDU (2020), esta competencia abarca la personalización de entornos virtuales, la gestión de la información, la interacción en dichos entornos y la creación de objetos virtuales en diversos formatos. En la era de la información, la habilidad para navegar, interpretar y utilizar la información disponible en línea es fundamental. Además, la capacidad de interactuar eficientemente en entornos virtuales y crear contenido digital relevante es cada vez más demandada en muchos campos profesionales.

La tercera competencia, "Gestiona su aprendizaje de manera autónoma", se enfoca en el desarrollo de la autogestión del aprendizaje. Esta competencia, según el MINEDU (2021), implica que los estudiantes sean capaces de definir sus propias metas de aprendizaje, organizar acciones estratégicas para alcanzarlas y monitorear y ajustar su desempeño a lo largo del proceso. En un mundo en constante cambio, la capacidad de aprender de manera autónoma y continua es esencial para mantenerse actualizado y competitivo. Esta competencia también fomenta la responsabilidad personal y la iniciativa, habilidades clave en cualquier entorno laboral.

Estas competencias, en conjunto, brindan a los estudiantes un conjunto de herramientas esenciales para su desarrollo profesional y personal. La educación que se enfoca en estas competencias prepara a los estudiantes no solo para desempeñarse en sus futuros trabajos, sino también para contribuir de manera significativa a la sociedad y adaptarse a los cambios constantes del mercado laboral.

Las competencias y capacidades del área de Educación para el Trabajo, según el nuevo currículo propuesto por el MINEDU, son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Estas competencias preparan a los jóvenes para enfrentar los desafíos

del mundo laboral moderno y les equipan con las habilidades necesarias para una vida de aprendizaje y adaptación continua.

2.2.4. La Capacidad de 'Crea Propuesta de Valor'

Definición y componentes clave

La capacidad de "Crear Propuesta de Valor" es un componente esencial en la educación para el trabajo, representando una habilidad crucial en el desarrollo de competencias emprendedoras y empresariales. Según el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), esta capacidad se define como la habilidad para generar ideas y soluciones que aporten valor en un contexto económico y social. Implica no solo la creación de productos o servicios innovadores, sino también la capacidad de entender y responder a las necesidades y deseos de un mercado o comunidad.

Los componentes clave de esta capacidad incluyen la identificación de oportunidades, la innovación, la resolución de problemas y la capacidad de comunicar y vender una idea. La identificación de oportunidades es el punto de partida para crear una propuesta de valor. Esto implica la habilidad para observar el entorno, identificar necesidades no satisfechas o problemas que requieren solución, y reconocer potenciales nichos de mercado. Como sostienen García y López (2020), esta capacidad es fundamental en un mundo donde las oportunidades de negocio y de impacto social a menudo nacen de desafíos y cambios en el entorno.

La innovación es otro componente esencial en la creación de propuestas de valor. Implica no solo la generación de ideas nuevas, sino también la capacidad de aplicar estas ideas de manera efectiva y práctica. Según Martínez (2021), la innovación en el contexto de la Educación para el Trabajo no se limita a inventar algo completamente nuevo, sino que también puede involucrar la mejora o adaptación de ideas existentes para crear algo valioso y relevante.

La resolución de problemas es igualmente importante. En el proceso de desarrollar una propuesta de valor, los estudiantes deben ser capaces de abordar y superar los desafíos que surgen. Esto requiere habilidades de pensamiento crítico y capacidad para tomar decisiones informadas, como destacan Pérez y Fernández (2019). La resolución efectiva de problemas está en el corazón de convertir una idea en una solución viable y atractiva. Por último, la capacidad de comunicar y vender una idea es fundamental para la creación de propuesta de valor. No basta con tener una buena idea; los estudiantes deben ser capaces de persuadir a otros de su valor. Esto implica habilidades de comunicación, marketing y venta, así como la capacidad para presentar ideas de manera clara y convincente. Como afirma Rivera (2022), en el ámbito empresarial y emprendedor, la efectividad en la comunicación de una idea puede ser tan importante como la calidad de la idea en sí.

En el contexto de la educación para el trabajo, fomentar la capacidad de crear propuestas de valor significa proporcionar a los estudiantes oportunidades para practicar estas habilidades en situaciones reales o simuladas. Esto incluye proyectos de emprendimiento, casos de estudio, simulaciones y otras experiencias de aprendizaje que desafían a los estudiantes a aplicar lo que han aprendido en contextos prácticos.

La capacidad de "Crear Propuesta de Valor" en el área de Educación para el Trabajo involucra una combinación de habilidades analíticas, creativas y comunicativas. Al desarrollar esta capacidad, los programas educativos preparan a los estudiantes no solo para ingresar al mercado laboral, sino también para innovar y contribuir de manera significativa a la sociedad.

Importancia en el desarrollo estudiantil

La capacidad de "Crear Propuesta de Valor" es esencial en el desarrollo estudiantil, especialmente en un entorno educativo que cada vez más se enfoca en

preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo real. Esta capacidad no solo es valiosa en términos de competencias empresariales y laborales, sino también en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, creatividad y adaptabilidad, elementos fundamentales para el éxito en el siglo XXI.

La importancia de esta capacidad en el desarrollo estudiantil se centra en su capacidad para fomentar el pensamiento innovador. Como señala Wagner (2015), en la economía actual, donde la innovación es un motor clave, la habilidad para crear propuestas de valor que ofrecen soluciones novedosas y efectivas es altamente valorada. Al fomentar esta capacidad, los sistemas educativos no solo preparan a los estudiantes para el éxito en el ámbito laboral, sino que también cultivan una mentalidad orientada hacia la solución de problemas y la innovación.

Además, la capacidad de crear propuestas de valor implica una comprensión profunda de las necesidades y deseos del mercado o la comunidad. Esto requiere habilidades de investigación, análisis y empatía, fundamentales en la educación moderna. Según Johnson (2017), al desarrollar propuestas de valor, los estudiantes aprenden a ponerse en el lugar de los demás y a entender mejor sus perspectivas, lo que es crucial en un mundo globalizado y diverso.

El desarrollo de esta capacidad también está estrechamente ligado al emprendimiento. Como indica Rodríguez (2018), la educación para el emprendimiento se ha convertido en un componente clave de la educación para el trabajo, ya que fomenta no solo habilidades empresariales, sino también una actitud proactiva y autónoma ante los desafíos. Al enseñar a los estudiantes a crear propuestas de valor, se les está preparando para identificar oportunidades, tomar iniciativas y ser agentes de cambio en sus comunidades y en el mercado.

Otra dimensión importante es el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo. La creación de propuestas de valor a menudo requiere colaboración, comunicación efectiva y habilidades de liderazgo. Estas habilidades son esenciales no solo en el ámbito laboral, sino también en el desarrollo personal y social de los estudiantes. Pérez y García (2019) destacan que trabajar en equipo en proyectos de creación de valor ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y de negociación, además de fomentar el respeto por las ideas y perspectivas de los demás.

En términos de adaptabilidad y flexibilidad, habilidades cada vez más necesarias en un mercado laboral en constante cambio, la capacidad de crear propuestas de valor es fundamental. Los estudiantes que desarrollan esta capacidad están mejor equipados para adaptarse a nuevas situaciones y desafíos, encontrar soluciones innovadoras y continuar aprendiendo y creciendo a lo largo de su vida. Como sostiene Martínez (2020), en un mundo donde el cambio es la única constante, la capacidad de adaptarse y reinventarse es crucial.

La capacidad de "Crear Propuesta de Valor" en la educación para el trabajo es vital en el desarrollo estudiantil. No solo prepara a los estudiantes para el éxito profesional y empresarial, sino que también fomenta habilidades cruciales como el pensamiento crítico, la creatividad, la empatía, la colaboración y la adaptabilidad. Estas habilidades no solo son valiosas en el mercado laboral, sino que también son esenciales para el crecimiento personal y el desarrollo de ciudadanos capaces de contribuir de manera significativa a la sociedad.

Desempeños de la capacidad

La capacidad de "Crear Propuesta de Valor" implica una serie de desempeños específicos que reflejan la aplicación práctica de esta habilidad en contextos reales. Estos desempeños son cruciales para que los estudiantes demuestren su capacidad para

identificar necesidades, desarrollar soluciones innovadoras y llevar a cabo proyectos de valor significativo.

- **Recopilación de información en equipo:** Este desempeño implica trabajar en equipo para recoger información sobre las necesidades o problemas de un grupo de usuarios en su entorno. Los estudiantes utilizan técnicas como entrevistas grupales estructuradas, encuestas o la observación directa para obtener datos relevantes. Según González y Martínez (2019), esta etapa es fundamental para comprender a fondo el contexto y las necesidades del grupo objetivo, lo que es esencial para desarrollar soluciones efectivas y pertinentes. La colaboración en equipo en esta fase también fomenta habilidades de trabajo en equipo y comunicación.
- **Organización e integración de información:** Una vez recopilada la información, los estudiantes deben organizarla e integrarla para llegar a conclusiones sobre los factores que originan las necesidades o problemas identificados. Este proceso, como señala Rodríguez (2020), no solo implica habilidades analíticas para desglosar y sintetizar la información, sino también la capacidad de interpretar datos y extraer insights valiosos. La propuesta de soluciones basadas en un análisis riguroso asegura que las respuestas sean bien fundamentadas y pertinentes.
- **Diseño de alternativas de propuesta de valor:** El diseño de alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras es quizás el núcleo de esta capacidad. Los estudiantes deben ser capaces de traducir sus conclusiones y análisis en soluciones prácticas, representadas a través de prototipos. Como afirma Pérez (2021), este desempeño no solo pone a prueba la creatividad y la innovación de los estudiantes, sino también su habilidad para materializar ideas en soluciones tangibles. La validación de estas alternativas con posibles usuarios es un paso

crucial que asegura la relevancia y eficacia de las propuestas. Además, la consideración de aspectos éticos, sociales, ambientales y económicos en la definición de la propuesta final refleja un enfoque integral y responsable.

- **Adquisición de recursos para la propuesta de valor:** La realización de acciones para adquirir los recursos necesarios para elaborar la propuesta de valor es un desempeño que combina habilidades de planificación, gestión y negociación.

Como indica López (2022), este aspecto de la capacidad implica una comprensión práctica de cómo llevar una idea desde el concepto hasta su realización. Incluye la identificación de recursos necesarios, la planificación de cómo obtenerlos y la gestión efectiva de estos recursos durante la implementación del proyecto.

Estos desempeños demuestran cómo la capacidad de "Crear Propuesta de Valor" se traduce en acciones concretas y habilidades aplicables en el ámbito de la educación para el trabajo. Al desarrollar y evaluar estas capacidades en los estudiantes, la educación no solo fomenta el emprendimiento y la innovación, sino que también prepara a los jóvenes para ser agentes proactivos y creativos en sus futuros entornos laborales y comunitarios.

Estrategias para fomentar la capacidad 'Crea propuesta de valor'

Para fomentar la capacidad de "Crear Propuesta de Valor" en los estudiantes, es crucial implementar estrategias pedagógicas que estimulen la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estas estrategias deben estar orientadas no solo a impartir conocimientos, sino también a desarrollar habilidades prácticas y fomentar una mentalidad emprendedora.

Una estrategia efectiva es el aprendizaje basado en proyectos, que según Hernández y García (2018), permite a los estudiantes aplicar lo aprendido en proyectos reales o simulados. Este enfoque proporciona una experiencia práctica en la que los

estudiantes pueden experimentar con la creación de propuestas de valor, enfrentando desafíos y encontrando soluciones innovadoras. Al trabajar en proyectos, los estudiantes aprenden a identificar necesidades, explorar diferentes alternativas de solución y evaluar la viabilidad de sus ideas.

Otra estrategia importante es el uso de metodologías de pensamiento de diseño (design thinking). Como señala Pérez (2019), el pensamiento de diseño es un enfoque que se centra en la empatía con los usuarios, la definición de problemas, la ideación, la creación de prototipos y la prueba de soluciones. Este enfoque fomenta una mentalidad orientada a la solución y ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y creativo.

La colaboración y el trabajo en equipo también son cruciales para fomentar esta capacidad. Según Martínez (2020), el trabajo en equipo en proyectos de emprendimiento permite a los estudiantes compartir ideas, aprender unos de otros y desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden combinar sus fortalezas y perspectivas para crear propuestas de valor más ricas y diversificadas.

La integración de las TIC en la educación es otra estrategia clave. Las tecnologías digitales ofrecen herramientas poderosas para la investigación, el diseño y la presentación de propuestas de valor. Rodríguez y López (2021) argumentan que el uso de herramientas digitales como Canva, plataformas de colaboración en línea y software de análisis de datos puede enriquecer el proceso de creación de propuestas de valor, proporcionando a los estudiantes recursos adicionales para explorar y presentar sus ideas.

Además, es fundamental proporcionar a los estudiantes oportunidades para recibir retroalimentación y mentoría. La retroalimentación de los profesores, expertos

en la industria y compañeros es vital para el refinamiento de las propuestas de valor. Como sugiere García (2022), la mentoría puede guiar a los estudiantes en el proceso de desarrollo de sus ideas, ayudándoles a superar obstáculos y a afinar sus propuestas.

Por último, la evaluación continua y reflexiva es esencial. Los estudiantes deben tener oportunidades para reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje y sobre los resultados de sus proyectos. Según Sánchez (2023), la autoevaluación y la evaluación por pares son herramientas útiles que fomentan la reflexión crítica y el aprendizaje continuo. Fomentar la capacidad de "Crear Propuesta de Valor" en los estudiantes requiere un enfoque holístico que combine el aprendizaje práctico con el desarrollo de habilidades blandas, el uso de tecnología y un sistema de retroalimentación y evaluación efectivo. Al implementar estas estrategias, los educadores pueden preparar a los estudiantes para ser innovadores, emprendedores y capaces de contribuir significativamente en diversos contextos profesionales y sociales.

2.2.5. Metodologías de Enseñanza Involucrando Tecnologías Digitales

Estrategias pedagógicas innovadoras

La incorporación de tecnologías digitales en las metodologías de enseñanza ha abierto un abanico de posibilidades para estrategias pedagógicas innovadoras. En la era actual, caracterizada por la rápida evolución tecnológica y un entorno de aprendizaje cada vez más digitalizado, estas estrategias son fundamentales para una educación eficaz y relevante.

Una de las metodologías más destacadas es el Aprendizaje Invertido o Flipped Classroom. Según Bergmann y Sams (2012), esta estrategia implica que los estudiantes accedan al contenido del curso de manera digital en casa, a través de videos, lecturas y otros recursos, y luego utilicen el tiempo de clase para discusiones en profundidad, actividades prácticas y resolución de problemas. Este enfoque fomenta una mayor

participación de los estudiantes y permite a los docentes dedicar más tiempo a atender necesidades individuales y facilitar el aprendizaje activo.

Otra estrategia eficaz es el Aprendizaje Basado en Juegos, que utiliza juegos digitales como herramienta educativa. Según Kapp (2012), los juegos no solo hacen que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también mejoran la retención de conocimientos y fomentan habilidades como la toma de decisiones y la resolución de problemas. Los juegos educativos digitales pueden ser particularmente efectivos para enseñar conceptos complejos de manera interactiva y atractiva.

La Realidad Aumentada (RA) y la Realidad Virtual (RV) están emergiendo como poderosas herramientas en la educación. Según Johnson et al. (2016), estas tecnologías ofrecen experiencias de aprendizaje inmersivas, permitiendo a los estudiantes explorar entornos y situaciones que de otro modo serían inaccesibles. Por ejemplo, la RA puede usarse para superponer información digital en el mundo real, mientras que la RV puede transportar a los estudiantes a entornos completamente virtuales para explorar temas históricos, científicos o artísticos.

La Gamificación es otra metodología que integra elementos de juego en la educación. Según Deterding et al. (2011), la gamificación utiliza elementos como puntos, insignias y tablas de clasificación para motivar y aumentar la participación de los estudiantes. Esta estrategia puede ser particularmente efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje competitivo pero saludable.

El Aprendizaje Adaptativo, facilitado por la inteligencia artificial, es una estrategia que personaliza el proceso de aprendizaje para cada estudiante. Como sugiere Baker (2016), los sistemas de aprendizaje adaptativo ajustan el contenido y la dificultad según el rendimiento y las necesidades de aprendizaje de cada estudiante, proporcionando una experiencia de aprendizaje más individualizada y eficiente.

Aprendizaje Colaborativo en Línea se ha convertido en una metodología clave en la educación moderna. Según Siemens (2014), esta estrategia involucra a los estudiantes en actividades de aprendizaje colaborativo a través de plataformas en línea, fomentando la comunicación, el intercambio de ideas y el trabajo en equipo en un entorno virtual. Esta metodología no solo fomenta la colaboración entre los estudiantes, sino que también les prepara para el trabajo en equipo en un entorno laboral cada vez más digitalizado.

La integración de tecnologías digitales en las metodologías de enseñanza ofrece una gama de estrategias pedagógicas innovadoras que pueden mejorar significativamente el proceso de aprendizaje. Estas estrategias, al ser implementadas de manera efectiva, pueden aumentar la participación y motivación de los estudiantes, fomentar habilidades cruciales y proporcionar experiencias de aprendizaje más ricas y personalizadas.

Integración de Canva en la Plan Anual del Área Curricular de Educación para el Trabajo

La integración de Canva en el Plan Anual del Área Curricular de Educación para el Trabajo, particularmente enfocando en la capacidad de "Crear Propuesta de Valor", representa un avance significativo en la metodología de enseñanza. Canva, como herramienta digital de diseño gráfico, ofrece una plataforma versátil y accesible que puede ser utilizada para enriquecer el proceso educativo y fomentar habilidades creativas y emprendedoras en los estudiantes.

Para integrar eficazmente Canva en el currículo, es esencial comenzar con una planificación cuidadosa que alinee los objetivos de aprendizaje del área de Educación para el Trabajo con las funcionalidades de Canva. Según Martínez y Rodríguez (2022), la planificación debe incluir la identificación de proyectos específicos donde Canva

pueda ser utilizado para desarrollar y presentar propuestas de valor. Por ejemplo, los estudiantes podrían utilizar Canva para crear presentaciones visuales de sus ideas de negocios, diseñar material de marketing para sus proyectos emprendedores o desarrollar prototipos digitales de productos o servicios.

Una estrategia clave para la integración de Canva es incorporar talleres prácticos y tutoriales dentro del plan anual. Estos talleres, como sugiere García (2021), pueden estar diseñados para enseñar a los estudiantes cómo utilizar las diversas herramientas y características de Canva. Al familiarizarse con la plataforma, los estudiantes pueden aplicar sus habilidades de diseño gráfico de manera más efectiva en sus proyectos de creación de propuestas de valor.

Otro aspecto importante es la inclusión de Canva en actividades de aprendizaje basadas en proyectos. Según Pérez (2023), al aplicar Canva en proyectos reales o simulados, los estudiantes pueden experimentar directamente cómo el diseño gráfico y la presentación visual pueden mejorar y comunicar sus ideas de manera más efectiva. Esto puede incluir la creación de campañas publicitarias, el diseño de logotipos para sus iniciativas emprendedoras o la elaboración de folletos y otros materiales de comunicación.

La evaluación del uso de Canva en proyectos también es crucial. Como indica López (2022), la evaluación debe centrarse no solo en la calidad estética de los diseños, sino también en cómo los estudiantes utilizan la herramienta para comunicar eficazmente su propuesta de valor y en la coherencia entre el contenido y la presentación visual.

A integración de Canva también debe considerar el desarrollo profesional de los docentes. Es vital proporcionar formación y recursos a los educadores para que puedan guiar efectivamente a los estudiantes en el uso de esta herramienta. Según Sánchez

(2023), los programas de desarrollo profesional pueden incluir talleres sobre diseño gráfico básico, uso pedagógico de Canva y estrategias para integrar herramientas digitales en la enseñanza.

Finalmente, es importante fomentar una cultura de creatividad y experimentación. Canva ofrece un espacio donde los estudiantes pueden explorar su creatividad sin el miedo al fracaso. Como resalta Rivera (2024), alentando a los estudiantes a experimentar con diferentes diseños y enfoques, los educadores pueden ayudar a desarrollar su confianza y habilidades creativas, aspectos esenciales en la generación de propuestas de valor.

La integración de Canva en el Plan Anual del Área Curricular de Educación para el Trabajo es una estrategia valiosa para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje. A través de su aplicación en proyectos prácticos, talleres, actividades de aprendizaje basadas en proyectos y una evaluación adecuada, Canva se convierte en una herramienta potente para fomentar la capacidad de "Crear Propuesta de Valor" en los estudiantes.

Evaluación del impacto educativo de las herramientas digitales

La evaluación del impacto educativo de las herramientas digitales es un área de estudio crítica y en constante evolución, fundamental para comprender la efectividad de estas tecnologías en el aprendizaje y la enseñanza. En la era digital, donde la tecnología juega un papel cada vez más importante en la educación, es esencial medir cómo estas herramientas afectan los resultados educativos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Una metodología efectiva para evaluar el impacto de las herramientas digitales es el análisis cuantitativo del rendimiento estudiantil. Según García y López (2019), la comparación de datos de rendimiento antes y después de la implementación de herramientas digitales puede proporcionar información valiosa sobre su eficacia. Esta

aproximación permite a los investigadores y educadores medir de manera objetiva mejoras en calificaciones, tasas de aprobación y otros indicadores académicos.

Además, la evaluación cualitativa, que incluye entrevistas, observaciones en el aula y grupos focales, es crucial para comprender la percepción y experiencia de los estudiantes y profesores con respecto a las herramientas digitales. Como señala Pérez (2020), las evaluaciones cualitativas pueden revelar cómo estas herramientas afectan aspectos como la motivación del estudiante, la participación en clase y la satisfacción general con el proceso de aprendizaje.

Un aspecto importante en la evaluación del impacto de las herramientas digitales es el enfoque en las habilidades del siglo XXI. Según Martínez y Rodríguez (2021), además de evaluar el rendimiento académico, es fundamental medir cómo estas herramientas fomentan habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la alfabetización digital. Estas habilidades son esenciales para la preparación de los estudiantes para un mundo laboral y una sociedad cada vez más tecnológicos.

La investigación sobre el impacto a largo plazo de las herramientas digitales también es vital. Como indica Sánchez (2022), estudios longitudinales que siguen a los estudiantes a lo largo del tiempo pueden proporcionar insights sobre cómo el uso de tecnologías digitales en la educación influye en su desarrollo académico y profesional a largo plazo. Estos estudios ayudan a comprender no solo los beneficios inmediatos, sino también el impacto duradero de estas herramientas en la trayectoria educativa y laboral de los estudiantes.

Además, es importante considerar el contexto en la evaluación del impacto de las herramientas digitales. Como afirma López (2023), factores como el entorno socioeconómico de los estudiantes, el acceso a la tecnología fuera de la escuela y el nivel

de formación de los docentes en tecnología educativa pueden influir significativamente en la efectividad de estas herramientas. Una evaluación integral debe tener en cuenta estos factores contextuales para obtener una comprensión completa de su impacto.

La evaluación del impacto educativo de las herramientas digitales requiere un enfoque multifacético que incluya tanto métodos cuantitativos como cualitativos, un enfoque en habilidades del siglo XXI, estudios longitudinales y una consideración del contexto. Al implementar estas estrategias de evaluación, los educadores, investigadores y responsables de políticas pueden obtener una comprensión más profunda y matizada del papel de la tecnología en la educación, lo que es esencial para maximizar su potencial y abordar sus desafíos.

2.3. Definición de términos básicos

A. 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.

B. 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.

C. 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.

D. 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.

E. 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.

F. 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.

G. 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.

H. 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.

I. 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.

J. 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.

K. 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.

L. **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

La utilización de la plataforma Canva influye positivamente en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, en el año 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

a. El nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” es significativamente menor en comparación con el nivel después de su implementación.

b. Las características y funcionalidades de la plataforma Canva son efectivas para mejorar la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.

c. Existe una mejora significativa en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria después de la implementación de Canva en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”.

d. Hay diferencias significativas en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, antes y después de la implementación de Canva, siendo mayor el desarrollo después de su implementación.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente

Uso de la plataforma Canva.

2.5.2. Variable dependiente

Desarrollo de la 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 contexto de la investigación, el "Uso de la plataforma Canva" se operacionaliza mediante la medición de la frecuencia y el tipo de uso que los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” hacen de esta herramienta. Se evaluará cuántas veces y con qué propósitos los estudiantes utilizan Canva en sus proyectos y tareas escolares, así como la eficacia percibida en el desarrollo de sus habilidades creativas y de presentación. Esto se medirá

a través de encuestas, registros de uso y análisis de los trabajos presentados por los estudiantes que incorporan elementos diseñados en 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 contexto de esta investigación, el "Desarrollo de la Capacidad 'Crea Propuesta de Valor'" se operacionaliza midiendo cómo los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi” aplican esta capacidad en proyectos reales o simulados. Se evaluará a través de la calidad y originalidad de las propuestas de valor generadas por los estudiantes, su capacidad para identificar y entender las necesidades del mercado o la comunidad, y la efectividad de sus soluciones. Esta evaluación se realizará mediante la revisión de proyectos, presentaciones y el feedback de los profesores, junto con encuestas a los estudiantes sobre su percepción del proceso de creación de valor y su comprensión de los conceptos relacionados.

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	
Efectividad de la solución propuesta	La propuesta de valor ofrece soluciones prácticas y realizables.	1	
	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

La investigación propuesta es de tipo aplicada, enfocada en evaluar el impacto práctico de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" entre los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, para el año 2024. Este enfoque se alinea con la definición de Baena (2017), quien destaca que la investigación aplicada busca utilizar las teorías generales para abordar y ofrecer soluciones a problemas específicos de la sociedad. Por lo tanto, el estudio está diseñado para trascender el marco teórico y probar cómo las herramientas digitales como Canva pueden mejorar habilidades críticas y creativas en contextos educativos reales, contribuyendo así a satisfacer necesidades educativas actuales y promoviendo un aprendizaje más efectivo y aplicable en la vida real de los estudiantes.

3.2. Nivel de investigación

La investigación planteada es de nivel explicativo, ya que se centra en determinar la influencia de la utilización de la plataforma Canva (variable

independiente) en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" (variable dependiente) entre los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, en Puerto Bermúdez, durante el año 2024. Siguiendo la perspectiva de Ñaupas et al. (2018), este enfoque implica una exploración detallada de las relaciones de causa y efecto entre el uso de Canva y la mejora de habilidades específicas en los estudiantes. Al trabajar con hipótesis que postulan cómo la interacción con la herramienta digital puede potenciar la creatividad y la innovación, este nivel de investigación busca ofrecer explicaciones concretas y fundamentadas sobre el impacto directo de Canva en el proceso educativo, proporcionando así un entendimiento profundo de cómo las tecnologías digitales pueden favorecer el desarrollo de competencias clave en el ámbito educativo.

3.3. Métodos de investigación

La investigación sobre la influencia de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en estudiantes empleará un enfoque integrado que combina tres métodos de investigación: inductivo, deductivo y hipotético-deductivo, según Quesada et al. (2018).

El método inductivo permitirá partir de observaciones específicas sobre cómo los estudiantes utilizan Canva en sus proyectos, para posteriormente desarrollar teorías generales sobre su impacto en la capacidad de crear propuestas de valor. Este método facilitará la identificación de patrones y tendencias a partir de datos concretos recogidos durante la investigación.

El método deductivo se utilizará para aplicar principios y teorías generales sobre la educación digital y la innovación en el aprendizaje a situaciones específicas observadas en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”. Esto ayudará a

comprender cómo los conceptos generales sobre tecnología y educación se aplican en el contexto particular de esta investigación.

El método hipotético-deductivo se centrará en la formulación de hipótesis sobre la influencia de Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor", basándose en observaciones iniciales. A través de la deducción, se derivarán consecuencias lógicas de estas hipótesis que serán luego sometidas a pruebas empíricas para su verificación. Este enfoque permitirá una evaluación rigurosa de la validez de las hipótesis planteadas, facilitando la confirmación o refutación de las teorías propuestas sobre el impacto de Canva.

En conjunto, estos métodos ofrecen un marco comprensivo para abordar la investigación desde diferentes ángulos, asegurando una comprensión profunda y bien fundamentada de cómo la utilización de Canva afecta el desarrollo de capacidades importantes en los estudiantes.

3.4. Diseño de investigación

El diseño de investigación seleccionado para esta tesis es el diseño preexperimental, específicamente diseñado para estudiar la influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, Puerto Bermúdez, durante el año 2024. Siguiendo la explicación de Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), este diseño implica tres fases críticas: la aplicación de una prueba previa (pretest) al grupo de estudiantes para evaluar su nivel inicial en la capacidad de crear propuestas de valor, la administración del tratamiento experimental, que en este caso es el uso de la plataforma Canva durante un periodo específico, y finalmente, la aplicación de una prueba posterior (postest) al mismo grupo para medir los cambios o mejoras en la capacidad mencionada como resultado del tratamiento.

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 adecuado para el objetivo de la investigación, ya que permite evaluar de manera directa el impacto del uso de Canva en las habilidades de los estudiantes para generar propuestas de valor. Al comparar los resultados del pretest y postest, se puede determinar si la intervención con Canva ha tenido un efecto significativo en el desarrollo de esta capacidad, proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad de la herramienta como recurso educativo. Aunque este diseño no incluye un grupo de control, lo cual es una limitación para establecer causalidad de manera definitiva, ofrece una aproximación valiosa para examinar cambios atribuibles al uso de Canva en un contexto educativo específico.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de esta investigación está constituida por 96 estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, ubicada en el distrito de Puerto Bermúdez, provincia de Oxapampa, región Pasco. Siguiendo la definición de Fuentes-Doria et al. (2020), la población engloba a todos los individuos que comparten características comunes relevantes para el estudio, en este caso, estudiantes de un mismo nivel educativo en una institución específica. La población es el grupo total de interés del cual se desea obtener información y sobre el cual se pretenden generalizar los resultados de la investigación.

3.5.2. Muestra

La muestra seleccionada para este estudio comprende 20 estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la misma institución educativa. De acuerdo con Salazar y Del Castillo (2019), la muestra representa un subconjunto de la población elegido mediante un plan de acción previamente establecido (muestreo), con el objetivo de recoger datos que, posteriormente, permitan inferencias sobre la población completa. La elección de un tamaño muestral de 20 estudiantes busca facilitar la gestión y análisis de los datos, asegurando al mismo tiempo que los resultados sean representativos y relevantes para el objetivo de la investigación.

3.5.3. Muestreo

Para la selección de la muestra se empleó la técnica de "Muestras intencionadas", que es un tipo de muestreo no probabilístico. Según Carrasco (2009), esta técnica permite que el investigador seleccione los sujetos de estudio basándose en su criterio y conocimiento del tema, sin seguir un proceso estadístico para la elección. En el contexto de esta investigación, la decisión de utilizar muestras intencionadas indica que se seleccionaron intencionalmente a los estudiantes del cuarto grado por considerarse que su inclusión en el estudio sería especialmente relevante o significativa para entender el impacto del uso de Canva en el desarrollo de la capacidad de "Crear Propuesta de Valor". Este enfoque permite un examen detallado de las experiencias y resultados dentro de un grupo específico que el investigador identifica como particularmente informativo para los propósitos del estudio.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

La técnica de la encuesta es un método ampliamente reconocido y utilizado en la investigación científica para recopilar datos directamente de un grupo de personas.

Esta técnica, según Arias (2020), es fundamental para obtener información relevante que permita al investigador alcanzar los objetivos de su estudio. La encuesta se caracteriza por su flexibilidad y capacidad para adaptarse a diferentes tipos de investigación, ofreciendo una herramienta valiosa para recoger datos sobre opiniones, comportamientos, prácticas o cualquier otra característica de interés de la población bajo estudio. Al aplicarse a ambas variables de este estudio, la técnica de la encuesta permitirá recolectar datos específicos sobre cómo la utilización de la plataforma Canva influye en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" entre los estudiantes, proporcionando una base sólida para el análisis y la interpretación de los resultados.

3.6.2. Instrumento

El cuestionario, como se describe en Ñaupas et al. (2018), es un instrumento compuesto por una serie sistemática de preguntas escritas, organizadas de manera tal que están directamente relacionadas con las hipótesis de trabajo, variables e indicadores de la investigación. Es una herramienta eficaz para la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, permitiendo al investigador obtener respuestas específicas y medibles de los participantes. En este estudio, se emplearán cuestionarios diseñados con una escala Likert de 5 niveles para ambas variables, lo cual facilitará la medición de actitudes, percepciones y comportamientos de los estudiantes respecto al uso de Canva y su impacto en el desarrollo de capacidades específicas. La escala Likert proporciona un medio para cuantificar las respuestas, lo que permite un análisis estadístico detallado y la comparación de datos antes y después de la intervención educativa con Canva, contribuyendo así a una evaluación precisa de los objetivos de investigación planteados.

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

3.7.1. Selección de los instrumentos de investigación

La selección de los instrumentos para esta investigación se realizó con base en las características de las variables y logs objetivos planteados:

- **Para la variable "Uso de la Plataforma Canva": Se** diseñó un cuestionario estructurado, compuesto por 5 ítems que evalúan aspectos clave como la frecuencia de uso, la percepción de utilidad, y las habilidades desarrolladas a través de la plataforma. Este instrumento se eligió por su capacidad para recopilar información específica y cuantificable sobre la interacción de los estudiantes con Canva.
- **Para la variable "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor":** Se empleó un cuestionario específico, conformado por 8 ítems enfocados en dimensiones como la calidad, originalidad y efectividad de las propuestas, así como la comprensión de las necesidades del mercado o comunidad. Este instrumento fue seleccionado por su pertinencia en medir el progreso de los estudiantes en esta capacidad.

Ambos cuestionarios fueron diseñados para ser aplicados de manera sencilla y validaron su relevancia mediante la opinión de expertos en el tema. Además, se probó su confiabilidad utilizando el coeficiente de Alfa de Cronbach.

3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación

La validación de los instrumentos de investigación es un paso fundamental para garantizar la precisión y relevancia en la medición de las variables propuestas. Según Useche et al. (2019), la validación implica asegurar que el instrumento mida lo que pretende medir, de acuerdo con los objetivos del estudio. La validez de expertos, en particular, es definida por Hernández et al. (2010) como el proceso de determinar si un

instrumento mide de forma adecuada la variable de interés a través de la opinión de especialistas en el tema:

Validación del Cuestionario "Uso de la Plataforma Canva"

El cuestionario diseñado para evaluar el "Uso de la Plataforma Canva" fue sometido a validación por tres expertos en el área de investigación educativa y tecnología. Los resultados obtenidos de los especialistas fueron los siguientes:

- Dr. Ulises Espinoza Apolinario (UNDAC): 90%.
- Mg. Pit Frank Alania Ricaldi (UNDAC): 100%.
- Mg. Max Danfer Damian Marcelo (IEEMPB): 90%.

Por lo tanto, el cuestionario obtuvo una validez de 93.33%, lo que demuestra que es adecuado para medir la variable "Uso de la Plataforma Canva" según la opinión de los expertos.

Tabla 3. *Validez de expertos: Cuestionario de "Uso de la Plataforma Canva"*

Evaluador experto (Grado académico y Nombre)	Institución	Puntaje
Dr. Ulises ESPINOZA APOLINARIO	UNDAC	90%
Mg. Pit Frank ALANIA RICALDI	UNDAC	100%
Mg. Max Danfer DAMIAN MARCELO	IEEMPB	90%
Total		93.33%

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

Validación del Cuestionario "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor"

El cuestionario diseñado para evaluar el "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor" también fue revisado por los mismos tres especialistas. Los resultados de esta validación fueron los siguientes:

- Dr. Ulises Espinoza Apolinario (UNDAC): 90%.
- Mg. Pit Frank Alania Ricaldi (UNDAC): 100%.

- Mg. Max Danfer Damian Marcelo (IEEMPB): 100%.

El cuestionario obtuvo una validez de 96.67%, lo que indica que es altamente confiable para evaluar la variable "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor".

Tabla 4. *Validez de expertos: Cuestionario "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor"*

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

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

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación

La confiabilidad de un instrumento de investigación se refiere a su capacidad para proporcionar resultados consistentes y uniformes cuando se aplica en condiciones similares. Según Fuentes-Doria et al. (2020), la confiabilidad implica la repetitividad de las mediciones y la estabilidad de los resultados obtenidos. Para determinar la confiabilidad de los cuestionarios utilizados en esta investigación, se aplicó el coeficiente de Alfa de Cronbach, un estadístico que evalúa la consistencia interna de los ítems de un instrumento, con valores que oscilan entre 0 y 1. Según los criterios propuestos por Ruiz (2009), un valor mayor a 0.81 indica una confiabilidad muy alta.

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 la Plataforma Canva"

Para evaluar la confiabilidad de este cuestionario, se realizó una prueba piloto con 11 participantes cuyas características eran similares a la muestra principal. Este instrumento, compuesto por 5 ítems, obtuvo un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.91, lo que según los criterios establecidos indica un nivel de confiabilidad muy alto. Esto garantiza que el cuestionario mide consistentemente el uso de la plataforma Canva, proporcionando resultados fiables y estables.

Tabla 6. *Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario de "Uso de la Plataforma Canva"*

Alfa de Cronbach	Número de Elementos
0.91	5

Nota: Elaboración propia.

Confiabilidad del Cuestionario "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor"

Este cuestionario, diseñado para evaluar el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor", también fue sometido a una prueba piloto con 11 individuos de características similares a la muestra. Con un total de 8 ítems, obtuvo un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.93, lo que demuestra una confiabilidad muy alta. Este resultado asegura que el instrumento es altamente consistente y adecuado para medir esta capacidad específica.

Tabla 7. *Resultados del Alfa de Cronbach para el Cuestionario "Desarrollo de la Capacidad Crea Propuesta de Valor"*

Alfa de Cronbach	Número de Elementos
0.93	8

Nota: Elaboración propia.

Ambos instrumentos de investigación demostraron una confiabilidad muy alta, según los resultados obtenidos a través del Alfa de Cronbach. Esto refuerza la solidez

de los cuestionarios para la recolección de datos en el marco de esta investigación, garantizando mediciones precisas y consistentes.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Técnicas de procesamiento

El procesamiento de los datos recogidos a través de los cuestionarios de escala Likert involucrará varias etapas:

- **Codificación de respuestas:** Convertir las respuestas de la escala Likert en valores numéricos para facilitar su análisis. Por lo general, esto implica asignar un valor de 1 a 5 a las respuestas, donde 1 puede representar "Nunca" y 5 "Siempre".
- **Ingreso de datos:** Los datos codificados serán ingresados en una base de datos o un software de análisis estadístico como SPSS, Excel o R.
- **Limpieza de datos:** Revisar los datos ingresados para detectar y corregir errores o inconsistencias. Esto incluye verificar completitud y coherencia de las respuestas.

3.8.2. Análisis de datos

El análisis de los datos recopilados se centrará en examinar las diferencias en las respuestas de preprueba y posprueba para cada estudiante, así como las tendencias generales dentro del grupo:

- **Análisis descriptivo:** Calcular medidas de tendencia central (media, mediana) y dispersión (desviación estándar, rango) para las respuestas de preprueba y posprueba. Esto proporcionará una visión general de las actitudes y percepciones de los estudiantes antes y después de la intervención con Canva.
- **Visualización de datos:** Crear gráficos (histogramas, gráficos de caja, gráficos de barras) para ilustrar la distribución de respuestas y destacar cualquier cambio

significativo entre la preprueba y la posprueba.

3.9. Tratamiento estadístico

Para evaluar estadísticamente la influencia de la utilización de Canva en la capacidad "Crea Propuesta de Valor", se emplearán los siguientes tratamientos estadísticos:

- **Prueba t para muestras dependientes (o prueba t de Wilcoxon para muestras pequeñas y no normales):** Este análisis se utilizará para comparar las medias de las puntuaciones de preprueba y posprueba y determinar si las diferencias observadas son estadísticamente significativas. Esto indicará si el uso de Canva tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor".
- **Análisis de varianza (ANOVA) para medidas repetidas:** Si se miden múltiples aspectos de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en diferentes momentos, el ANOVA para medidas repetidas puede ser útil para evaluar los cambios a lo largo del tiempo en todas las variables medidas.
- **Cohen’s d para tamaño del efecto:** Calcular el tamaño del efecto para cuantificar la magnitud del cambio producido por la intervención con Canva, proporcionando una medida de la relevancia práctica de los resultados.

El uso combinado de estas técnicas de procesamiento, análisis de datos y tratamiento estadístico permitirá una evaluación rigurosa y comprensiva de cómo la utilización de Canva afecta el desarrollo de capacidades valiosas en los estudiantes, aportando evidencia sólida para informar prácticas educativas futuras.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica

La presente investigación se fundamenta en principios éticos, filosóficos y epistémicos que orientan su desarrollo en concordancia con estándares científicos y valores humanos.

3.10.1. Orientación ética

La investigación se guía por los principios éticos de consentimiento informado, confidencialidad, no maleficencia, beneficencia, justicia y respeto a la autonomía.

- **Consentimiento informado:** Los estudiantes participantes, junto con sus padres o tutores legales, serán plenamente informados sobre los objetivos, procedimientos, beneficios y posibles riesgos del estudio antes de otorgar su consentimiento.
- **Confidencialidad:** La información recopilada será tratada con estricta reserva, protegiendo la identidad de los participantes y garantizando su anonimato en los resultados.
- **No maleficencia y beneficencia:** Se buscará evitar cualquier daño o incomodidad a los participantes, promoviendo que la experiencia contribuya positivamente a su desarrollo académico y personal.
- **Justicia:** La selección de los participantes será equitativa y garantizará que todos los estudiantes del grupo muestral tengan igualdad de oportunidades para participar.
- **Respeto a la autonomía:** Se respetará el derecho de los participantes a retirarse de la investigación en cualquier momento sin consecuencias negativas.

3.10.2. Orientación filosófica

La investigación adopta un enfoque filosófico pragmático y humanista, donde el conocimiento generado no solo busca resolver un problema práctico en el ámbito

educativo, sino también contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como seres humanos creativos y autónomos.

- **Pragmatismo:** Se enfoca en generar resultados aplicables y útiles en la práctica educativa, buscando soluciones efectivas a través de la implementación de Canva como herramienta pedagógica.
- **Humanismo:** Coloca al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, respetando su dignidad, capacidades y potencial, promoviendo el desarrollo de habilidades valiosas para su vida y su entorno.

3.10.3. Orientación epistémica

Desde una perspectiva epistémica, la investigación se sustenta en un enfoque constructivista, donde el conocimiento es el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno, y en un enfoque empirista, que prioriza la recolección y análisis de datos para la validación de hipótesis.

- **Constructivismo:** Reconoce que los estudiantes construyen su aprendizaje mediante la interacción activa con herramientas tecnológicas como Canva, lo que fomenta su creatividad y capacidad crítica.
- **Empirismo:** La investigación se fundamenta en la observación sistemática, medición y análisis cuantitativo de los datos obtenidos a través del pretest y postest, para validar las hipótesis planteadas y comprender la influencia de Canva en el desarrollo de la capacidad investigada.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El campo de estudio de esta investigación se desarrolla en un entorno educativo con características específicas que requieren un enfoque estructurado. Las fases propuestas permiten una descripción clara y progresiva del contexto en el que se llevará a cabo el estudio. Desde la identificación de la institución educativa y la selección del grupo de estudio, hasta la integración de herramientas tecnológicas y el análisis del entorno educativo, cada fase está diseñada para comprender y abordar las particularidades del contexto. Esto asegura que el uso de la plataforma Canva y su influencia en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" se analicen de manera efectiva, considerando tanto los desafíos como las oportunidades que ofrece este escenario.

- **Fase 1: Identificación y planificación inicial.** Se seleccionó como campo de estudio la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”, ubicada en el distrito de Puerto Bermúdez, provincia de Oxapampa, región Pasco. La población estuvo conformada por 96 estudiantes de nivel secundario, y se definió una muestra

intencionada de 20 estudiantes del cuarto grado de secundaria pertenecientes al Área de Educación para el Trabajo. Esta fase incluyó la planificación detallada del cronograma y la preparación de los materiales necesarios, como cuestionarios y recursos digitales, para las actividades del proyecto.

- **Fase 2: Presentación del proyecto y sensibilización.** En esta fase, se presentó el proyecto a los estudiantes seleccionados y a sus padres o tutores legales, obteniendo el consentimiento informado para su participación. Se realizó una sesión de sensibilización donde se explicó el objetivo de la investigación, la importancia del desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" y el papel de la plataforma Canva como herramienta educativa. También se familiarizó a los participantes con los procedimientos que se seguirían durante la intervención.
- **Fase 3: Aplicación de la preprueba.** Antes de iniciar la intervención, se aplicó una preprueba a los estudiantes para evaluar su nivel inicial en la capacidad "Crea Propuesta de Valor". Este instrumento, un cuestionario en escala Likert de 5 niveles, permitió recopilar datos sobre las habilidades actuales de los estudiantes en términos de calidad, originalidad, comprensión de necesidades y efectividad de sus propuestas.
- **Fase 4: Intervención educativa.** La fase de intervención consistió en 8 sesiones prácticas donde se integró la plataforma Canva como herramienta pedagógica. Durante estas sesiones, los estudiantes aprendieron a utilizar Canva y aplicaron sus funcionalidades en el desarrollo de propuestas de valor, siguiendo un enfoque progresivo:
  - ✓ Sesión N° 01. Introducción a Canva y exploración inicial.
  - ✓ Sesión N° 02. Aprendizaje de las herramientas básicas y creación de diseños simples.

- ✓ Sesión N° 03. Análisis de necesidades y problemas del entorno.
- ✓ Sesión N° 04. Diseño inicial de una propuesta de valor.
- ✓ Sesión N° 05. Validación de la propuesta y retroalimentación.
- ✓ Sesión N° 06. Revisión y ajustes según sugerencias recibidas.
- ✓ Sesión N° 07. Presentación formal de las propuestas finalizadas.
- ✓ Sesión N° 08. Reflexión grupal y cierre del proyecto.

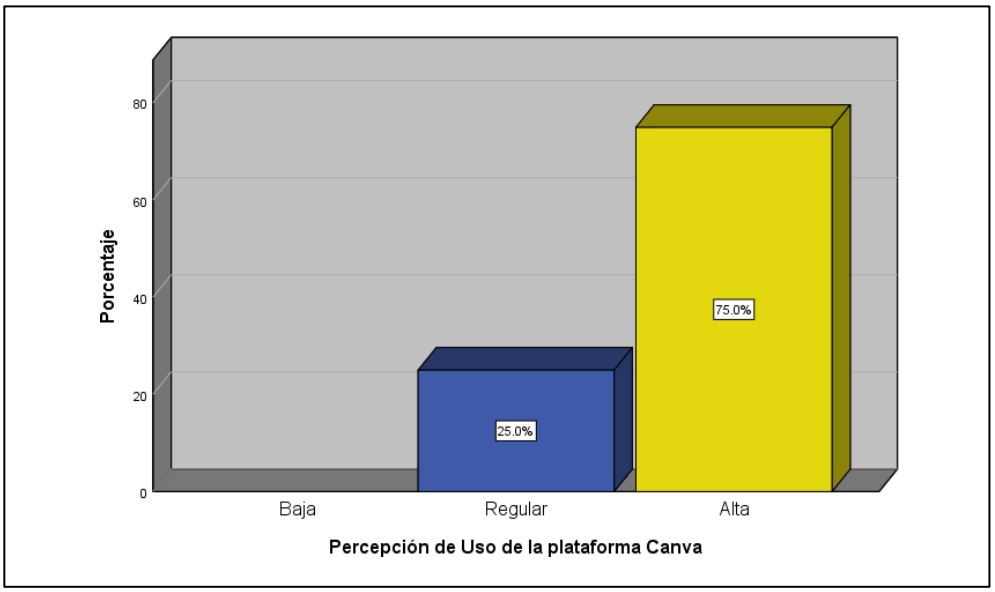
- **Fase 5: Aplicación de la posprueba.** Al concluir la intervención, se aplicó una posprueba utilizando el mismo cuestionario que en la preprueba. Esto permitió medir los cambios en las habilidades de los estudiantes y evaluar la influencia de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor". Se registraron y analizaron los datos obtenidos para determinar diferencias significativas entre los resultados de la preprueba y la posprueba.
- **Fase 6: Análisis de datos y cierre.** Finalmente, los datos recolectados durante la preprueba y la posprueba fueron procesados y analizados estadísticamente. Se emplearon técnicas descriptivas y comparativas, como la prueba t para muestras dependientes, para evaluar la efectividad de la intervención. Además, se generaron conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos, y se realizó un informe final que resumió los resultados de la investigación. Esta fase concluyó con una presentación de los hallazgos clave a la comunidad educativa.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Tabla 8. *Percepción de Uso de la plataforma Canva*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Baja	0	.0%	.0%
Regular	5	25.0%	25.0%
Alta	15	75.0%	100.0%
Total	20	100.0%	

Figura 1. *Distribución porcentual de la percepción de Uso de la plataforma Canva*

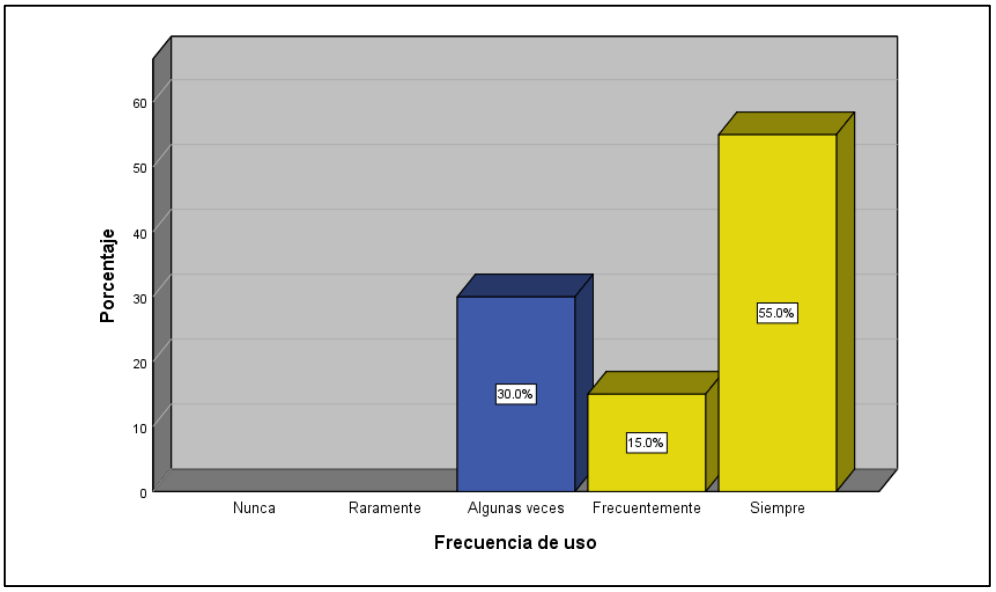


Interpretación: En la tabla y figura, se obtuvo los niveles de la percepción del Uso de la plataforma Canva de los estudiantes mediante los rangos de sus puntuaciones: bajo (5 a 11), regular (12 a 18) y alto (19 a 25). De 20 participantes, más del 70% presentó una percepción alta con (75.0%); y el resto, una percepción regular (25.0%). En general, la mayoría de estudiantes percibió de forma favorable la implementación de la plataforma Canva.

Tabla 9. *Nivel de la dimensión Frecuencia de uso*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	0	.0%	.0%
Raramente	0	.0%	.0%
Algunas veces	6	30.0%	30.0%
Frecuentemente	3	15.0%	45.0%
Siempre	11	55.0%	100.0%
Total	20	100.0%	

Figura 2. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Frecuencia de uso*

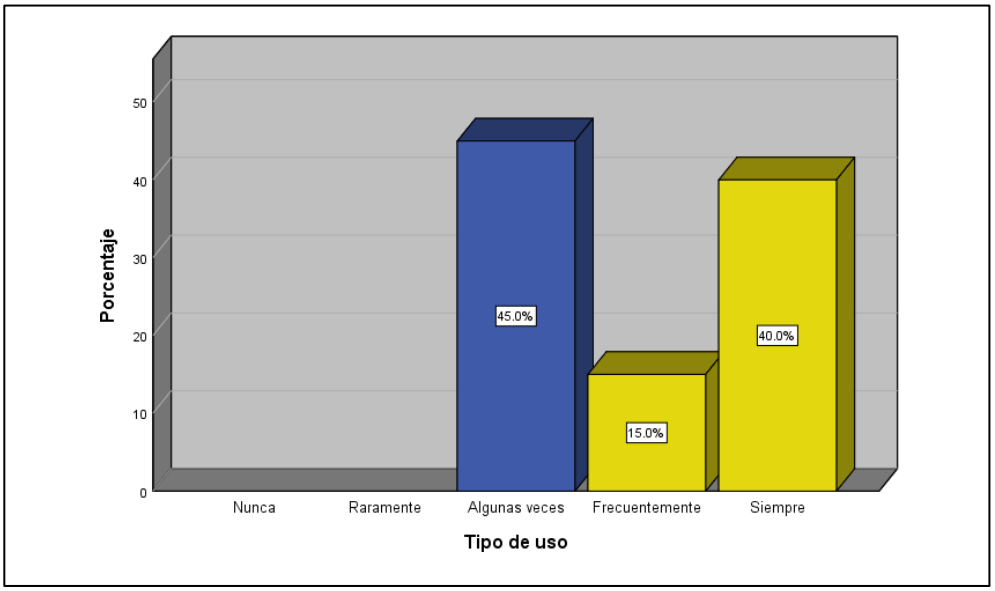


Interpretación: En la tabla y figura, se mostró las respuestas de los estudiantes de la consigna "¿Con qué frecuencia utilizas Canva en tus actividades escolares?". De 20 sujetos, más del 50% mencionó que siempre lo utilizan (55.0%); continuando la opción algunas veces (30.0%) y frecuentemente (15.0%).

Tabla 10. *Nivel de la dimensión Tipo de uso*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	0	.0%	.0%
Raramente	0	.0%	.0%
Algunas veces	9	45.0%	45.0%
Frecuentemente	3	15.0%	60.0%
Siempre	8	40.0%	100.0%
Total	20	100.0%	

Figura 3. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Tipo de uso*

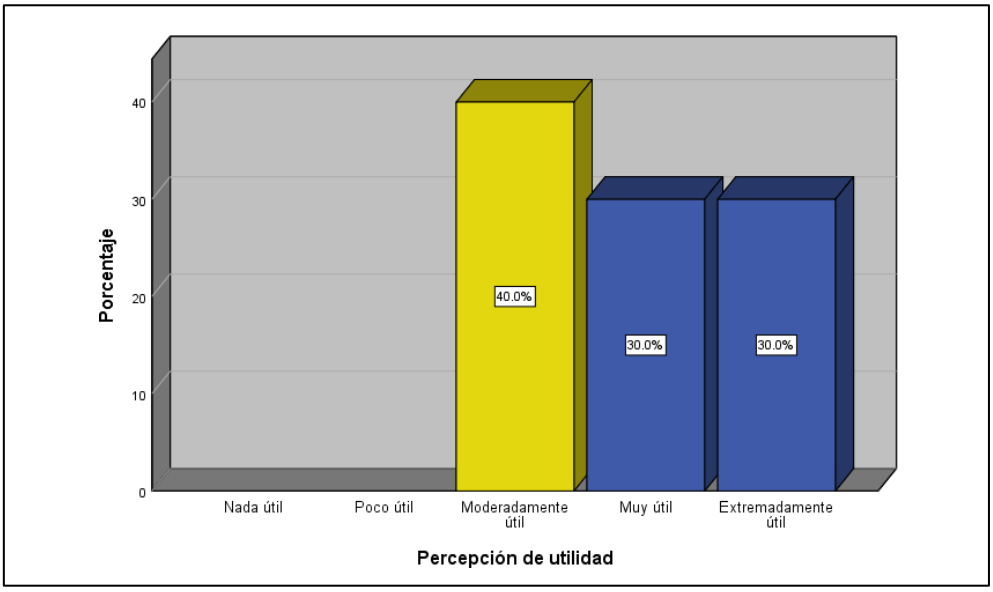


Interpretación: En la tabla y figura, se visualizó las respuestas de los estudiantes de la consigna "¿Con qué frecuencia utilizas Canva para los tipos de proyectos escolares como Presentaciones, Infografías, Posters, Otros?". De 20 participantes, más del 40% mencionó que algunas veces lo utilizan (45.0%); siguiendo la alternativa siempre (40.0%) y frecuentemente (15.0%).

Tabla 11. *Nivel de la dimensión Percepción de utilidad*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada útil	0	.0%	.0%
Poco útil	0	.0%	.0%
Moderadamente útil	8	40.0%	40.0%
Muy útil	6	30.0%	70.0%
Extremadamente útil	6	30.0%	100.0%
Total	20	100.0%	

Figura 4. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Percepción de utilidad*

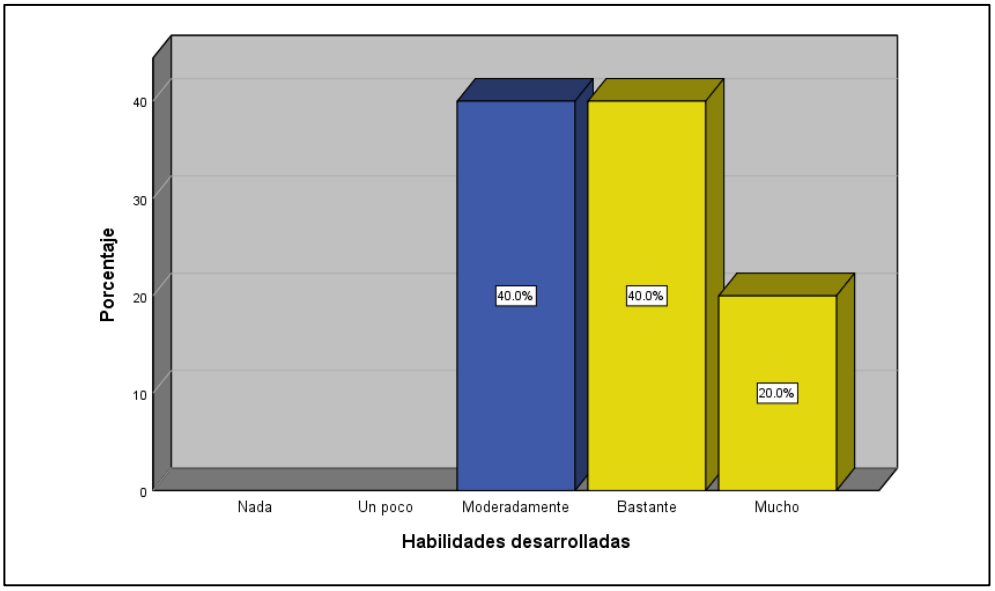


Interpretación: En la tabla y figura, se presentó las respuestas de los estudiantes de la consigna "¿Cuán útil consideras Canva para tus trabajos escolares?". De 20 sujetos, el 40% lo consideró moderadamente útil (40.0%); continuando la opción muy útil (30.0%) y extremadamente útil (30.0%).

Tabla 12. *Nivel de la dimensión Habilidades desarrolladas*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada	0	.0%	.0%
Un poco	0	.0%	.0%
Moderadamente	8	40.0%	40.0%
Bastante	8	40.0%	80.0%
Mucho	4	20.0%	100.0%
Total	20	100.0%	

Figura 5. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Habilidades desarrolladas*

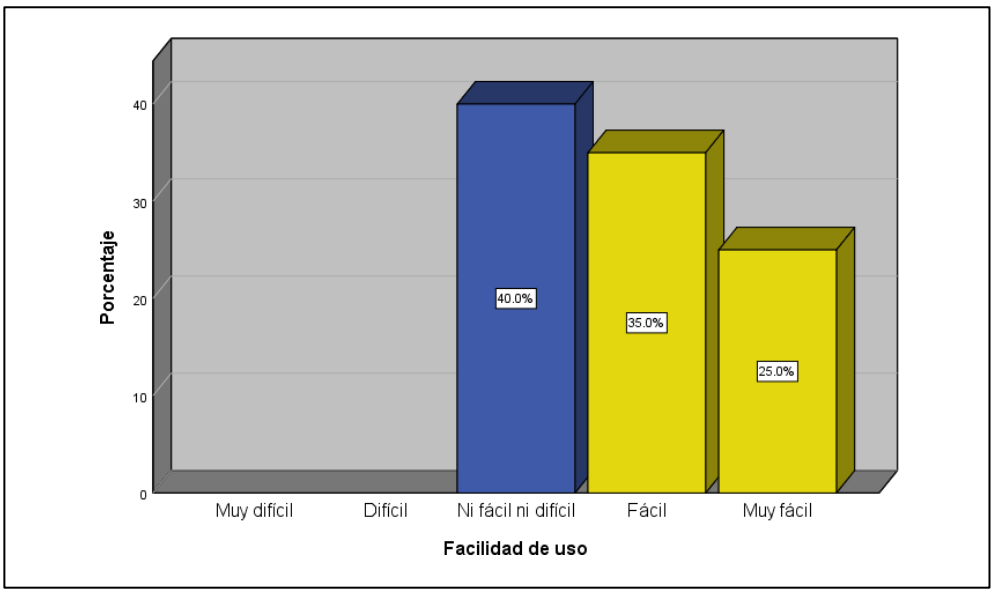


Interpretación: En la tabla y figura, se mostró las respuestas de los estudiantes de la consigna "¿Sientes que el uso de Canva ha mejorado tus habilidades de diseño gráfico y creatividad?". De 20 participantes, el 40% percibió que han mejorado de forma moderada (40.0%) y bastante (40.0%); siguiendo la alternativa mucho (20.0%).

Tabla 13. *Nivel de la dimensión Facilidad de uso*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Muy difícil	0	.0%	.0%
Difícil	0	.0%	.0%
Ni fácil ni difícil	8	40.0%	40.0%
Fácil	7	35.0%	75.0%
Muy fácil	5	25.0%	100.0%
Total	20	100.0%	

Figura 6. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Facilidad de uso*

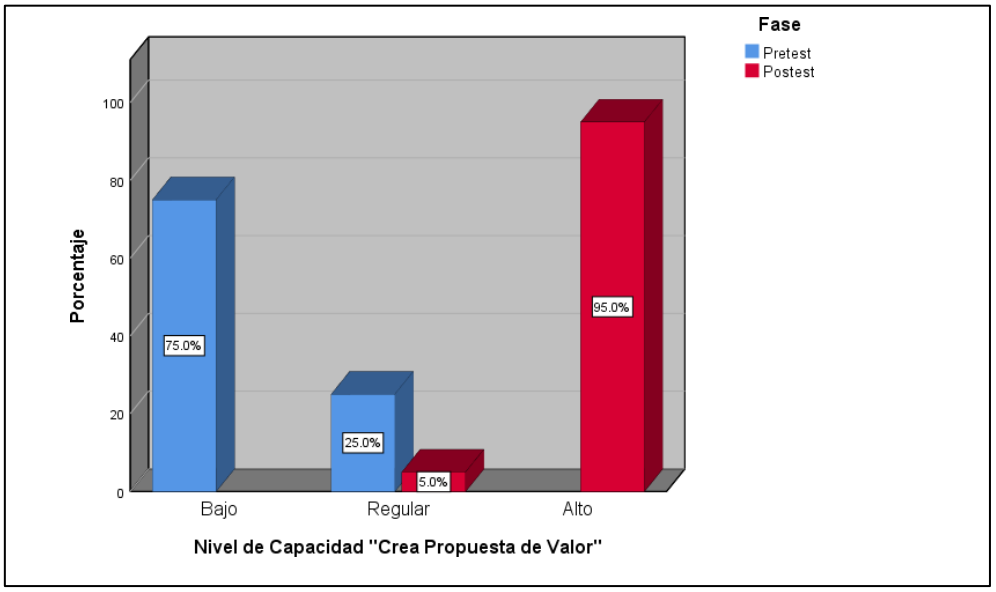


Interpretación: En la tabla y figura, se visualizó las respuestas de los estudiantes de la consigna "¿Qué tan fácil encuentras el uso de Canva para tus proyectos escolares?". De 20 sujetos, el 40% lo consideró de forma neutra (40.0%); continuando la opción fácil (35.0%) y muy fácil (25.0%).

Tabla 14. *Nivel de Capacidad "Crea Propuesta de Valor"*

	Pretest		Postest	
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	75.0%	0	.0%
Regular	5	25.0%	1	5.0%
Alto	0	.0%	19	95.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Figura 7. *Distribución porcentual del nivel de Capacidad "Crea Propuesta de Valor"*

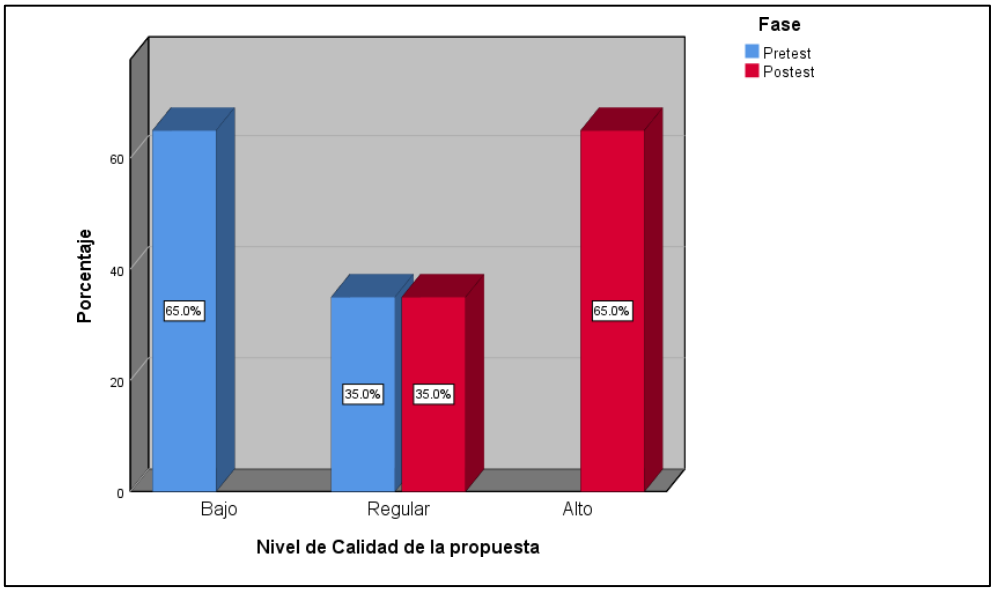


Interpretación: En la tabla y figura, se estableció los niveles de la variable Capacidad "Crea Propuesta de Valor en las etapas Pretest y Postest mediante los rangos de sus puntuaciones: bajo (8 a 18), regular (19 a 29) y alto (30 a 40). En la comparación porcentual, se observó una reducción en el nivel bajo (75.0% a .0%) y regular (25.0% a 5.0%); y un incremento en el nivel alto (.0% a 95.0%).

Tabla 15. *Nivel de la dimensión Calidad de la propuesta*

Nivel	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	65.0%	0	.0%
Regular	7	35.0%	7	35.0%
Alto	0	.0%	13	65.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Figura 8. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Calidad de la propuesta*

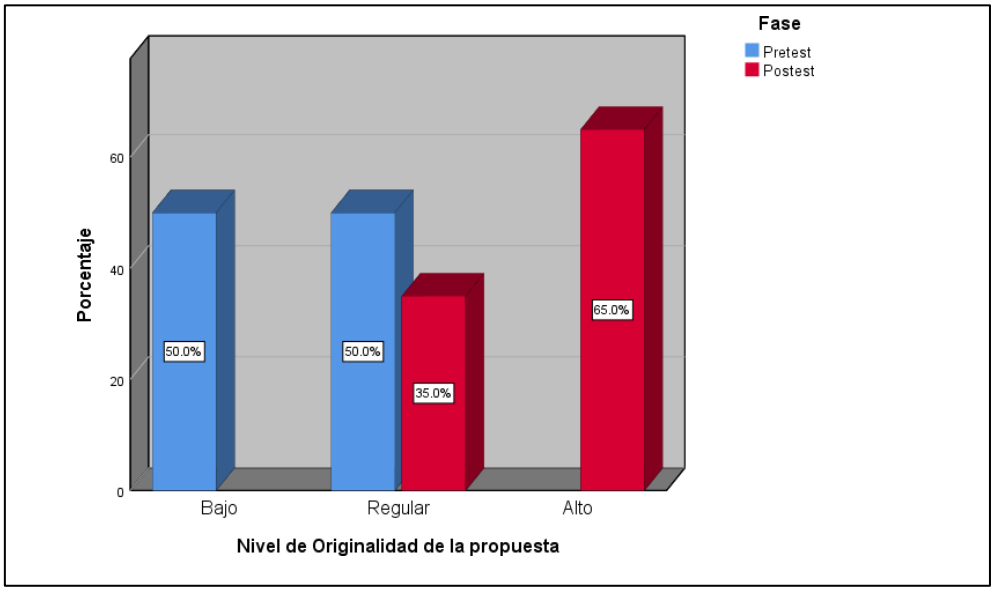


Interpretación: En la tabla y figura, se determinó los niveles de la dimensión Calidad de la propuesta en las etapas Pretest y Postest a través de los rangos de sus puntajes: bajo (2 a 4), regular (5 a 7) y alto (8 a 10). Comparando las proporciones, se observó una disminución en el nivel bajo (65.0% a .0%); y un aumento en el nivel alto (.0% a 65.0%).

Tabla 16. *Nivel de la dimensión Originalidad de la propuesta*

	Pretest		Postest	
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	50.0%	0	.0%
Regular	10	50.0%	7	35.0%
Alto	0	.0%	13	65.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Figura 9. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Originalidad de la propuesta*

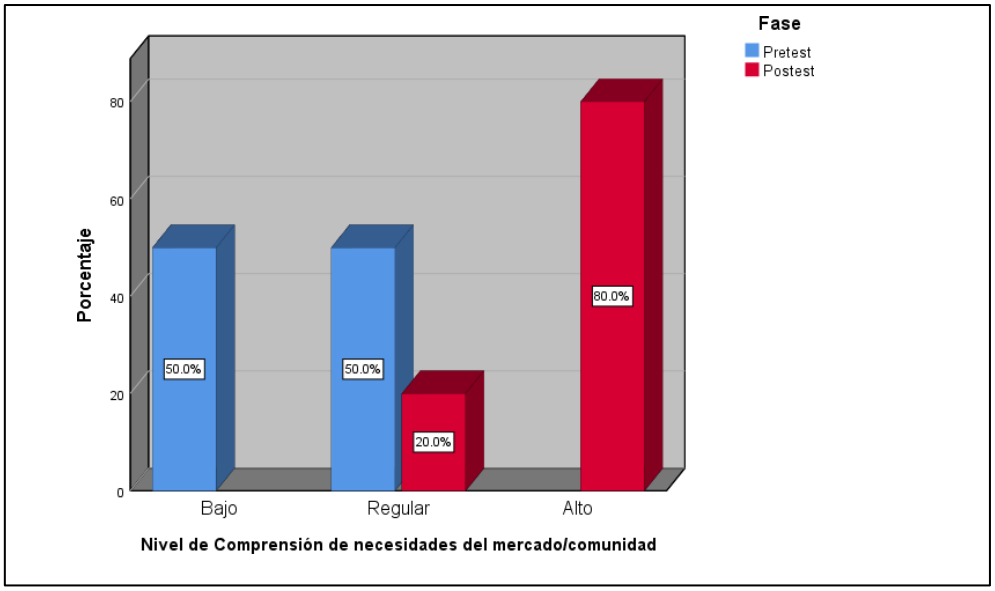


Interpretación: En la tabla y figura, se estableció los niveles de la dimensión Originalidad de la propuesta en las etapas Pretest y Postest mediante los rangos de sus puntuaciones: bajo (2 a 4), regular (5 a 7) y alto (8 a 10). En la comparación porcentual, se observó una reducción en el nivel bajo (50.0% a .0%) y regular (50.0% a 35.0%); y un incremento en el nivel alto (.0% a 65.0%).

Tabla 17. *Nivel de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad*

	Pretest		Postest	
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	50.0%	0	.0%
Regular	10	50.0%	4	20.0%
Alto	0	.0%	16	80.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Figura 10. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad*

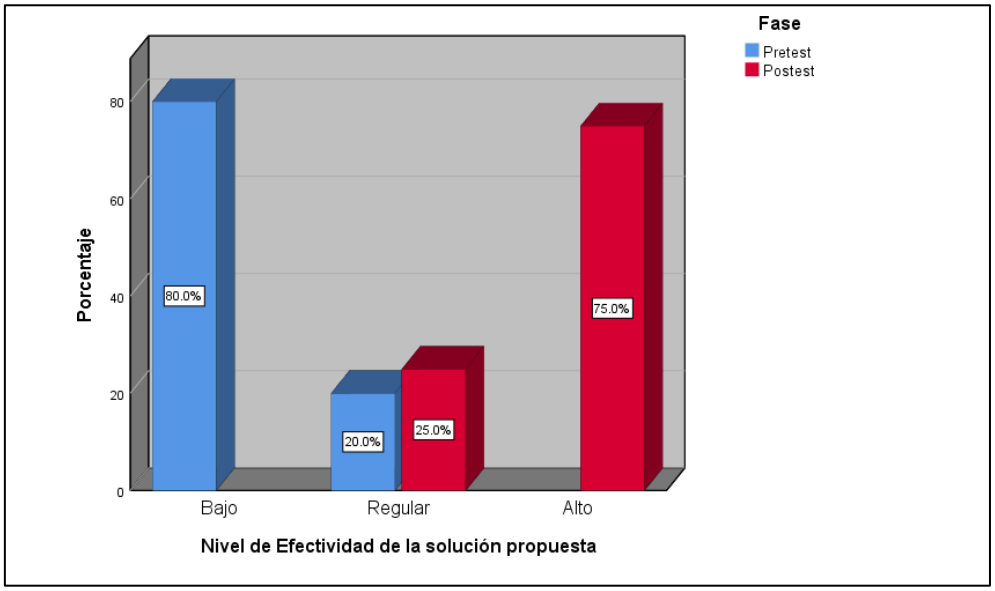


Interpretación: En la tabla y figura, se determinó los niveles de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad en las etapas Pretest y Postest a través de los rangos de sus puntajes: bajo (2 a 4), regular (5 a 7) y alto (8 a 10). Comparando las proporciones, se observó una disminución en el nivel bajo (50.0% a .0%) y regular (50.0% a 20.0%); y un aumento en el nivel alto (.0% a 80.0%).

Tabla 18. *Nivel de la dimensión Efectividad de la solución propuesta*

	Pretest		Postest	
Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	16	80.0%	0	.0%
Regular	4	20.0%	5	25.0%
Alto	0	.0%	15	75.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Figura 11. *Distribución porcentual del nivel de la dimensión Efectividad de la solución propuesta*



Interpretación: En la tabla y figura, se estableció los niveles de la dimensión Efectividad de la solución propuesta en las etapas Pretest y Postest mediante los rangos de sus puntuaciones: bajo (2 a 4), regular (5 a 7) y alto (8 a 10). En la comparación porcentual, se observó una reducción en el nivel bajo (80.0% a .0%); y un incremento en el nivel regular (20.0% a 25.0%) y alto (.0% a 75.0%).

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad

Tabla 19. *Prueba de normalidad de variables de estudio*

	Shapiro-Wilk		
Diferencia	Estadístico	gl	p
Capacidad "Crea Propuesta de Valor"	.910	20	.063
Calidad de la propuesta	.917	20	.088
Originalidad de la propuesta	.861	20	.008
Comprensión de necesidades del mercado/comunidad	.914	20	.077
Efectividad de la solución propuesta	.962	20	.577

Interpretación: En la tabla, se realizó el análisis previo de normalidad de las variables diferencias de Capacidad "Crea Propuesta de Valor" y sus factores con el estadístico Shapiro-Wilk al ser la cantidad de datos menor a 50 (n = 20). Los p-valores de Capacidad "Crea Propuesta de Valor" (p = .063) y las dimensiones Calidad de la propuesta (p = .088), Comprensión de necesidades del mercado/comunidad (p = .077) y Efectividad de la solución propuesta (p = .577) fueron mayores al nivel de significancia de .05 (p > .05), indicando que siguen una distribución normal. Por el contrario, el p-valor en el factor Originalidad de la propuesta (p = .008) fue inferior al grado de significancia de .05 (p < .05), señalando que no sigue una distribución normal. Por lo anterior, se empleó el estadístico paramétrico t de Student para muestras relacionadas para todas las variables; excepto en la dimensión Originalidad de la propuesta que le correspondió el estadístico no paramétrico rangos con signo de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis general

Hipótesis general:

Existe una diferencia significativa en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

Planteamiento de hipótesis general:

H_0: No existe una diferencia significativa en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

H0: $M_{Pretest} = M_{Postest}$

H_1: Existe una diferencia significativa en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

H_1: $M_{Pretest} \neq M_{Postest}$ Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0.

Prueba estadística:

Prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas

Tabla 20. *Diferencias de Capacidad "Crea Propuesta de Valor" para muestras relacionadas*

Fase	N	M (DE)	Me	t	p
Pretest	20	16.50 (2.19)	16.50	-21.920	.000
Postest	20	33.35 (2.72)	33.00		

Interpretación: En la tabla, el p-valor obtenido (p = .000) del análisis comparativo fue menor al nivel de significancia de .05 (p < .05), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Asimismo, se observó que las puntuaciones de los estudiantes de la fase Postest (M = 33.35) fue superior al Pretest (M = 16.50). Por lo tanto, se concluye que la implementación de la plataforma Canva mejora significativamente la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes.

Prueba de la primera hipótesis específica

Primera hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la calidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Planteamiento de la primera hipótesis específica:

H_0: No existe una diferencia significativa en la calidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. H_0: $M_{Pretest} = M_{Postest}$

H_1: Existe una diferencia significativa en la calidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. H_1: $M_{Pretest} \neq M_{Postest}$

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0.

Prueba estadística:

Prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas

Tabla 21. *Diferencias de la dimensión Calidad de la propuesta para muestras relacionadas*

Fase	N	M (DE)	Me	t	p
Pretest	20	3.85 (1.39)	4.00	-8.911	.000
Postest	20	8.20 (1.11)	8.00		

Interpretación: En la tabla, el significante hallado (p = .000) del análisis comparativo fue inferior al grado de significancia de .05 (p < .05), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la calidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Así también, se visualizó que los puntajes de los estudiantes de la etapa Postest (M = 8.20) fue mayor al Pretest (M = 3.85). De este modo, se asevera que la implementación de la plataforma Canva mejora significativamente la calidad de la propuesta en los estudiantes.

Prueba de la segunda hipótesis específica

Segunda hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la originalidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Planteamiento de la segunda hipótesis específica:

H_0: No existe una diferencia significativa en la originalidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

H0: $M_{Pretest} = M_{Postest}$

H_1: Existe una diferencia significativa en la originalidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. H_1: $M_{Pretest} \neq M_{Postest}$

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0.

Prueba estadística:

Prueba no paramétrica rangos con signo de Wilcoxon

Tabla 22. *Diferencias de la dimensión Originalidad de la propuesta para muestras relacionadas*

Fase	N	M (DE)	Me	z	p
Pretest	20	4.60 (1.39)	4.50	-3.943	.000
Postest	20	8.40 (1.27)	8.00		

Interpretación: En la tabla, el p-valor obtenido (p = .000) del análisis comparativo fue menor al nivel de significancia de .05 (p < .05), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la originalidad de la propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Asimismo, se observó que las puntuaciones de los estudiantes de la fase Postest (Me = 8.00) fue superior al Pretest (Me = 4.50). Por lo tanto, se concluye que la implementación de la plataforma Canva mejora significativamente la originalidad de la propuesta en los estudiantes.

Prueba de la tercera hipótesis específica

Tercera hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la comprensión de necesidades del mercado/comunidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

Planteamiento de la tercera hipótesis específica:

H_0: No existe una diferencia significativa en la comprensión de necesidades del mercado/comunidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

$H0: M_{Pretest} = M_{Postest}$

H_1: Existe una diferencia significativa en la comprensión de necesidades del mercado/comunidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

$H_1: M_{Pretest} \neq M_{Postest}$

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0.

Prueba estadística:

Prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas

Tabla 23. *Diferencias de la dimensión Comprensión de necesidades del mercado/comunidad para muestras relacionadas*

Fase	N	M (DE)	Me	t	p
Pretest	20	4.15 (1.27)	4.50	-10.902	.000
Postest	20	8.40 (1.23)	8.50		

Interpretación: En la tabla, el significante hallado (p = .000) del análisis comparativo fue inferior al grado de significancia de .05 (p < .05), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la comprensión de necesidades del mercado/comunidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Así también, se visualizó que los puntajes de los estudiantes de la etapa Postest (M = 8.40) fue mayor al Pretest (M = 4.15). De este modo, se asevera que la implementación de la plataforma Canva mejora significativamente la comprensión de necesidades del mercado/comunidad en los estudiantes.

Prueba de la cuarta hipótesis específica

Cuarta hipótesis específica:

Existe una diferencia significativa en la efectividad de la solución propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

Planteamiento de la cuarta hipótesis específica:

H_0: No existe una diferencia significativa en la efectividad de la solución propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

$H0: M_{Pretest} = M_{Postest}$

H_1: Existe una diferencia significativa en la efectividad de la solución propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva.

H_1: $M_{Pretest} \neq M_{Postest}$

Nivel de significancia:

$\alpha = 5\% = .05$

Regla de decisión:

Si $p > \alpha = .05$, no se rechaza la H_0.

Si $p < \alpha = .05$, se rechaza la H_0.

Prueba estadística:

Prueba paramétrica t de Student para muestras relacionadas

Tabla 24. *Diferencias de la dimensión Efectividad de la solución propuesta para muestras relacionadas*

Fase	N	M (DE)	Me	t	p
Pretest	20	3.90 (.91)	4.00	-10.933	.000
Postest	20	8.35 (1.31)	8.00		

Interpretación: En la tabla, el p-valor obtenido (p = .000) del análisis comparativo fue menor al nivel de significancia de .05 (p < .05), así que se decidió rechazar la hipótesis nula (H_0): Existe una diferencia significativa en la efectividad de la solución propuesta en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes y después de la implementación de Canva. Asimismo, se observó que las puntuaciones de los estudiantes de la fase Postest (M = 8.35) fue superior al Pretest (M = 3.90). Por lo tanto, se concluye que la implementación de la plataforma Canva mejora significativamente la efectividad de la solución propuesta en los estudiantes.

4.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación confirman la hipótesis general planteada: la utilización de la plataforma Canva influye positivamente en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”. Este hallazgo se alinea con los antecedentes revisados, como el estudio de Collao y Huanca (2024), quienes reportaron que Canva mejora el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria, incrementando competencias relacionadas con la creatividad y fomentando actitudes positivas hacia el aprendizaje práctico. En este contexto, el presente estudio reafirma que Canva no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve un desarrollo integral de habilidades esenciales para el emprendimiento y la innovación.

Al analizar los niveles de desarrollo de la capacidad antes y después de la implementación de Canva, se evidenció una mejora significativa. Estos resultados concuerdan con lo encontrado por Guzmán (2024), quien destacó que el uso de Canva está relacionado positivamente con dimensiones como motivación, funcionalidad y participación activa, logrando un aprendizaje significativo. En la presente investigación, esta mejora también fue observada en dimensiones clave como la identificación de necesidades, el diseño de propuestas innovadoras y la evaluación de recursos.

El incremento en los puntajes promedio obtenidos en la prueba posterior a la intervención demuestra que las características intuitivas y visuales de Canva fomentaron un aprendizaje contextualizado y atractivo. Estos resultados pueden explicarse desde la perspectiva teórica de Ausubel (citado en Collao y Huanca, 2024), que postula que el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes logran

relacionar los nuevos conocimientos con estructuras previas de manera lógica y coherente.

En línea con lo señalado por Delgado (2024), quien identificó una relación positiva entre Canva y el aprendizaje colaborativo, los hallazgos del presente estudio revelaron que las características y funcionalidades de la plataforma (como el acceso a plantillas personalizables, elementos gráficos interactivos y una interfaz amigable) facilitaron el trabajo en equipo y la integración de ideas entre los estudiantes. Esto es especialmente relevante en el contexto del área de Educación para el Trabajo, donde la capacidad "Crea Propuesta de Valor" requiere procesos colaborativos para identificar problemas y diseñar soluciones innovadoras.

Asimismo, los resultados corroboran lo señalado por Huerta et al. (2023), quienes encontraron que aspectos como la interactividad y los recursos virtuales de Canva tienen una relación significativa con el aprendizaje significativo. En este estudio, estas características también se evidenciaron como factores clave en el fortalecimiento de habilidades prácticas y creativas.

La comparación de los resultados obtenidos antes y después de la implementación de Canva mostró diferencias significativas, lo cual respalda lo señalado por Espíritus y Osorio (2024), quienes reportaron que la aplicación de herramientas tecnológicas mejora notablemente las capacidades emprendedoras. En el presente estudio, los estudiantes mostraron avances concretos en la identificación de necesidades del entorno, la creación de propuestas innovadoras y la adquisición de recursos para materializarlas.

Por otro lado, los hallazgos también evidencian similitudes con lo reportado por Cirilo (2022), quien destacó la utilidad de Canva en áreas distintas a Educación para el Trabajo, como Ciencias Sociales. La flexibilidad y adaptabilidad de esta herramienta

tecnológica parecen ser determinantes en su efectividad como medio de aprendizaje en diferentes contextos curriculares.

Aunque los resultados son positivos, se debe considerar que la muestra fue limitada a un grupo específico, lo cual podría restringir la generalización de los hallazgos. Para futuros estudios, sería pertinente ampliar la población estudiada y evaluar la sostenibilidad del impacto a largo plazo. Además, se recomienda explorar el uso de Canva en combinación con otras herramientas tecnológicas para potenciar aún más el desarrollo de capacidades emprendedoras y creativas.

En conclusión, la investigación demostró que la plataforma Canva no solo impacta positivamente en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor", sino que también fomenta habilidades clave como la creatividad, la colaboración y la innovación. Estos resultados no solo corroboran lo reportado en estudios previos, sino que también aportan evidencia relevante para el fortalecimiento de la enseñanza en el área de Educación para el Trabajo.

CONCLUSIONES

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

- **Primera.** La implementación de la plataforma Canva influyó significativamente en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”. Según los resultados de la prueba t de Student, el puntaje promedio aumentó de 16.50 (DE = 2.19) en la etapa pretest a 33.35 (DE = 2.72) en el postest, con un p-valor de 0.000 ($p < 0.05$), lo que evidencia una diferencia estadísticamente significativa en el desarrollo de esta capacidad.
- **Segunda.** Antes de la implementación de Canva, la capacidad "Crea Propuesta de Valor" presentaba un desarrollo limitado en los estudiantes, con un 75% en nivel bajo y un 25% en nivel regular. Estos resultados reflejan la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan esta competencia.
- **Tercera.** Las características y funcionalidades de Canva, como su facilidad de uso y su utilidad en proyectos escolares, fueron percibidas favorablemente por los estudiantes. El 75% indicó una percepción alta del uso de Canva, mientras que el 60% de los participantes afirmó que la plataforma es "muy útil" o "extremadamente útil" para sus actividades académicas, destacando su efectividad como herramienta pedagógica.
- **Cuarta.** Tras la implementación de Canva, se observó una mejora significativa en todas las dimensiones de la capacidad "Crea Propuesta de Valor." En la dimensión "Calidad de la propuesta," el puntaje promedio aumentó de 3.85 (DE = 1.39) a 8.20 (DE = 1.11), con un p-valor de 0.000 en la prueba t de Student. En "Originalidad de la propuesta," el puntaje medio pasó de 4.60 (DE = 1.39) a 8.40 (DE = 1.27), con un p-valor de 0.000 en la prueba de Wilcoxon. Además, en la dimensión "Efectividad de la solución propuesta," el promedio se incrementó de 3.90 (DE = 0.91) a 8.35 (DE = 1.31), con un p-valor de 0.000 en la prueba t de Student. Estos resultados confirman que la plataforma Canva potenció significativamente el desarrollo de todas las dimensiones evaluadas.

RECOMENDACIONES

Se realizan las siguientes recomendaciones:

- **Incorporar Canva en los planes de estudios de educación secundaria:** Se recomienda que los docentes integren la plataforma Canva en actividades pedagógicas de manera regular, particularmente en áreas como Educación para el Trabajo, para fomentar el desarrollo de capacidades como la creatividad, la originalidad y la solución de problemas. Esto permitirá maximizar el impacto positivo observado en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor."
- **Capacitación docente en el uso de herramientas digitales:** Es esencial que las instituciones educativas realicen talleres de formación para los docentes sobre el manejo de Canva y otras plataformas similares. Esto asegurará un uso óptimo de estas herramientas, incrementando su eficacia en el aula y garantizando que las estrategias implementadas sean adecuadas a los objetivos de aprendizaje.
- **Monitoreo y evaluación continua del uso de Canva:** Se sugiere que las instituciones educativas establezcan un sistema de monitoreo y evaluación periódica para medir el impacto del uso de Canva en las habilidades y competencias de los estudiantes. Este monitoreo permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias pedagógicas según sea necesario.
- **Extender el uso de Canva a otros niveles y áreas curriculares:** Dado el éxito obtenido en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor," se recomienda explorar la aplicación de Canva en otros niveles educativos y áreas curriculares, como ciencias, matemáticas y comunicación, con el fin de aprovechar su versatilidad y adaptabilidad en diversos contextos de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

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.

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

Azuma, R. (1997). A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.

Baena, G. (2017). Metodología de la investigación (3ra ed.). Patria.

Baker, R. S. (2016). Stupid Tutoring Systems, Intelligent Humans. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 26, 600-614.

Baker, R. S. (2016). Stupid Tutoring Systems, Intelligent Humans. International Journal of Artificial Intelligence in Education.

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.

Cirilo, L. E. (2022). La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria—Distrito del Callao 2022 [Universidad César Vallejo]. https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/108677

Clark, D. (2019). The rise of visual content online. Content Marketing Institute.

Collao, J., & Huanca, E. (2024). El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023 [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4934

Cruz, E. P. (2017). Aplicación de plataforma canvas y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del tercero de bachillerato especialización informática de la Unidad Educativa Babahoyo, Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos [bachelorThesis, Universidad Técnica de Babahoyo]. http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/3267

Delgado, K. M. (2024). La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata—Yanahuanca [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4221

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.

Espiritu, S. M., & Osorio, A. J. (2024). Herramientas tecnológicas en el fortalecimiento de capacidades emprendedoras en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática María Parado de Bellido, Pasco—2023 [Universidad Nacional Daniel AlcidesCarrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4747

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

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.

Guzman, L. J. (2024). El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023 [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4769

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.

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

Huerta, R. T., Gutiérrez, L. I. R., Picho, D. J., & Bustamante, N. E. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico, 17, Article 17. https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.7527687

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.

Lopez, L. E. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje significativo del idioma inglés de los estudiantes de una Universidad Privada, Los Olivos, año 2022 [Universidad César Vallejo]. https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/180596

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.

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.

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.

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.

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.

Ruiz, C. (2009). Confiabilidad. Programa Interinstitucional Doctorado en Educación, Venezuela. http://www.carlosruizbolivar.com/articulos/archivos/Curso%20CII%20%20UCLA%20Art.%20Confiabilidad.pdf

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.

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.

Vizcarra, C. C. (2019). Uso de la plataforma virtual CANVAS en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de pregrado de la Universidad Tecnológica del Perú, 2018 [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/298350

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

Anexo A. Instrumento de investigación (Variable 1/Variable Independiente)

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

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 influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, durante el año 2024.

Objetivo del instrumento

Describir las características y funcionalidades de la plataforma Canva que podrían contribuir al desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes.

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 B. Instrumento de investigación (Variable 2/Variable Independiente)

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

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 influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, durante el año 2024.

Objetivo del instrumento

Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi".

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 SECUNDARIA

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 influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, durante el año 2024.

Objetivo del instrumento

Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria después de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi".

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 C. Base de datos

	Uso de Canva						Capacidad Crea Propuesta de Valor (Preprueba)									Capacidad Crea Propuesta de Valor (Posprueba)								
ENCUESTADO	P1	P2	P3	P4	P5	TOTAL	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	TOTAL	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	TOTAL
1	5	3	3	4	4	19	3	2	3	3	2	1	1	1	16	4	3	4	3	4	3	5	5	31
2	3	4	3	3	3	16	1	1	2	2	1	2	3	1	13	5	5	5	5	4	5	5	5	39
3	4	3	5	5	5	22	2	2	3	3	2	3	1	2	18	4	5	5	5	3	5	3	5	35
4	5	5	3	3	4	20	1	1	1	3	3	2	3	2	16	5	5	5	5	5	5	4	3	37
5	5	3	3	3	5	19	1	2	2	1	1	1	2	3	13	4	3	4	4	5	5	3	3	31
6	3	5	5	4	5	22	1	1	2	2	2	3	1	3	15	5	5	5	5	5	4	4	5	38
7	3	3	3	4	3	16	1	2	3	3	2	2	1	3	17	5	3	5	3	3	3	5	5	32
8	5	4	3	3	3	18	3	2	2	1	2	3	3	3	19	4	4	4	3	3	4	3	5	30
9	5	5	5	3	5	23	3	3	3	3	3	1	1	2	19	5	3	3	4	5	3	5	4	32
10	5	3	3	4	3	18	3	2	1	1	1	1	3	1	13	5	3	4	3	3	3	4	5	30
11	5	5	4	4	3	21	1	3	2	2	1	3	1	3	16	3	5	4	4	3	5	4	4	32
12	3	4	4	5	5	21	1	1	2	3	3	3	3	1	17	4	5	4	5	5	3	4	4	34
13	5	3	5	4	3	20	3	3	2	2	3	2	2	3	20	3	4	5	5	5	5	4	3	34
14	4	5	4	4	4	21	1	2	2	3	3	3	1	3	18	4	3	4	5	3	5	4	5	33
15	3	5	5	5	4	22	2	3	1	1	2	2	1	2	14	4	3	4	3	5	4	3	3	29
16	4	5	3	3	4	19	3	1	3	3	1	1	2	1	15	4	3	4	3	4	5	5	5	33
17	5	5	4	4	4	22	1	2	3	3	1	2	3	1	16	5	4	4	4	5	5	4	4	35
18	3	3	4	5	3	18	1	3	3	3	3	2	3	1	19	4	3	5	5	5	4	5	5	36
19	5	3	4	3	4	19	2	1	3	3	2	3	1	2	17	4	5	3	4	5	4	3	4	32
20	5	3	5	3	3	19	3	3	1	3	2	3	1	3	19	5	4	5	4	3	5	4	4	34

Anexo D. Matriz de consistencia

Título: Uso de la plataforma Canva en el Desarrollo de la Capacidad "Crea Propuesta de Valor" de los Estudiantes del Área de Educación para el Trabajo, de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, 2024.

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables y Dimensiones	Tipo y Diseño de la Investigación	Población y Muestra
Problema principal: ¿De qué manera la utilización de la plataforma Canva influye en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, durante el año 2024? **Problemas secundarios:** • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi"? • ¿Cuáles son las características y funcionalidades de Canva que podrían contribuir al desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del	**Objetivo general:** Determinar la influencia de la utilización de la plataforma Canva en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, durante el año 2024. **Objetivos específicos:** • Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi". • Describir las características y funcionalidades de la plataforma Canva que podrían contribuir al desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes. • Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad	**Hipótesis general:** La utilización de la plataforma Canva influye positivamente en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", Puerto Bermúdez, en el año 2024. **Hipótesis específicas:** • El nivel de desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi" es significativamente menor en comparación con el nivel después de su implementación. • Las características y funcionalidades de la plataforma Canva son efectivas para mejorar la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto	**Variable independiente: 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 "Santa Isabel de Neguachi", distrito Puerto Bermúdez, provincia de Oxapampa, región Pasco. **Muestra:** 20 estudiantes del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi", distrito Puerto Bermúdez, provincia de Oxapampa, región Pasco. **Muestreo:** No probabilístico (intencional).

cuarto grado de educación secundaria después de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi"? • ¿Qué diferencias significativas existen en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, antes y después de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi"?	"Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria después de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi". • Comparar las diferencias en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, antes y después de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi".	grado de educación secundaria. • Existe una mejora significativa en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria después de la implementación de Canva en la Institución Educativa "Santa Isabel de Neguachi". • Hay diferencias significativas en el desarrollo de la capacidad "Crea Propuesta de Valor" en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, antes y después de la implementación de Canva, siendo mayor el desarrollo después de su implementación.			

Anexo E. Fotografías

Estudiantes de la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”



Orientando el desarrollo de los instrumentos de investigación en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”



Antes de iniciar la investigación en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”



Desarrollo del proyecto experimental en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”



Desarrollo del proyecto experimental en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”



Desarrollo del proyecto experimental en la Institución Educativa “Santa Isabel de Neguachi”

