

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“BENEDICTO XVI”

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN



**CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL
TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°32226 ANCASH 2025**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS
DE LA INFORMACIÓN**

AUTORES

Br. Espíritu Cadillo, Juver Walter

<https://orcid.org/0009-0009-7948-6958>

Br. Hervias Camacho, Alicia Esther

<https://orcid.org/0009-0005-6908-9204>

ASESOR

Ms. Tirado Bocanegra, Luís Miguel

<https://orcid.org/0000-0003-2452-5699>

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativos

TRUJILLO - PERÚ

2026

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor director de la Escuela de Posgrado:

Yo, Ms. Luís Miguel Tirado Bocanegra con DNI N°42232207, como asesor del trabajo de investigación titulado “CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32226 ANCASH 2025”, desarrollado por el egresado Espíritu Cadillo Juver Walter con DNI N°41386399 y la egresada Hervias Camacho Alicia Esther con DNI N° 32966664 del Programa de maestría en INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada escuela.



Ms. Luís Miguel Tirado Bocanegra

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, S.J.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJÓN

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. SILVIA ANA VALVERDE ZAVALA

Vicerrectora Académica

DRA. GINA GENARA ZAVALA ESPEJO

Vicerrectora de Investigación

DR. LUIS ORLANDO MIRANDA DÍAZ

Director de la Escuela de Posgrado

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

A nuestro creador, por concederme conocimiento y sabiduría durante el caminar de la presente investigación, a mis padres por otorgarme un apoyo constante, mediante cada palabra de motivación. A mis hijos por ser el motivo que me impulsa a mejorar cada día. A mi esposa que de manera constante me alienta que continuar en la elaboración de mi informe de tesis. A mis docentes por ser fuente de conocimiento durante mi proceso de formación.

Juver Walter

A nuestro creador, por concederme la sabiduría requerida para lograr mi aspiración personal y profesional, y por acompañarme siempre en cada etapa de mi preparación profesional. A mis padres por el continuo apoyo y las palabras de aliento para forjar un mejor futuro. A mis hermanos por estar presente en todo momento de mis logros alcanzados desde que inicie mi desarrollo profesional. A mis docentes por sus acertados consejos y sus conocimientos brindados para lograr formarme como un profesional de la educación.

Alicia Esther

AGRADECIMIENTO

Agradecemos al divino redentor por brindarnos salud, sabiduría e inteligencia para poder lograr nuestras aspiraciones profesionales. A nuestros familiares por motivarnos para seguir estudiando y seguir superándonos como educadores. A los docentes de esta casa de estudios por ofrecernos una excelente formación académica mediante contenidos relevantes y actualizados desarrollados durante las clases. Finalmente, Al personal docente y alumnos de la Institución Educativa N° 32226 de Ancash por facilitarnos las condiciones necesarias para la ejecución del trabajo de investigación.

Los Autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, **Espíritu Cadillo Juver Walter** con DNI N°41386399 y **Hervias Camacho, Alicia Esther** con DNI N°32966664 , egresados del **Programa de maestría en INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**, damos fe de que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Escuela de Posgrado** para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32226 ANCASH 2025”**, el cual consta de un total de **90 páginas**, incluyendo tablas y figuras y **32 páginas de anexos**.

Dejamos constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaramos, bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de nuestra exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaramos que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconozco que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

Los autores



Br. Juver Walter Espiritu Cadillo
DNI N°41386399



Br. Alicia Esther Hervias Camacho
DNI N°32966664

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	33
2.1. Enfoque, tipo.....	33
2.2. Diseño de investigación	33
2.3. Población y muestra	34
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	36
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	36
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	37
III. RESULTADOS	38
IV. DISCUSIÓN	47
V. CONCLUSIONES	51
VI. RECOMENDACIONES	51
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de estudiantes por sexo	35
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudiantes por sexo	35
Tabla 3. Nivel de la variable Canva.....	38
Tabla 4. Niveles de las dimensiones de Canva	39
Tabla 5. Nivel de la variable aprendizaje en Educación para el Trabajo	40
Tabla 6. Niveles de las dimensiones de aprendizaje en EPT	41
Tabla 7. Prueba de normalidad.....	42
Tabla 8. Correlación entre Canva y aprendizaje en educación para el trabajo	43
Tabla 9. Correlación entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor	43
Tabla 10. Correlación entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas	44
Tabla 11. Correlación entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente	45
Tabla 12. Correlación entre Canva y evalúa los resultados del proyecto	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Esquema del diseño correlacional.....	34
Figura 2. Diagrama de barras de Canva	38
Figura 3. Diagrama de barras de la variable aprendizaje en EPT.....	40

RESUMEN

Este estudio se realizó con el objetivo de establecer la relación entre Canva y el aprendizaje en Educación para el Trabajo en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash en el año 2025. El enfoque cuantitativo, tipo básico con diseño no experimental-correlacional fue la metodología empleada y se aplicó a una muestra de ciento veintinueve estudiantes participantes seleccionados por muestreo no probabilístico. La encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento fueron empleados y validados mediante el juicio de tres expertos y con un Alfa de Cronbach de 0.987 para el instrumento 1 y 0.989 para el instrumento 2, evidenciando alta confiabilidad. Según los resultados, el 50% (65) de los participantes presentó un nivel alto en el uso de Canva y el 55% (71) un nivel superior en el aprendizaje del área de Educación para el Trabajo. Se confirma que existe una relación positiva muy alta entre las variables con un $Rho=0.915^{**}$ y con una significancia de 0.000 lo que indica que a mayor uso de Canva mayor logro de aprendizaje en la asignatura señalada, debido a que esta plataforma digital permite desarrollar competencias asertivas, trabajo en equipo, pensamiento crítico y mayor autonomía en el desarrollo de proyectos. Asimismo, al ser el valor de $p < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna confirmando una relación significativa.

Palabras clave: Accesibilidad, Canva, Educación para el Trabajo

ABSTRACT

The study aimed to establish the relationship between Canva and learning in the subject of Education for Work among seventh-cycle students of Educational Institution N° 32226, Ancash, 2025. The methodology followed a basic quantitative approach with a non-experimental correlational design and a sample of one hundred twenty-nine students selected through non-probabilistic sampling. The survey was used as the technique and the questionnaire as the instrument, which were validated through the judgment of three experts and whose reliability was evaluated using Cronbach's Alpha, obtaining values of 0.987 for instrument 1 and 0.989 for instrument 2, demonstrating high reliability. The results showed that 50% (65) of the students presented a high level in the use of Canva, while 55% (71) showed a high level of learning in the subject of Education for Work. It is concluded that there is a very high positive relationship between the variables, with a Rho value of 0.915 and a significance level of 0.000, indicating that greater use of Canva leads to higher learning achievement in the mentioned subject. This is because the digital platform allows the development of assertive skills, teamwork, critical thinking, and greater autonomy in project development. Likewise, since the p-value is less than 0.05, the alternative hypothesis is accepted, confirming a significant relationship.

Keywords: Accessibility, Canva, Education for Work

I. INTRODUCCIÓN

La plataforma Canva ha resultado importante para el ámbito educativo ya que facilita que profesores y alumnos elaboren materiales propios de forma innovadora y creativa. Además, ofrece una amplia gama de plantillas y recursos gráficos que favorecen la creación de infografías y contenidos visuales atractivos (Sandoval, 2020). De igual manera Thuy y Habók (2024) evidenciaron que los estudiantes presentan una predisposición favorable hacia el uso de la tecnología, empleando en diversas ocasiones herramientas digitales en su proceso de aprendizaje.

Las investigaciones recientes muestran resultados donde confirman que las herramientas tecnológicas favorecen la participación activa y aprendizaje colaborativo de los alumnos. En este sentido el estudio de El-Janous et al. (2022) evidencia que la utilización de las Tics fortalece la motivación y el rendimiento académico demostrando el potencial de plataformas como Canva para fortalecer las competencias prácticas en áreas como Educación para el Trabajo.

No obstante, en países como Finlandia y Bulgaria se evidenció que los alumnos con menor acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) suelen presentar calificaciones inferiores en determinadas áreas mientras que aquellos que utilizan estas tecnologías obtienen académicamente mejores resultados (Odell et al., 2020). Sin embargo, en Finlandia se ha identificado que emplear las TIC podría tener efectos negativos en el rendimiento académico de los alumnos. Esto se debe a que, en muchos casos, los alumnos no emplean estas herramientas con fines educativos, sino que las usan para actividades de ocio (Saarinen et al., 2022). En Turquía, Korucuk y Kaya (2022), los alumnos muestran niveles de alfabetización digital bajos, evidenciando habilidades limitadas con el manejo de tecnologías digitales.

Según la UNESCO (2024), la accesibilidad a internet y a las tecnologías digitales continúa representando un desafío y una brecha a nivel global. Pese a los avances para cerrar la brecha digital se calcula que aproximadamente unos cuatrocientos millones de alumnos, entre seis y diecisiete años, no cuentan aún con internet dentro de su hogar. Asimismo persisten marcadas desigualdades educativas con diferencias evidentes entre regiones con ingresos altos y bajos. En algunos países en desarrollo, solo el 20% puede acceder a dispositivos digitales, afectando directamente la calidad de su aprendizaje.

Asimismo, Ogegbo et al. (2022) señalaron diversos factores que restringen el acceso y el uso educativo de las TIC en el contexto africano. Entre las principales

limitaciones se encuentra la escasez de recursos tecnológicos como ordenadores y dispositivos móviles indispensables para la enseñanza-aprendizaje.

De manera similar, el estudio desarrollado por Coskunserçe y Aydogdu (2022) evidenciaron que, los alumnos matriculados en cursos de Tecnologías de la Información (TI) presentaron aptitudes superiores en comparación con quienes no formaron parte de dichos programas.

Las tecnologías digitales resultan fundamentales para asegurar la educación como un derecho humano. Durante la pandemia, los países con acceso a TIC limitadas afrontaron interrupciones en la educación dejando a cerca de un tercio de los escolares sin acceso al aprendizaje por más de un año, dando a conocer que para transformar los modelos educativos en sistemas resilientes e inclusivos es necesario de integrar tecnología y recursos humanos. La UNESCO promueve la innovación digital para tener un acceso amplio a la educación, fortalecer la inclusión y tener un aprendizaje de calidad mejor. Asimismo, impulsa el desarrollo de trayectorias de aprendizaje continuo y en fortalecer la gestión educativa enfocándose en elevar las competencias digitales y la alfabetización del personal docente y estudiantes (UNESCO, 2024).

Por otro lado, a nivel Latinoamérica la problemática educativa se manifiesta de manera similar a la tendencia global, con un bajo rendimiento académico y deficiencias en el aprendizaje que afectan a una gran parte de los estudiantes. Según el informe del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes – PISA en el año 2022, en países como Brasil, México y Argentina, aproximadamente el 60% de los escolares no alcanzan el mínimo nivel en competencia de lectura, matemáticas y ciencias (Ortiz et al., 2023).

Según el Ministerio de Educación (2022), los datos más recientes sobre el análisis del acceso a internet en el Perú, evidencian que los centros educativos privadas de los niveles primaria y secundaria cuentan con mayor conectividad que los colegios públicos. En primaria, existe una brecha respecto a que el 72% de instituciones privadas tiene acceso a internet y solo un 42 % de las escuelas públicas, evidenciando una diferencia de 30 puntos porcentuales. Para el nivel secundario, la brecha es menor, un 76% tiene acceso a internet en las privadas y un 71% en las públicas. Ambos resultados ponen de manifiesto que es prioritario aplicar políticas que igualen el acceso al internet de manera equitativa en los centros educativos públicos, de tal manera que se desarrolle una educación más inclusiva y de mayor calidad.

En cuanto al aprendizaje, un estudio realizado por Rodríguez (2023), reveló que el 48,9% de los evaluados se encuentran en la categoría de logro esperado en la asignatura de Educación para el Trabajo (EPT) en Lima. Asimismo, el 37,2% se sitúan en la categoría de logro en proceso. Por otro lado, un 8,5% han alcanzado un logro destacado y en la categoría de inicio solo un 5,3%. Esto refleja la necesidad de estrategias educativas personalizadas para satisfacer las diversas necesidades de aprendizaje de los alumnos.

En la región Áncash la educación presenta problemáticas similares caracterizadas por bajos niveles de rendimiento académico y deficiencias en el aprendizaje que afectan a la mayoría de estudiantes. De acuerdo con reportes regionales en ciudades como Huaraz y Chimbote cerca del 45% de los alumnos de primaria no han alcanzado los niveles esperados en comprensión lectora y matemáticas por lo que la limitada disponibilidad de herramientas tecnológicas intensifica esta situación, específicamente en zonas rurales como Sihuas y Pomabamba donde la conectividad es extremadamente limitada, impidiendo la implementación de metodologías educativas innovadoras que podrían mejorar los resultados de aprendizaje (IPE, 2019).

Hoy en día, las aplicaciones, plataformas de aprendizaje, programas en línea y el software puede mejorar la pedagogía y aprendizaje en los estudiantes. Estos sistemas automatizados cumplen un papel fundamental en la educación, brindando herramientas que fomentan el aprendizaje significativo y colaborativo en diversas competencias de Educación Básica Regular (Mittoo, 2021).

Según Iguñiz (2020), en Perú, la asignatura de Educación para el Trabajo considera excesivamente el emprendimiento económico, sin considerar los recursos digitales y el desarrollo de competencias laborales, limitando una formación íntegra de los alumnos. En la Institución Educativa N° 32226 de Áncash, esta limitación se evidencia en los alumnos del VII ciclo, quienes presentan dificultades para el logro de dicha competencia a causa de no utilizar herramientas tecnológicas y personal docente con limitaciones en su aplicación.

En este contexto, resulta necesario investigar, explorar y analizar la utilización de herramientas digitales gratuitas y adecuadas que puedan apoyar a los alumnos a adquirir habilidades del siglo XXI, siendo la plataforma Canva una alternativa probablemente viable, puesto que es accesible y fácil de usar, pudiendo contribuir significativamente al aprendizaje de la competencia de Educación para el Trabajo.

Por todo lo anteriormente mencionado, se planteará la siguiente pregunta de investigación: “¿De qué manera puede Canva mejorar el aprendizaje en Educación para

el Trabajo en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?” con los problemas específicos siguientes: “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?”, “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?”, “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?” y “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?”.

La incorporación de herramientas digitales en la asignatura de Educación para el Trabajo es un pilar esencial en la formación de los alumnos, específicamente en las exigencias actuales, donde las habilidades tecnológicas se hacen prioritarias para afrontar los desafíos modernos. Sin embargo, el enfoque tradicional en la enseñanza de esta materia a menudo no incorpora plataformas digitales de manera efectiva, limitando el desarrollo de la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”. Aunque existen estudios sobre el empleo de herramientas digitales en distintas áreas del currículo escolar, aún hay poca investigación sobre la aplicación de plataformas como Canva en la formación técnica-profesional, especialmente en el VII ciclo de nivel secundario.

El estudio se justifica teóricamente, en la expansión del entendimiento sobre las variables asociadas a Canva y su efecto en el aprendizaje de la materia de Educación para el Trabajo. Asimismo, sus hallazgos y conclusiones constituyen un antecedente para futuros estudios.

La justificación práctica, identifica que la inclusión de Canva en el proceso de aprendizaje del curso objeto de estudio, facilitará el desarrollo de habilidades comunicativas, creativas y tecnológicas aplicables al mundo laboral en los estudiantes del VII ciclo. Su uso facilita el diseño de materiales visuales atractivos, proyectos innovadores y fomenta el aprendizaje activo. Además, al ser una plataforma intuitiva, su implementación en el aula es viable y contribuye a la modernización de la enseñanza, alineándose con las exigencias actuales del mercado laboral y la educación digital.

Los hallazgos obtenidos serán de utilidad tanto para la institución educativa “Raúl Córdova Alvarado” con N° 32224 de Huallanca y para otras instituciones que deseen mejorar en este campo. Además, los resultados proporcionarán un aporte teórico para

futuras investigaciones y prácticas educativas innovadoras, contribuyendo a una educación de calidad y más inclusiva.

En cuanto a una justificación metodológica, el estudio se desarrolló siguiendo el método científico de tipo cuantitativo y descriptivo-correlacional, permitiendo describir el contexto real y establecer la existencia de un vínculo entre las variables. Se emplearon cuestionarios que fueron analizados a través de estadísticas descriptivas y correlacionales para recolectar los datos, permitiendo interpretar los resultados precisa y fundamentadamente, afirmando los beneficios del empleo de herramientas virtuales en la formación educativa y los aprendizajes en el curso de Educación para el Trabajo (EPT).

En el aspecto social, el estudio se vincula con tres de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para la agenda 2030, en cuanto al cumplimiento de los ODS 4 (Educación de calidad) busca la integración de herramientas digitales como Canva en la enseñanza de EPT, al ODS 9 (Industria, innovación e infraestructura) y la ODS 10 (Reducción de las desigualdades), debido a que los resultados que se arribaron en esta investigación contribuyen a la adopción de mejores estrategias para enriquecer la calidad educativa, hacerla más inclusiva y accesible, reduciendo las brechas sociales y generando un efecto positivo en la sociedad.

De igual manera, el objetivo general del presente trabajo es “determinar la relación entre Canva y el aprendizaje en Educación para el Trabajo en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025” y sus objetivos específicos son “establecer la relación entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025”, “establecer la relación entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025”, “establecer la relación entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025” y “establecer la relación entre Canva y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025”.

Por otro lado, se presentan las bases teóricas donde se consideran los siguientes antecedentes a nivel internacional relacionado con el tema en estudio:

La investigación de Sunarso y Herdianto (2024) investigó cómo evaluar estrategias de aprendizaje, para lo cual crearon la estrategia “Modelando el camino”, complementada con Canva y los resultados del aprendizaje en el estudiantado de Indonesia, con un enfoque cuantitativo y de diseño preexperimental evaluando el

desempeño antes y después de aplicar la estrategia, trabajando con treinta y uno alumnos, sus resultados mostraron una mejoría significativa en el aprendizaje: sus calificaciones promedio pasaron de 63.71 a 79.03 puntos. Concluyendo que el uso de Canva, como estrategia, es efectiva para el mejoramiento del rendimiento académico.

Este estudio aporta de manera positiva al presenta trabajo al demostrar que Canva, como herramienta visual, contribuye al mejoramiento del rendimiento académico del plantel estudiantil. Sirve de referencia para adaptar estrategias similares en el curso de Educación para el Trabajo, ofreciendo una base metodológica útil para la enseñanza-aprendizaje.

Un estudio desarrollado por Kohnke, Moorhouse y Zou (2021) en Hong Kong, el cual tuvo la finalidad de analizar el impacto del uso de Canva en el desarrollo de la alfabetización digital como herramienta digital y el aprendizaje autónomo en alumnos de educación secundaria; realizándose bajo un enfoque mixto y aplicándose cuestionarios y análisis de productos digitales elaborados por los estudiantes.

Los resultados evidenciaron que el uso de Canva favoreció significativamente la organización de ideas, la creatividad visual y la autonomía en el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes construyan materiales digitales de manera independiente y colaborativa. Asimismo, se observó una motivación mayor y un incremento en la calidad de los proyectos académicos elaborados. Los autores concluyen que Canva constituye una herramienta eficaz para potenciar competencias digitales y aprendizajes significativos en contextos escolares.

Según Viteri y Bravo (2024) en su estudio que tuvo como finalidad analizar el impacto de Canva en el aprendizaje de los alumnos del centro educativo “Manuel Vidal Cusme Sosa” de educación básica media, de tipo no experimental aplicado a una muestra de cincuenta y nueve estudiantes. La encuesta y la ficha de observación fueron empleadas para recolectar los datos, los cuales evidenciaron que el 79% de los alumnos señalaron que la herramienta Canva contribuye a una mejor comprensión de los contenidos en su aprendizaje.

El trabajo aporta positivamente a la investigación al evidenciar que Canva mejora la comprensión de contenidos en los alumnos. Los hallazgos respaldan el empleo de herramientas digitales como apoyo del aprendizaje reforzando la utilidad en los procesos educativos.

La investigación de Sugiarni et al., (2024) buscó investigar la implementación del Canva, como una herramienta de aprendizaje digital, en la asignatura del inglés en

estudiantes de Indonesia, con un enfoque cualitativo, de estudio de caso, empleando las entrevistas, observaciones en el aula y análisis documentario a treinta estudiantes como muestra de estudio. Los análisis evidenciaron que 83% de los estudiantes informaron que Canva no solo hace que los materiales de aprendizaje sean más interesantes, también ayudan a la comprensión del contenido y fomenta la creatividad. Concluyendo que esta herramienta contribuye a la mejoría del aprendizaje en los alumnos.

Otros estudios aplicados en Indonesia realizado por Hapsari y Pamungkas (2023), tuvo como objetivo evaluar el efecto del uso de Canva en el aprendizaje y la motivación académica de alumnos de educación de nivel secundario en cursos orientados a proyectos. Se empleó un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental. Sus hallazgos indicaron un incremento significativo en los niveles de motivación, participación activa y rendimiento académico tras la implementación de Canva como recurso didáctico. Los alumnos manifestaron mayor interés por el desarrollo de tareas y proyectos, así como una mejor comprensión de los contenidos. Concluyendo que el uso de Canva en cursos técnicos incrementó significativamente la motivación y el rendimiento académico, destacando mejoras en la organización de ideas y presentación de proyectos.

Dichas investigaciones aportan de manera positiva al presente trabajo, al mostrar que Canva como herramienta educativa estimula la creatividad y rendimiento académico en los alumnos. Este aporte resulta relevante permitiendo aplicar esta herramienta en áreas de prácticas de Educación para el Trabajo.

En Malasia, Rahmawati y Pratama (2022) tuvo como finalidad determinar el impacto del uso de Canva en el fomento de la creatividad y el pensamiento crítico en estudiantes de nivel secundario, siendo de enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, aplicándose pruebas antes y después de la intervención. Los hallazgos mostraron estadísticamente diferencias significativas entre el grupo experimental y el de control, evidenciando que los estudiantes que utilizaron Canva lograron mejores niveles de creatividad, estructuración de contenidos y presentación de proyectos escolares. Se demostró que alumnos que utilizaron esta herramienta para diseñar productos digitales, mostraron mayores niveles de creatividad y pensamiento crítico frente a grupos que emplearon sólo métodos tradicionales.

El estudio realizado en Ecuador por Armas (2023) tuvo como objetivo implementar esta herramienta digital didáctica en la materia de educación cultural y artística para estudiantes de noveno año de educación básica, con un enfoque mixto y una muestra de 18 alumnos evaluados mediante la encuesta. En un periodo de tres meses, el

rendimiento académico incrementó en un nueve por ciento, pasando del 75% registrado antes de utilizar la herramienta Canva a un 84%. Concluyendo que esta herramienta virtual favorece el aprendizaje en los alumnos.

El estudio contribuye al evidenciar que el empleo de Canva mejora el rendimiento académico en los alumnos. Al emplear un enfoque mixto, el antecedente refuerza los hallazgos obtenidos mediante datos cuantitativos y cualitativos como precepciones estudiantiles. Esto respalda la efectividad de Canva como recurso didáctico.

Osorio (2023) desarrollo un estudio, el cual tuvo como finalidad la aplicación del Canva en la materia de Estudios Sociales, a fin de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de 9no año de la Unidad Educativa Municipal Calderón. Esta investigación tuvo un enfoque mixto aplicándose a doscientos estudiantes, evidenciando que el 92 % de los estudiantes afirmaron que los materiales elaborados con Canva facilitaron la comprensión del contenido de la clase haciéndolas más atractivas y motivadoras. Se concluyó que a mayor uso de esta herramienta digital, mayor aprendizaje de la asignatura.

El estudio aporta de manera positiva al presente trabajo, al demostrar que el uso de Canva permite un aprendizaje más dinámico, motivador e interesante para los alumnos. Estos hallazgos apoyan la integración de esta herramienta en la enseñanza del curso de Educación para el Trabajo.

Según el estudio desarrollado por Fajardo et al., (2020) tuvo como finalidad analizar el impacto de la herramienta Canva en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en estudiantes de la Unidad Educativa Agronómico Salesiano en Venezuela. Siendo no experimental y con enfoque mixto, aplicando encuestas a sesenta y uno alumnos. Revelando que los estudiantes utilizan Canva de manera creativa para desarrollar habilidades, especialmente en lectoescritura. Concluye que esta herramienta impacta positivamente en el desarrollo del aprendizaje en la asignatura estudiada.

Este estudio aporta evidencia positiva a la investigación, demostrando que Canva desarrolla habilidades como lectoescritura mediante uso creativo de recursos visuales. Esto refuerza su aplicabilidad en áreas que requieran competencias practicas mejorando a la enseñanza-aprendizaje.

En el contexto nacional, según el aporte investigativo de Beltrán (2024) cuyo objetivo buscó determinar el vínculo entre la plataforma digital Teams y el aprendizaje en el curso de Educación para el Trabajo, en adelante EPT, en alumnos de la IEP Nuestra

Señora de la Merced de Huacho, el cual se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con un diseño no experimental correlacional y los cuestionarios se aplicaron a ciento cuarenta y cinco estudiantes; evidenciando una asociación positivamente alta y significativa entre variables ($Rho = 0.860$; $p = 0.000$), aceptando la hipótesis alterna. Concluyendo que un mayor uso de esta herramienta digital favorece al aprendizaje en dicha asignatura.

Asimismo, Quispe (2023) realizó una investigación en Cusco, tuvo como objetivo determinar el grado de asociación entre el uso de herramientas digitales de diseño gráfico y el logro de competencias en el área de Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental correlacional. Los resultados reafirmaron una asociación positiva y significativa entre la utilización de herramientas digitales y el logro de competencias emprendedoras, destacando mejoras en la planificación de proyectos, creatividad y presentación de productos. Concluyendo que, la integración de herramientas digitales visuales fortalece el aprendizaje en la asignatura de EPT.

Estos estudios contribuyen positivamente a la investigación al demostrar que la utilización de plataformas digitales mejora el rendimiento académico del plantel estudiantil en la asignatura analizada, reforzando la relevancia de la integración de herramientas tecnológicas en los procesos educativos a fin de optimizar el desempeño académico estudiantil.

El estudio realizado por Mestanza (2024) tuvo como finalidad determinar el vínculo existente entre la utilización del Jamboard y aprendizaje en la asignatura de EPT en alumnos de 2do grado de nivel secundario que estudian en un centro educativo de Piura. Fue de enfoque cuantitativo correlacional-descriptivo, no experimental-transversal aplicada a cuarenta y tres estudiantes evaluados mediante un cuestionario; evidenciando que existe una asociación positiva y significativa con un coef. Rho de 0.716 y un valor $p < 0.05$, aceptando la hipótesis alterna. Se concluyó que a mayor uso de esta herramienta contribuye al aprendizaje del área analizada.

El estudio contribuye de manera positiva a la investigación al evidenciar que el empleo de manera adecuada de plataformas digitales, tienen un efecto positivo en un mejor aprendizaje de los alumnos del área de EPT, al brindarles entornos interactivos que facilita la colaboración y el aprendizaje autónomo. Esto muestra evidencia para explorar como Canva también facilita el rendimiento académico.

La investigación hecha por Papa (2024) tuvo como finalidad el establecimiento del vínculo de la educación virtual y lograr el aprendizaje en la asignatura de EPT en la I.E. Pedro E. Paulet de Huacho. Desarrollándose con un enfoque cuantitativo, tipo básico y un diseño no experimental correlacional aplicado a noventa y seis alumnos del 5to de secundaria evaluados mediante un cuestionario. Evidenciando una asociación positiva moderada y significativa entre las variables ($Rho = 0.536$; $p = 0.000$). Arribando a la conclusión que, un mayor uso de la educación virtual contribuye al aprendizaje en el área analizada, contribuyendo positivamente al evidenciar que la educación virtual tiene un efecto en el logro de aprendizaje en el área estudiada destacando la relevancia de incorporar recursos tecnológicos en la enseñanza para mejorar del rendimiento académico estudiantil.

Según Delgado (2023), en su estudio que tuvo como propósito establecer la asociación entre el uso de Canva y el aprendizaje colaborativo en el curso EPT aplicado a los estudiantes de la IE “Daniel Alcides Carrión” de Yanahuanca. Siendo de tipo básico, enfoque cuantitativo, no experimental-transversal, aplicado a veinte y seis estudiantes recabados mediante el cuestionario; encontrando que hay un vínculo moderado y significativo ($Rho = 0,544$; $p = 0,004$), aceptando la hipótesis alternativa. Arribando a la conclusión que un mayor uso de esta herramienta resulta en una mejora en el aprendizaje colaborativo por parte de los alumnos en dicha asignatura.

El estudio contribuye positivamente a la investigación al evidenciar que el empleo de Canva fortalece el aprendizaje colaborativo en Educación para el Trabajo reforzando su aplicación para potenciar la creatividad, participación activa y motivación en el aprendizaje.

Según el trabajo de investigación desarrollada por Rodríguez (2023) quien determinó el vínculo entre el uso de las TIC y los logros de aprendizaje en la asignatura de EPT en alumnos de un centro educativo público de Lima. Se aplicó un enfoque cuantitativo-básico, diseño no experimental y un alcance correlacional a noventa y cuatro estudiantes evaluados mediante un cuestionario; evidenciando una asociación positivamente moderada y estadísticamente significativa, con un $r=0,521$ y $p=0,000$ entre las variables. Arribando a la conclusión que un mayor empleo de las TIC se traduce en mejores resultados de aprendizaje en el curso de EPT para los alumnos.

La investigación aporta positivamente al presente trabajo al reforzar que la integración de tecnologías digitales fortalece el logro de aprendizaje en la asignatura de

EPT en los participantes, reforzando la relevancia de la aplicación de Canva en contextos similares.

El estudio elaborado por Huamán (2022) aplicado en Lima Metropolitana, tuvo como propósito analizar el efecto del uso de plataformas digitales visuales en el aprendizaje significativo de alumnos de secundaria. Utilizando un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, donde los resultados obtenidos demostraron que los alumnos que emplearon herramientas digitales visuales obtuvieron mayores niveles de comprensión, retención de información y aplicación de conocimientos en comparación con quienes siguieron metodologías tradicionales. Se concluyó que, el empleo de recursos digitales visuales favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en la plana estudiantil.

A nivel local, el estudio realizado por Olano y Requejo (2023) buscó establecer el vínculo entre el uso de Canva y el aprendizaje en el curso de EPT en alumnos de instituciones educativas de secundaria de la provincia de Jaén. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y básico con un diseño no experimental-correlacional de corte transversal y evaluó a treinta estudiantes mediante dos cuestionarios, evidenciando con los resultados, una relación superior y significativa ($Rho = 0.774$; $p = 0.000$) aceptando la hipótesis alterna. Se concluyó que una utilización mayor de Canva favorece el aprendizaje en la materia de Educación para el Trabajo contribuyendo a una mejor preparación de los alumnos para un entorno laboral cada vez más virtual y visual.

El estudio aporta positivamente al estudio al demostrar que las herramientas visuales de Canva fortalece que los estudiantes aprendan. Estos hallazgos son refuerzan la idea para incorporar recursos digitales que desarrollen habilidades prácticas y creativas en los estudiantes.

El estudio desarrollado por Gaspar (2023) tuvo como finalidad analizar la implementación de la herramienta Canva como estrategia en estudiantes de Áncash a fin de promover el aprendizaje significativo, siendo de tipo cuantitativo y enfoque descriptivo-correlacional y no experimental, donde utilizó un cuestionario aplicado a cuarenta estudiantes, evidenciando que tiene un vínculo positivo, alto y significativo entre las variables, con un Rho de 0.788 y un valor p de 0.000. Se concluyó que un mayor uso de Canva la motivación de los alumnos crece, favoreciendo el desarrollo de un aprendizaje más significativo. Asimismo, Vargas (2022) realizó una investigación que determinó que el empleo de herramientas visuales incrementa la motivación y participación estudiantil en proyectos productivos.

El estudio aporta evidencia positiva a la investigación, al demostrar que el uso de Canva mejora el rendimiento escolar de los alumnos incrementado la motivación en los procesos de aprendizaje. Respaldando la idea de incorporar las herramientas visuales en el aula y obtener aprendizaje más duraderos y relevantes para los alumnos.

Sánchez (2021) realizó un estudio a fin de determinar la asociación existente entre el uso de la plataforma Moodle y el aprendizaje de informática en el área de EPT en la I.E. “Santa María Reina” de Chimbote. Siendo de tipo básico, no experimental-transversal de alcance correlacional aplicada a ciento quince alumnos evaluados mediante un cuestionario, evidenciando la existencia de un vínculo positivamente moderado y estadísticamente significativo con un coeficiente $Rho = 0.607$ y un $p = 0.000$. Arribando a la conclusión que, a mayor empleo de una plataforma virtual, mejora el aprendizaje en la asignatura de EPT.

El estudio aporta significativamente al evidenciar que las plataformas digitales fortalecen el aprendizaje de los alumnos en la materia de EPT, respaldando el empleo de recursos tecnológicos como estrategia pedagógica en contextos similares.

De igual manera, se consideró las bases teóricas del estudio; las plataformas de soporte al aprendizaje han transformado significativamente la educación, ofreciendo nuevas maneras de enseñar, aprender y administrar procesos educativos. Estas herramientas contienen una gama extensa de tecnologías que van desde un software educativo, aplicaciones móviles, plataformas de aprendizaje en línea hasta herramientas de comunicación y colaboración (Ramos, 2021).

Las Plataformas de Aprendizaje on line (LMS) como Moodle Blackboard y Google Classroom permiten la entrega de materiales educativos, la aplicación de evaluaciones, la gestión de cursos y la comunicación entre personal docente y estudiantil. Estas herramientas favorecen un aprendizaje ordenado accesible y ajustado a las necesidades estudiantiles. Las herramientas digitales ofrecen numerosos beneficios en la educación, como la accesibilidad y flexibilidad, permitiendo a los usuarios acceder a los materiales educativos en cualquier momento y lugar. Además, fomentan la interactividad y participación a través de actividades dinámicas y evaluaciones en tiempo real. La personalización del aprendizaje es otra ventaja, adaptando los contenidos y métodos a las necesidades individuales de los estudiantes (Vázquez et al., 2019).

La variable Canva según Trejo (2018) se define como un software y un sitio web (Canva.com) especializado en diseños gráficos simples. Ofrece recursos visuales atractivos y una interfaz sencilla, con la finalidad de facilitar el proceso creativo. Esto se

logra a través de la oferta del prediseño de plantillas, adaptadas al tipo de material que desee crear.

Canva facilita la elaboración de materiales educativos atractivos e innovadores como herramienta digital, siendo una plataforma de uso sencillo e intuitivo con una amplia gama de plantillas imágenes, gráficos y tipografías lo que permite a profesores y alumnos crear sus propios contenidos (Ruiz-Loor, 2022, p. 12). Para Gómez (2024) Canva ha modificado la forma de producir contenido visual siendo una plataforma de diseño gráfico en línea y desde su creación en 2012 por los australianos: Melanie Perkins Cliff Obrecht y Cameron Adams se consolidó como una plataforma clave tanto para profesionales del diseño como para usuarios sin experiencia previa en esta área.

Diversos enfoques contemporáneos sostienen que las plataformas digitales de diseño gráfico, como Canva, deben ser entendidas no solo como herramientas técnicas, sino como entornos de mediación pedagógica, ya que facilitan procesos de construcción activa del conocimiento mediante la representación visual, la organización de ideas y la comunicación multimodal. Desde la perspectiva del aprendizaje mediado, las tecnologías digitales actúan como instrumentos culturales que amplían las capacidades cognitivas del estudiante, permitiéndole planificar, organizar, representar y evaluar información de manera significativa.

Para Cualchi et al. (2024) en el ámbito educativo, esta es una herramienta en línea que permite desarrollar recursos educativos visualmente atractivos y de alta calidad de manera sencilla y accesible para alumnos y personal docente. Por ejemplo, les permite a los alumnos diseñar presentaciones visuales llamativas para sus exposiciones orales mediante el uso de plantillas y elementos gráficos que facilitan la transmisión clara del mensaje.

Canva es una herramienta gráfica utilizada para crear presentaciones que incluyen diversas animaciones llamativas (Arrasyid et al., 2022). Esta plataforma ofrece diseños gráficos en línea con plantillas para redes sociales, presentaciones, carteles y videos educativos, que incorporan imágenes y animaciones atractivas. A través de los recursos que proporciona Canva, las presentaciones visuales y las animaciones capturan la atención de la masa estudiantil y facilitan la comprensión de contenidos educativos relacionados con la purificación y la oración. Para Al Khoeri et al., (2021) Canva es una plataforma web flexible que brinda a los usuarios una amplia variedad de plantillas de diseño, gráficos, imágenes y tipografías. Su interfaz intuitiva hace que sea una herramienta accesible tanto para personal docente como estudiantil, facilitando la

creación de materiales visuales como presentaciones, infografías y carteles, lo que fomenta la creatividad y el pensamiento innovador (Trejo, 2018).

Se consideró la teoría del constructivismo educativo según Benítez-Vargas (2023), concibe la enseñanza como un proceso dinámico interactivo y participativo donde el alumno asume un papel protagónico en su propio aprendizaje, donde la enseñanza se orienta hacia la acción y se basa en principios didácticos que promueven la participación del alumno. La actividad cognitiva constructiva del estudiante influye directamente en la eficacia del proceso educativo. Incluso al leer o escuchar, el estudiante participa activamente en la construcción del conocimiento.

Jean Piaget y Lev Vygotski se destacan como los representantes fundamentales del constructivismo. Piaget propone que la construcción del conocimiento surge mediante la interacción con el entorno mientras que el otro representante, resalta el rol del entorno social en la reconstrucción interna del conocimiento. La enseñanza del aprendizaje tiene su origen en la psicología conductual donde se describen los mecanismos conductuales necesarios para organizar y orientar la enseñanza del conocimiento (Schunk, 2012, p. 427).

Esta teoría postula que los alumnos construyen su conocimiento basado en la interacción activa con su contexto. El uso de herramientas como Canva les permite manipular información crear proyectos y explorar ideas lo que favorece un aprendizaje significativo. Además, promueve la colaboración y resolución de conflictos, aspectos clave del constructivismo, donde los alumnos aprenden de manera activa y creativa al involucrarse en la creación de materiales visuales.

En cuanto a su importancia, Hinchcliff y Mehmet (2023) sugieren que la implementación de Canva incrementa la creatividad, diseño, colaboración y habilidades de pensamiento crítico de los alumnos gracias a sus características únicas. Este proceso de implementación no solo apoya la experiencia de aprendizaje del plantel estudiantil, sino que ofrece una experiencia más inmersiva para el personal docente también.

Canva ha generado un impacto al transformar la manera en que estudiantes y docentes interactúan con los contenidos visuales en el aprendizaje. Su plataforma intuitiva y de fácil acceso facilita la elaboración de materiales educativos atractivos promoviendo una participación mayor y comprensión en los alumnos. Una de las principales contribuciones de Canva al aprendizaje es la simplificación en la creación de contenido visual ya que los docentes pueden elaborar presentaciones infografías y otros recursos didácticos que atrapan la atención del estudiante y facilitan la comprensión de conceptos

complejos. Este enfoque visual fortalece la capacidad de retener la información promoviendo el dinamismo y motivación en el aprendizaje (Ruiz y Intriago, 2022).

Canva resulta sumamente una plataforma valiosa en el contexto académico permitiendo a personal docente y estudiantil el desarrollo de contenidos personalizados de forma más sencilla y eficiente. De acuerdo Abin et al. (2024), el uso de este tipo de herramientas visuales digitales resulta esencial para transformar cómo los educadores diseñan materiales de aprendizaje, ya que promueve la creatividad, el dinamismo y la participación activa del estudiantado. Estas plataformas facilitan la creación de presentaciones, infografías y recursos visuales atractivos, que contribuyen a simplificar conceptos complejos y a fomentar entornos colaborativos e interactivos de aprendizaje.

Específicamente, el uso de imágenes, diagramas, infografías y otros recursos visuales en las clases facilita que los estudiantes comprendan fácilmente conceptos complejos, constituyendo a la alfabetización visual como un componente esencial en la educación, especialmente los elementos visuales e imágenes, pudiéndose convertir en el principal medio de comunicación en la vida diaria de las generaciones más jóvenes (Kędra y Źakevičiūtė, 2019). Como ejemplo de adopción de plataformas de diseño gráfico, Canva ha destacado en el ámbito educativo, convirtiéndose en una herramienta clave para diversos propósitos académicos.

Ventajas de usar Canva, según Hanci (2022) destacó que, en todas las áreas educativas, los estudiantes interactúan constantemente con imágenes y recursos visuales durante su formación. En la era digital, el uso de materiales visuales se ha consolidado como una herramienta de enseñanza efectiva, ya que capta la atención del estudiantado y permite a los educandos explicar conceptos complejos de forma más accesible. De acuerdo con ello Rodríguez et al. (2024), Canva brinda una gama diversa de plantillas, imágenes y más recursos visuales que proporcionan el diseño de materiales educativos, como carteles, infografías y presentaciones. Esta herramienta desarrolla la creatividad, la comunicación visual y el aprendizaje activo en los alumnos.

Según Trejo (2018), Canva presenta varias ventajas, tales como: la posibilidad de utilizar Canva sin descargarla, puesto que es una plataforma gratuita y en línea que solo requiere conexión a Internet para trabajar de manera cómoda. Canva ofrece una interfaz altamente intuitiva, fácil de usar e innovadora, fomentando la creatividad y la imaginación de los usuarios. Los diseños se guardan de forma automática, lo que significa que los cambios se registran sin tener que pulsar el botón de guardar. Permite incorporar todas las imágenes necesarias para mejorar el diseño, sin restricciones para cargarlas. Posee una

versión disponible para dispositivos móviles, permitiendo acceder a la herramienta desde estos dispositivos.

En el campo de la educación digital, la tecnología y sus herramientas han adquirido un rol esencial para impulsar procesos de aprendizaje más activos creativos y colaborativos. Entre ellas Canva destaca por su facilidad de uso y por su capacidad para fortalecer la creatividad en los entornos educativos. Según Paige (2020) consolidando a Canva como una plataforma versátil en el ámbito educativo, ofreciendo plantillas y recursos visuales que facilitan la elaboración de materiales didácticos promoviendo la creatividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De forma complementaria Al Khoeri et al. (2021) señalan que una de las principales ventajas de Canva es la capacidad para estimular la imaginación y la expresión de los estudiantes permitiéndoles diseñar presentaciones infografías y carteles que optimizan la comunicación visual y refuerzan la comprensión de los contenidos.

Ambas perspectivas coinciden en que el uso pedagógico de Canva favorece a una activa participación activa del estudiante y el desarrollo de competencias comunicativas y creativas, aspectos claves para el área de EPT. Así, el empleo de esta herramienta digital convierte a las clases más dinámicas, y también impulsa un aprendizaje más significativo y contextualizado.

De acuerdo con Ramos (2024), el uso de esta herramienta en el aula contribuye al aprendizaje significativo, estimulando una activa participación de los alumnos donde pueden crear contenidos visuales que fortalecen la comprensión y la retención de la información. Además, fomenta la motivación y el interés por aprender al integrar elementos visuales, textos e imágenes en un entorno participativo.

En este sentido, Canva favorece el aprendizaje de manera visual, el cual se basa en el procesamiento de información a través de imágenes, esquemas, íconos y gráficos, contribuyendo a una mejor comprensión de conceptos complejos. La teoría de la codificación dual postula que la información explicada de forma verbal y visual se almacena en dos sistemas cognitivos distintos, aumentando las probabilidades de retención y recuperación. Por ello, cuando los estudiantes diseñan infografías, presentaciones o prototipos visuales en esta plataforma, integrando simultáneamente lenguaje e imagen y fortaleciendo el aprendizaje.

En la asignatura objeto de esta investigación, de Educación para el Trabajo, estas características resultan especialmente valiosas, ya que los estudiantes pueden diseñar infografías, presentaciones, catálogos o prototipos visuales que reflejan sus ideas de

emprendimiento o proyectos productivos. El uso de Canva, por tanto, no solo desarrolla habilidades tecnológicas y comunicativas, sino también promueve la creatividad y habilidad de organización, las cuales constituyen competencias claves dentro de esta área formativa.

Las características de Canva descritas por Romero (2020) describe las siguientes: Los participantes tienen la posibilidad de interactuar mediante comentarios escritos en las plantillas activas. Su nivel de seguridad es característico puesto que el trabajo colaborativo se realiza mediante un link compartido por el docente o alumno desde una cuenta de Gmail o una cuenta educativa siendo el administrador de la plataforma quien lo crea. Canva tiene una capacidad limitada de usuarios, y esta variará dependiendo de la modalidad de la herramienta utilizada. Canva dispone de su propio almacenamiento, que puede ser accesible desde diferentes dispositivos utilizando una sola cuenta y puede emplearse en su versión de escritorio accediendo a su sitio web e iniciando sesión mediante un usuario y una clave.

De acuerdo al marco teórico revisado, se consideraron las siguientes dimensiones según Gómez (2024):

Dimensión accesibilidad: Canva fue diseñado para ser fácil de usar y accesible desde cualquier dispositivo con acceso a una red, permitiéndoles desarrollar proyectos desde distintos espacios ya sea en una computadora personal o desde un teléfono móvil a los usuarios. Su interfaz amigable y sus herramientas intuitivas facilitan la elaboración de diseños de calidad sin requerir experiencia previa en diseño gráfico (Gómez, 2024).

Dimensión plantillas prediseñadas: La amplia biblioteca que ofrece Canva resulta adecuada para diversos tipos de proyectos como presentaciones folletos entre otros. Sus opciones generan resultados atractivos y brindan la posibilidad de personalizar los diseños mediante plantillas prediseñadas o la selección de un tema inicial para crear (Gómez, 2024).

Dimensión herramientas de arrastrar y soltar: La interfaz de Canva permite incorporar elementos gráficos textos y otros componentes mediante la función de arrastrar y soltar directamente en los diseños. Este método simplifica el proceso de creación haciéndolo accesible y sencillo incluso para usuarios sin conocimientos previos en diseño (Gómez, 2024).

Dimensión colaboración en tiempo real: Canva resulta especialmente útil para trabajos y proyectos que requieren la participación de varias personas en un mismo diseño ya que posibilita en tiempo real la cooperación simultánea optimizando el tiempo y el

esfuerzo y facilitando el trabajo a distancia desde cualquier lugar (Gómez, 2024).

Por otro lado, el aprendizaje se define según Siede (2021) como el nivel de conocimientos que un estudiante alcanza en relación con los estándares u objetivos educativos establecidos por los colegios. Es fundamental que los alumnos logren dichos estándares durante su proceso formativo para asegurar una adecuada preparación por lo que planificar y evaluar cuidadosamente las actividades educativas resultan esenciales.

El logro de aprendizaje está referido al nivel o grado de competencia que una persona puede alcanzar con respecto a los conocimientos, habilidades y competencias en un área determinada en concordancia a los objetivos propuestos de aprendizaje según Bautista et al. (2021), pudiéndose evaluar a través de evaluaciones, proyectos, participación en clase o distintos métodos y se comparan con estándares definidos previamente para determinar el grado alcanzado de avance.

Para Paredes et al. (2022) el aprendizaje en los estudiantes implica la adquisición, retención y aplicación de habilidades, actitudes, valores y conocimientos a través de una interacción activa con el entorno. Este proceso puede desarrollarse mediante la observación la práctica la reflexión y la instrucción directa y se caracteriza por ser continuo favoreciendo el desarrollo integral a lo largo de la vida del estudiante.

De acuerdo con Lauterbach y Lanzendorf (1997) el área de Educación para el Trabajo se orienta a la formación integral enfocada en el desarrollo de competencias laborales. En este contexto Alemania destaca históricamente en la Educación para el Trabajo gracias a su sistema de formación profesional dual vigente desde finales del siglo XIX el cual integra la teoría impartida en los centros educativos con el ejercicio práctico realizado en las empresas, preparando a los alumnos para una inserción efectiva en el ámbito laboral.

De acuerdo con UNESCO (2023), Educación y Formación Técnico-Profesional (EFTP) es clave para el desarrollo sostenible, pues ayuda a las personas a adquirir habilidades para el trabajo, el emprendimiento y la inclusión social. Es fundamental que la EFTP se adapte a las exigencias del mercado laboral, incorpore tecnología y fomente prácticas sostenibles, recalcando la igualdad de género y la inclusión de grupos vulnerables. La colaboración del sector privado y el uso de herramientas digitales fortalecen los sistemas educativos y su capacidad de respuesta a los cambios globales.

Loli (2020) señala que la Educación para el Trabajo tiene un doble propósito: por un lado, formar competencias técnicas que preparen al estudiante para el mundo productivo; y por otro, constituirse como un espacio de construcción del pensamiento

crítico y creativo. Al desarrollar proyectos genuinos, los alumnos reflexionan sobre sus decisiones, comparan teorías con la práctica y refinan sus métodos a través del ensayo y error, desarrollando así una conciencia de mejora continua.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2019) la Educación para el Trabajo (EPT) constituye un enfoque educativo destinado a formar estudiantes para incorporarse al mercado laboral y participar en la economía de manera efectiva. Este enfoque se basa en el desarrollo de competencias técnicas, prácticas y sociales necesarias para desempeñarse en distintas ocupaciones y sectores productivos considerando como objetivos el fortalecimiento de competencias técnicas el impulso del emprendimiento la preparación para el trabajo y la articulación entre teoría y práctica.

Según el Ministerio de Educación (2016) el curso de EPT, se sustenta en un marco teórico y metodológico basado en los principios de la pedagogía emprendedora, social, financiera y formación para el empleo y la vida práctica. Este enfoque reconoce al alumno como un agente activo social y económicamente, siendo capaz de diseñar y ejecutar iniciativas colectivas que generen beneficios en su comunidad mediante proyectos emprendedores en los que pone en práctica sus capacidades. Según Arias y Rivera (2024) los beneficios que se destacan son: La Educación para el Trabajo prepara mejor a los alumnos al enseñarles habilidades útiles para un mercado laboral competitivo, desarrolla habilidades blandas mejora la empleabilidad al facilitar la adaptación en el entorno laboral, fomenta proyectos propios impulsa el emprendimiento y contribuye al crecimiento económico. Esta área complementa la formación académica al brindar herramientas clave para el éxito profesional.

La Educación para el Trabajo, desde un enfoque por competencias, requiere metodologías activas y herramientas que simulen contextos de producción reales. Las tecnologías digitales permiten recrear escenarios de planificación, diseño, evaluación y mejora continua, similares a los que se presentan en el mundo laboral.

Canva, en este marco actúa como una plataforma que articula: Creatividad, Planificación de proyectos, Comunicación de propuestas y Evaluación visual de resultados. Por tanto, su uso se justifica pedagógicamente como un medio que potencia la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”. Dicha asignatura al tener esta competencia central, implica que el estudiante conciba y desarrolle ideas innovadoras, utilizando los recursos disponibles de manera eficiente para la consecución de objetivos individuales y/o colectivos, respondiendo a las necesidades de su entorno. Asimismo, participa en procesos colaborativos que permiten validar y

seleccionar propuestas viables, aplicando habilidades técnicas y evaluando los resultados para mejorar o innovar. Durante todo el proceso, demuestra iniciativa, adaptabilidad, ética y perseverancia (Ministerio de Educación, 2016).

Esta asignatura comprende una serie de capacidades, que se consideraron como las dimensiones:

Crea propuestas de valor: Plantea soluciones innovadoras a través de la creación de productos o servicios que satisfagan necesidades sociales identificadas en su entorno evaluando la pertinencia de la propuesta y validando sus proyectos con los beneficiarios o grupos de interés. Asimismo, facilita la comparación de alternativas para escoger la opción más adecuada y diseña una estrategia de ejecución con objetivos y metas claras estimando los recursos y actividades necesarios para su desarrollo (Ministerio de Educación, 2016).

Aplica habilidades técnicas: Comprende la utilización apropiada de herramientas digitales y la formulación de estrategias y métodos para llevar a cabo procesos de producción de bienes y servicios conforme a competencias técnicas. Además, incluye la selección y combinación de recursos métodos o técnicas según requerimientos específicos aplicando criterios de calidad y eficiencia (Ministerio de Educación, 2026).

Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: trabaja articulando esfuerzos individuales con el fin de alcanzar una meta común mediante la organización del trabajo en equipo y aprovechando las capacidades de cada integrante. Implica asumir con responsabilidad los roles y tareas asignadas actuando con eficacia y reflexionar sobre la experiencia propia y del grupo para generar ambientes laborales positivos (Ministerio de Educación, 2016).

Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento: orientado a valorar la medida de los resultados parciales o finales generando los cambios esperados frente a la necesidad o problema utilizando los datos recopilados para la toma de decisiones y la mejora del diseño del proyecto. Además, considera el análisis de impactos ambientales y sociales y la formulación de estrategias que aseguren la sostenibilidad a largo plazo del proyecto (Ministerio de Educación, 2016).

Finalmente, se consideró las siguientes definiciones de términos básicos:

Accesibilidad: Canva es accesible desde cualquier dispositivo con internet, permitiendo trabajar desde cualquier lugar (Gómez, 2024).

Aplica habilidades técnicas: Consiste en utilizar herramientas y métodos adecuados para producir bienes o servicios con calidad y eficacia (Ministerio de

Educación, 2016).

Canva: “Es una herramienta digital que facilita la creación de materiales educativos innovadores, ofreciendo plantillas, imágenes y gráficos para diseñar contenidos propios” (Ruiz-Loor, 2022).

Colaboración en tiempo real: Canva permite que varios usuarios trabajen simultáneamente en un mismo diseño desde distintos lugares, en proyectos colaborativos (Gómez, 2024).

Crea propuesta de valor: Es diseñar soluciones creativas que respondan a las necesidades reales, validando la utilidad y viabilidad (Ministerio de Educación, 2016).

Educación para el trabajo: asignatura que busca desarrollar competencias laborales y capacidades emprendedoras en los estudiantes, preparándolas para la vida profesional (Ministerio de Educación, 2020).

Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento: Consiste en analizar si el proyecto logro los cambios esperados y toma decisiones para mejorarlo, considerando impactos sociales y ambientales (Ministerio de Educación, 2016).

Herramientas de arrastrar y soltar: Canva facilita agregar elementos gráficos y textos al diseño, simplificando el proceso creativo (Gómez, 2024).

Plantillas prediseñadas: la plataforma Canva brinda una amplia biblioteca de plantillas para proyectos diversos como representaciones o folletos las cuales son personalizables (Gómez, 2024).

Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas: Consiste en colaborar en equipo aprovechando las habilidades individuales y cumpliendo su rol con responsabilidad (Ministerio de Educación, 2016).

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque, tipo

El enfoque empleado es el cuantitativo, el cual según Carrasco (2019) se identifica por la recopilación y el análisis de datos numéricos con la finalidad de obtener resultados generalizables. El enfoque cuantitativo prioriza la objetividad la precisión y la posibilidad de replicar los estudios empleando herramientas estadísticas para interpretar de forma clara y sistemática los datos. En la presente trabajo ese aplica este enfoque porque las variables Canva y aprendizaje en Educación para el Trabajo fueron medidas mediante cuestionarios estructurados con escala Likert, cuyos resultados fueron analizados estadísticamente mediante porcentajes, tablas, gráficos y correlación de Spearman.

De tipo básica, la cual tiene como finalidad expandir el conocimiento general sobre un fenómeno sin una aplicación práctica según Hernández y Mendoza (2018). Se orienta a la generación de teorías y principios fundamentales profundizando en los aspectos teóricos del objeto de estudio. En ese sentido, la investigación se considera básica porque busca ampliar el conocimiento sobre el efecto de la utilización de herramientas digitales en el aprendizaje de la asignatura de Educación para el Trabajo sin intervenir en el comportamiento de los alumnos ni aplicar un programa específico.

Según su nivel de profundidad es correlacional, ya que este diseño examina el vínculo existente entre ambas variables en un momento dado lo que permite identificar si un mayor uso de Canva se vincula con mejores niveles de aprendizaje en los alumnos participantes del VII ciclo.

En la presente investigación el método hipotético–deductivo se aplicó siguiendo las etapas planteadas por Dávila (2006). Se partió del problema sobre cómo mejorar el aprendizaje en Educación para el Trabajo (EPT) mediante plataformas digitales y, a partir de ello, se formularon hipótesis sobre el vínculo entre el uso de Canva y dicho aprendizaje. Estas hipótesis fueron contrastadas mediante la recopilación de datos cuantitativos y el análisis estadístico con Rho de Spearman. Finalmente, los hallazgos permitieron aceptar o rechazar las hipótesis, evidenciando la aplicación del método hipotético–deductivo al deducir proposiciones y verificarlas empíricamente.

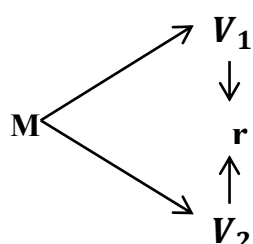
2.2. Diseño de investigación

En este trabajo de diseño no experimental-correlacional de corte transversal, se sustenta en la teoría de los estudios no experimentales propuesta por Hernández y Mendoza (2018) en la que el investigador observa las variables en su contexto natural tal

como se presentan sin manipularlas. En concordancia, en el presente trabajo no se intervino ni modificó el uso que los estudiantes hacían de Canva ni su nivel de aprendizaje en Educación para el Trabajo; únicamente se midieron sus percepciones mediante cuestionarios aplicados en un único momento. De este modo, el estudio se alinea plenamente con las características teóricas del diseño no experimental, buscando identificar el vínculo existente entre las variables solo a partir de los datos obtenidos, respetando su comportamiento real.

Figura 1

Esquema del diseño correlacional



Donde:

M = Estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash

V₁ = Canva

V₂ = Aprendizaje en Educación para el Trabajo.

r = Relación entre las variables

2.3. Población y muestra

La población estuvo compuesta por ciento noventa y un estudiantes del VI y VII ciclo. Según Ñaupas et al. (2018), la población está integrada por un conjunto de individuos o elementos, los cuales comparten características comunes y constituyen el objeto de estudio. Puede estar conformada por personas objetos hechos u otras unidades de análisis pertinentes para la investigación. Asimismo, la población permite generalizar los resultados obtenidos a partir de la muestra seleccionada.

Tabla 1*Distribución de la población de estudiantes por sexo*

Ciclo	Grado	Sección	Sexo		Total
			Mujeres	Hombres	
VI	Primero	A	9	6	15
		B	10	7	17
	Segundo	A	8	7	15
		B	5	10	15
	Tercero	A	9	6	15
		B	8	9	17
C		10	5	15	
VII	Cuarto	A	9	7	16
		B	10	6	16
	Quinto	A	8	9	17
		B	11	7	18
		C	7	8	15
		Total		104	87

Nota: Registro de matrícula de estudiantes de la institución educativa N° 32226, 2025.

La muestra estuvo integrada por ciento veintinueve estudiantes del VII ciclo con un 95 % de nivel de confianza y un margen de error del 5 %. De acuerdo con Ñaupas et al. (2018) la muestra es un subconjunto representativo de la población seleccionado con el propósito de realizar inferencias sobre el total de sus integrantes sin necesidad de evaluarlos en su totalidad.

Tabla 2*Distribución de la muestra de estudiantes por sexo*

Ciclo	Grado	Sección	Sexo		Total
			Mujeres	Hombres	
VII	Tercero	A	9	6	15
		B	8	9	17
		C	10	5	15
	Cuarto	A	9	7	16
		B	10	6	16
	Quinto	A	8	9	17
		B	11	7	18
		C	7	8	15
	Total		72	57	129

Nota. Registro de matrícula de estudiantes de la I.E. N° 32226, 2025.

Criterios de inclusión: Consideró a los alumnos matriculados en el VII ciclo de estudios que presentaron asistencia regular y cuentan con el consentimiento para participar de sus padres.

Criterios de exclusión: Se excluyó a los alumnos que no se encontraban matriculados en el grado correspondiente, tampoco a aquellos que asisten irregularmente y no disponían del consentimiento para participar de sus padres.

Se utilizó un muestreo no probabilístico de acuerdo a lo que menciona Palomino et al. (2015), se refiere cuando la selección de los elementos no se calcula mediante la probabilidad sino en criterios vinculados a las características de la persona responsable de la muestra o del investigador.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Para el recojo de datos, se empleó la encuesta como técnica de las variables Canva y aprendizaje en Educación para el Trabajo, la cual según Carrasco (2019) es una técnica de recojo de datos donde se aplica un cuestionario estructurado a una muestra de personas con la finalidad de recabar información sobre opiniones, actitudes o comportamientos, caracterizándose por un enfoque sistemático y cuantitativo.

El cuestionario se utilizó como instrumento, el cual según Ñaupas et al. (2018) lo conceptualiza como el conjunto de interrogantes organizadas de manera sistemática diseñadas en concordancia con la hipótesis de la investigación, permitiendo un análisis eficiente de las variables e indicadores. Los cuestionarios correspondientes a las dos variables: Canva y aprendizaje en Educación para el Trabajo, las cuales estuvieron conformados por 22 ítems bajo una escala ordinal de Likert y distribuidos en cuatro dimensiones, elaborados por los propios investigadores.

Mediante el juicio de expertos se determinó la validez de los instrumentos y la confiabilidad se verificó a través de una prueba piloto, donde se obtuvo el Alfa de Cronbach de 0.987 para el instrumento 1 y un alfa con valor de 0.989 para el instrumento 2, evidenciando una alta fiabilidad de ambos instrumentos.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El análisis de los datos se realizó en distintas etapas. En la primera etapa, se aplicó a la muestra seleccionada los cuestionarios para la recolección de la información; posteriormente los datos fueron procesados mediante Microsoft Excel 2010 elaborándose análisis descriptivos a través de tablas y gráficos que permitieron mostrar las características de ambas variables.

En la segunda parte, se utilizó el software SPSS versión 27 -Windows para el

análisis inferencial. La prueba de normalidad se efectuó mediante Kolmogórov-Smirnov porque su muestra superó los 50 participantes. Al obtenerse datos no paramétricos para la contrastación de hipótesis, se empleó el coeficiente Rho de Spearman. Finalmente, en base a los resultados obtenidos y relacionándolo a los objetivos de la investigación, se redactaron las conclusiones y recomendaciones.

2.6. Aspectos éticos en investigación

Este trabajo se realizó tomando en cuenta los siguientes principios éticos:

Protección de las personas: la totalidad de los participantes fueron tratados con respeto y dignidad garantizando el consentimiento informado a través de una información clara a los padres sobre la investigación, finalidad, posibles riesgos y beneficios.

Derecho a la participación informada y libre: Se aseguró que los estudiantes comprendieran el propósito de la investigación y pudieran decidir de manera voluntaria si participar o no.

Beneficencia y no maleficencia: Se analizaron los posibles riesgos y beneficios para los participantes reduciendo cualquier efecto nocivo y maximizando los beneficios.

Asimismo, el trabajo de investigación cumple con los lineamientos establecidos por esta casa de estudios conforme a sus normas de investigación. De igual manera se garantizó la originalidad del estudio a través de la correcta citación de las fuentes siguiendo la normativa APA séptima edición y respetó las pautas de la Real Academia Española asegurando la calidad ortográfica y gramatical del trabajo.

III. RESULTADOS

Resultados de la variable Canva y sus dimensiones

Tabla 3

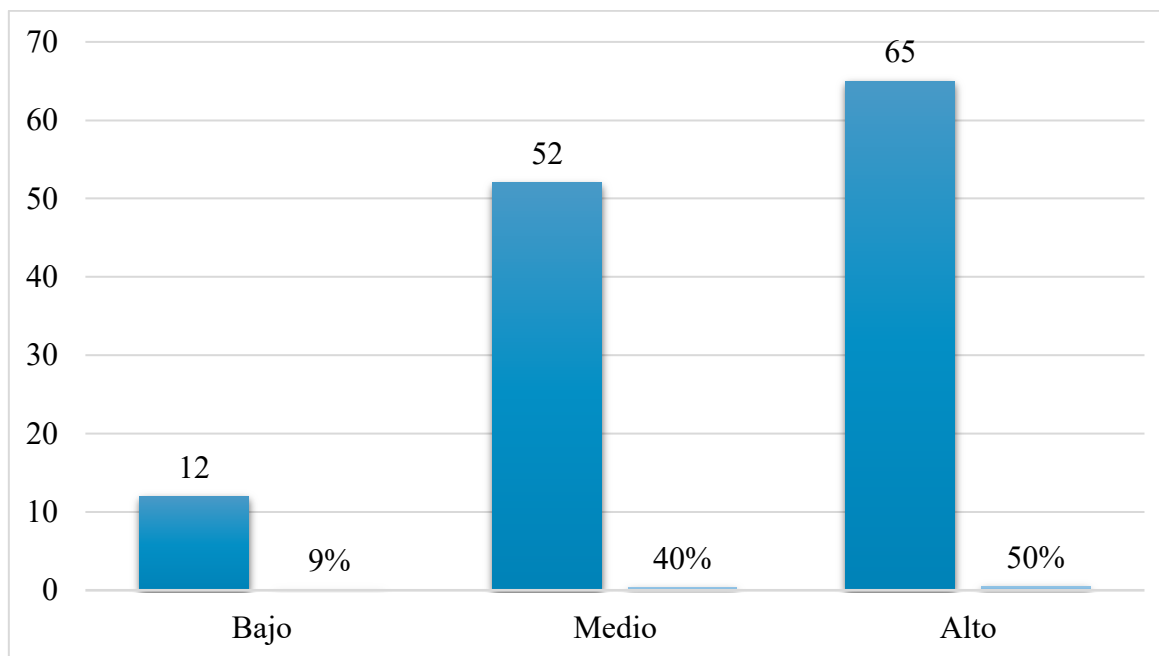
Nivel de la variable Canva

Nivel	f	%
Bajo	12	9%
Medio	52	40%
Alto	65	50%
Total	129	100%

Nota. Instrumento aplicado a estudiantes.

Figura 2

Diagrama de barras de la variable Canva



Nota: La figura representa los resultados de la tabla 3.

Los datos de la tabla 3 y figura 1, el 50% (65) de los alumnos indicaron un nivel alto respecto al uso del Canva, el 40% (52) medio y, el 9% (12) bajo. Esto indica que la mayoría de los participantes indicó que puede acceder a Canva desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, tablet o teléfono, lo que le permite trabajar en sus proyectos desde cualquier lugar, puede personalizar fácilmente las plantillas, ajustando

colores, fuentes y elementos gráficos para adaptarlas a su estilo y necesidades, puede mover imágenes, íconos, textos y otros elementos gráficos de manera fácil e intuitiva, sin complicaciones y puede colaborar con compañeros de cualquier lugar, suprimiendo las barreras geográficas y favoreciendo el trabajo a distancia.

Tabla 4

Niveles de las dimensiones de la variable Canva

Dimensiones	Nivel	f	%
Accesibilidad	Bajo	17	13%
	Medio	63	49%
	Alto	49	38%
Plantillas prediseñadas	Bajo	12	9%
	Medio	50	39%
	Alto	67	52%
Herramientas de arrastrar y soltar	Bajo	16	12%
	Medio	51	40%
	Alto	62	48%
Exportación de una plantilla	Bajo	14	11%
	Medio	54	42%
	Alto	61	47%

Nota. Instrumento aplicado a estudiantes.

Los resultados de la tabla 4, en la dimensión accesibilidad, el 38% (49) de los alumnos indicó un nivel alto en su uso, el 49% (63) medio y el 13% (17) bajo; en la dimensión plantillas prediseñadas, el 52% (67) indicó un nivel alto, el 39% (50) medio y el 9% (12) bajo; en la dimensión herramientas de arrastrar y soltar, el 48% (62) indicó un nivel alto, el 40% (51) medio y el 12% (16) bajo; finalmente, en la dimensión exportación de una plantilla, el 47% (61) indicó un nivel alto, el 42% (54) medio y el 11% (14) bajo.

Resultados de la variable aprendizaje en Educación para el Trabajo y sus dimensiones:

Tabla 5

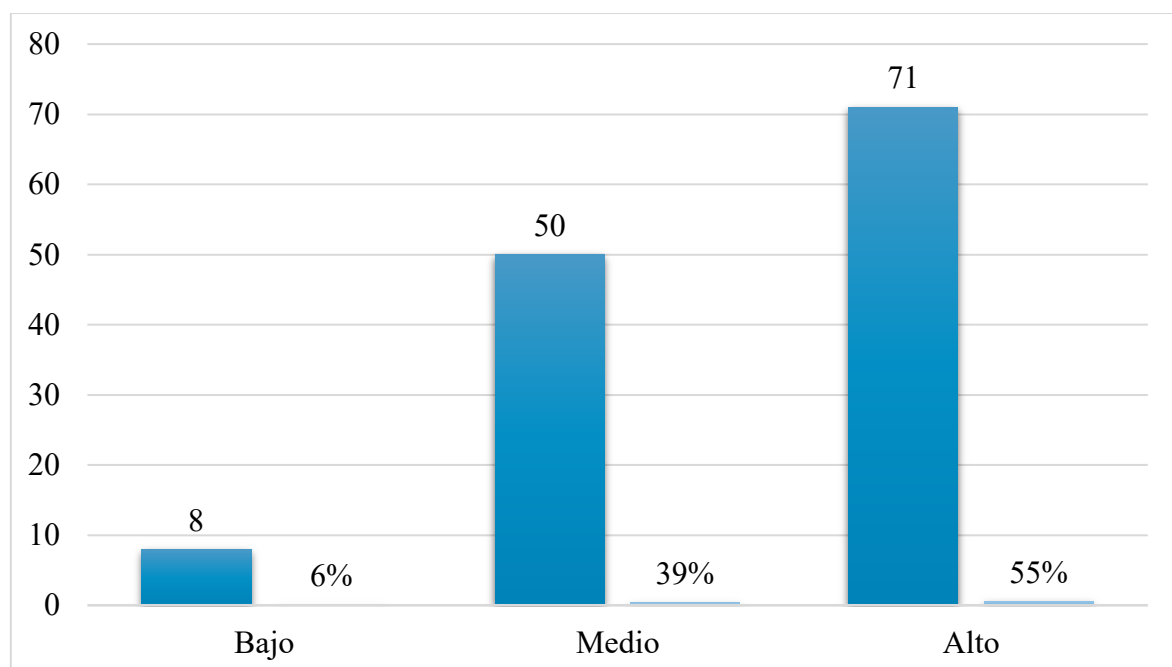
Nivel de la variable aprendizaje en Educación para el Trabajo

Nivel	f	%
Bajo	8	6%
Medio	50	39%
Alto	71	55%
Total	129	100%

Nota. Instrumento aplicado a alumnos.

Figura 3

Diagrama de barras de la variable aprendizaje en educación para el trabajo



Nota: La figura muestra los resultados de la tabla 5.

Según los datos presentados en la tabla 5 y la figura 2, el 55% (71) de los alumnos alcanzó un nivel alto de aprendizaje en el área, el 39% (50) un nivel medio y el 6% (8) un nivel bajo. Estos resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes compara distintas opciones para asegurar que su propuesta sea creativa y viable, se siente seguro al utilizar Canva en el desarrollo de sus proyectos de emprendedurismo, trabaja en equipo

con sus compañeros para concretar sus ideas y busca continuamente mejorar sus proyectos para obtener mejores resultados en el futuro.

Tabla 6

Niveles de las dimensiones de la variable aprendizaje en Educación para el Trabajo

Dimensiones	Nivel	f	%
Crea propuestas de valor	Bajo	13	10%
	Medio	59	46%
	Alto	57	44%
Aplica habilidades técnicas	Bajo	16	12%
	Medio	43	33%
	Alto	70	54%
Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	Bajo	8	6%
	Medio	48	37%
	Alto	73	57%
Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	Bajo	9	7%
	Medio	52	40%
	Alto	68	53%

Nota. Instrumento aplicado a alumnos.

En la tabla 6, en la dimensión crea propuestas de valor, el 44% (57) de los alumnos indicó un nivel alto, el 46% (59) medio y el 10% (13) bajo; en la dimensión aplica habilidades técnicas, el 54% (70) indicó un nivel alto, el 33% (43) medio y el 12% (16) bajo; en la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, el 57% (73) indicó un nivel alto, el 37% (48) medio y el 6% (8) bajo; finalmente, en la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, el 53% (68) indicó un nivel alto, el 40% (52) medio y el 7% (9) bajo.

Resultados inferenciales

Prueba de normalidad

La normalidad de los datos fue evaluada con la prueba de Kolmogórov-Smirnov debido a que la muestra fue superior a los 50 participantes, siendo una selección no aleatoria y se empleó una escala de medición ordinal para los instrumentos.

Tabla 7

Prueba de normalidad

Variables	<u>Kolmogórov-Smirnov</u>		
	Estadístico	gl	Sig.
Canva	0,082	129	0,034
Aprendizaje en educación para el trabajo	0,083	129	0,031
Crea propuestas de valor	0,134	129	0,000
Aplica habilidades técnicas	0,115	129	0,000
Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	0,118	129	0,000
Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	0,119	129	0,000

Nota: Datos procesados en el SPSS.

En la tabla 7, se muestran los valores de significancia, siendo todos menores a que 0,05; por lo que estos datos no siguen una distribución normal y se aplicó una prueba no paramétrica, como Rho de Spearman para las pruebas de hipótesis.

Contrastación de hipótesis

Planteamiento de hipótesis general:

H₀: No se evidencia una relación significativa entre Canva y el aprendizaje en Educación para el Trabajo en estudiantes del VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Áncash 2025.

H_a: Se evidencia una relación significativa entre Canva y el aprendizaje en Educación para el Trabajo en estudiantes del VII ciclo de la institución educativa N.º 32226 Áncash 2025.

Tabla 8*Correlación entre las variables Canva y aprendizaje en educación para el trabajo*

		Aprendizaje en educación para el trabajo
Canva	Rho Spearman	,915**
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	129

Nota: Datos procesados en el SPSS.

Los hallazgos mostrados en la tabla 8 evidencian un nivel de significancia de 0.000 y un valor de Rho de 0.915 lo que indica una correlación positiva muy alta entre las variables. De igual manera, al ser el valor $p < 0.05$ se confirma que hay de una asociación significativa aceptándose la hipótesis alterna.

Planteamiento de la hipótesis específica 1:

H₀: No evidencia una relación significativa entre Canva y la dimensión Crea propuesta de valor en estudiantes del VII ciclo de la institución educativa N.º 32226 Áncash 2025.

H_a: Se evidencia una relación significativa entre Canva y la dimensión Crea propuesta de valor en estudiantes del VII ciclo de la institución educativa N.º 32226 Áncash 2025.

Tabla 9*Correlación entre la variable Canva y la dimensión crea propuestas de valor*

		Crea propuestas de valor
Canva	Rho Spearman	,875**
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	129

Nota: Datos procesados en el SPSS.

Los resultados de la tabla 9 indican una relación positiva alta entre la variable y la dimensión analizada, con un sig. de 0.000 y un valor de Rho de 0.875. De igual manera, el valor p es menor a 0.05, aceptándose la hipótesis alterna y evidenciando la existencia de una asociación significativa.

Planteamiento de la hipótesis específica 2:

Ho: No evidencia una relación significativa entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2024.

Ha: Evidencia una relación significativa entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2024.

Tabla 10

Correlación entre la variable Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas

		Aplica habilidades técnicas
Canva	Rho Spearman	,911**
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	129

Nota: Datos procesados en el SPSS.

Los resultados de la tabla 10 evidencian una sig. de 0.000 y un coeficiente Rho de 0.911 lo que indica una conexión positiva muy alta entre la variable y la dimensión analizada. Asimismo, al ser el valor p menor a 0.05 se acepta la hipótesis alterna confirmando una asociación significativa.

Planteamiento de la hipótesis específica 3:

Ho: No existe relación significativa entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025.

Ha: Existe relación significativa entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025.

Tabla 11

Correlación entre la variable Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas

		Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
Canva	Rho Spearman	,904**
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	129

Nota: Datos procesados en el SPSS.

Los resultados de la tabla 11 muestran una sig. de 0.000 y un coeficiente Rho de 0.904 lo que indica una relación positiva muy alta entre la variable y la dimensión analizada. De igual manera al ser el valor p menor a 0.05 se acepta la hipótesis alterna evidenciando la existencia de una asociación significativa.

Planteamiento de la hipótesis específica 4:

Ho: No existe relación significativa entre Canva y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025.

Ha: Existe relación significativa entre Canva y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025.

Tabla 12

Correlación entre la variable Canva y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

		Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento
Canva	Rho Spearman	,887**
	Sig. (bilateral)	0.000
	N	129

Nota: Datos procesados en el SPSS.

Los datos de la tabla 12, evidencian una sig. de 0.000 y un valor de Rho= 0,887 indicando un vínculo positivo alto entre la variable y dimensión analizada. Asimismo, al

p valor inferior a 0,05, confirma la hipótesis alterna demostrando una conexión significativa.

IV. DISCUSIÓN

Respecto al propósito planteado en el presente trabajo de investigación se estableció que existe de una conexión altamente positiva y significativa entre la herramienta interactiva digital Canva y el aprendizaje en Educación para el Trabajo en los estudiantes, mediante ($Rho=.915^{**}$ y un p valor de 0.000). Evidenciando que un uso mayor de la herramienta Canva por parte de los alumnos, logra un mejor aprendizaje en la asignatura indicada ya que esta plataforma digital favorece el logro de competencias creativas el trabajo en equipo y la representación adecuada de la información.

Los resultados alcanzados se relacionan con el estudio de Delgado (2023) el cual identificó una asociación significativa con un Rho de 0.544 y un valor p de 0.004 entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área analizada en estudiantes de Yanahuanca. De igual manera Olano y Requejo (2023) reportaron una asociación significativa con un Rho de 0.774 y un valor p de 0.000 entre la utilización de Canva y el aprendizaje en la materia de estudio en alumnos de Jaén. Estos hallazgos son confirmados por la teoría de Hinchcliff y Mehmet (2023), mencionan que la implementación de Canva incrementa la creatividad, diseño, colaboración y habilidades de pensamiento crítico, lo cual mejora el aprendizaje de los participantes.

En cuanto al primer objetivo específico, se estableció que existe una asociación alta positiva y significativa entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor, mediante ($Rho=0,875^{**}$ y un p valor de 0.000). Esto indica que a mayor uso de la herramienta Canva en los estudiantes, mejor será el desarrollo de la capacidad para crear propuesta de valor en el área mencionada, debido a que esta plataforma estimula la organización de ideas y la creatividad esencial para la elaboración de propuestas innovadoras y viables en diferentes contextos.

Los resultados se relacionan con el estudio de Beltrán (2024) quien identificó una relación significativa con un Rho de 0.860 y un valor p de 0.000 entre el uso de Teams y el aprendizaje en el área de Educación para el Trabajo (EPT) en estudiantes de Huacho. De igual forma Papa (2024) evidenció una asociación significativa con un Rho de 0.536 y un valor p de 0.000 entre la educación virtual y el logro de aprendizaje en la asignatura de EPT en Huacho. Estos hallazgos se sustentan en los planteamientos de Ruiz y Intriago (2022) quienes señalan que Canva transforma el aprendizaje al facilitar la creación de contenidos de manera creativa y accesible, mejorando la participación y comprensión de los estudiantes en su aprendizaje.

En el segundo objetivo específico, se estableció que se tiene una asociación positiva muy alta y significativa entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, mediante ($Rho=0,911^{**}$ y un p valor de 0.000). Demostrando que, un mayor empleo de Canva por parte de los estudiantes, mejora la capacidad de aplicar habilidades técnicas en Educación para el Trabajo. debido a que esta herramienta permite crear productos digitales que fortalecen competencias como diseño, organización de información, el pensamiento creativo y el uso de tecnologías aplicadas al entorno laboral.

Los hallazgos se vinculan con la postulación de Mestanza (2024), encontrando una conexión significativa de Rho de 0,716 y un valor $p < 0,05$, entre el empleo de Jamboard y el aprendizaje en el curso de EPT de los alumnos de Piura. Igualmente, Gaspar (2023) tuvo como objetivo determinar la implementación de la herramienta. Fue de tipo cuantitativa, halló una asociación significativa ($Rho= 0,788$; $p = .000$) entre Canva como estrategia educacional para fomentar el aprendizaje significativo en los alumnos de Ancash.

Estos datos son reafirmados por los propuestos de Trejo (2018), quien indica que la herramienta Canva es sumamente valiosa en el ámbito académico, permitiendo tanto a docentes como alumnos a desarrollar contenidos personalizados de manera sencilla y diferente, facilitando la creación de contenidos visuales fomentando el pensamiento innovador y mejora del aprendizaje.

En el tercer objetivo específico, se estableció que se tiene una asociación positiva muy alta y significativa entre el empleo de Canva y trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas ($Rho=0,904^{**}$; $p = 0.000$). Confirmando que, a mayor empleo de Canva será mejor el desarrollo de la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas en los estudiantes. debido a que esta plataforma promueve el trabajo colaborativo mediante funciones que permiten la creación de contenidos, la comunicación efectiva, la responsabilidad compartida en la elaboración de proyectos fortaleciendo el trabajo en equipo.

Los hallazgos se asocian con los propuestos planteados por Rodríguez (2023), encontró una asociación significativa $r=0,521$ y $p=0,000$ entre el uso de las TIC y los logros de aprendizaje en la asignatura de EPT en alumnos de Lima, confirmandose por los supuestos de Abin et al. (2024), quien destaca que Canva es esencial fomentando un ambiente de aprendizaje más interactivo y colaborador, donde se estimula la participación de los alumnos, brindando la oportunidad de crear sus propios recursos educativos.

En el cuarto objetivo específico, se estableció la existencia de un vínculo positivo alto y significativo entre Canva y la evaluación de los resultados de proyecto de emprendimiento, mediante ($Rho=0,887^{**}$ y un p valor de 0.000). Demostrando que a mayor uso de Canva mejor será el desarrollo de la competencia evalúa los resultados de proyecto de emprendimiento en la asignatura mencionada, facilitando la organización, presentación y análisis visual de información relevante al proyecto como logros y dificultades.

Los hallazgos obtenidos se asocian con el estudio de Sánchez (2021), encontró una asociación significativa de Rho de 0.607 y un valor $p=0.000$ entre la plataforma Moodle y el aprendizaje de informática en el área de EPT en alumnos de Chimbote. Estos datos son reafirmados por Kędra y Žakevičiūtė (2019), quienes destaca que Canva es fundamental en la educación, debido a que el uso de imágenes y recursos visuales contribuye a la comprensión de conceptos complejos y al fortalecimiento del rendimiento escolar del alumnado mediante un aprendizaje más dinámico.

La investigación presentó limitaciones importantes: al usar un estudio no experimental-correlacional y de corte transversal no pudiendo establecer asociaciones causales entre las variables. El muestreo al ser no probabilístico y aplicarse en una sola institución reducen la posibilidad de generalizar los resultados. Además, los cuestionarios autoinformados pueden haber generado sesgos de respuesta y solo se consideraron dos variables, dejando fuera otros factores que influyen en el aprendizaje de este curso.

Aun así, el estudio tiene fortalezas destacables, como la alta confiabilidad de sus instrumentos (Alfa de Cronbach > 0.98) y su validez dada por juicio de expertos. También aporta evidencia reciente sobre el uso de Canva en Educación para el Trabajo, un campo poco explorado, contribuyendo a la comprensión de su impacto en el aprendizaje en contextos escolares reales.

Finalmente, se plantea que futuras investigaciones incluyan diseños experimentales o longitudinales, muestras de diferentes instituciones y regiones para fortalecer la generalización de los resultados, podrían integrar métodos mixtos e incorporar nuevas variables, como la motivación o la competencia digital, así como implementar intervenciones basadas en plataformas digitales para evaluar su impacto en el área de estudio.

V. CONCLUSIONES

1. Se concluye que existe una asociación positiva muy alta y significativa entre Canva y el aprendizaje en Educación para el Trabajo en los estudiantes evidenciada por un coeficiente $Rho=0.915$ y un valor p de 0.000 lo que permitió aceptar la hipótesis alterna. Estos resultados demuestran que a mayor utilización de esta herramienta mejor es el aprendizaje de los estudiantes en el área analizada favoreciendo el desarrollo de competencias asertivas el trabajo en equipo el pensamiento crítico y una mayor autonomía en la elaboración de proyectos.
2. Se determinó que existe una relación positiva alta y significativa entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor con un coeficiente $Rho=0.875$ y un valor p de 0.000 aceptándose la hipótesis alterna. Esto evidencia que un mayor uso de Canva fortalece el desarrollo de esta capacidad en los estudiantes debido a que la plataforma estimula la organización de ideas para la formulación de propuestas de valor innovadoras y viables.
3. Se estableció que existe una relación positiva muy alta y significativa entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas mediante un coeficiente $Rho=0.911$ y un valor p de 0.000 validándose la hipótesis alterna. Ello demuestra que el uso frecuente de esta herramienta mejora la capacidad de aplicar habilidades técnicas en el área estudiada permitiendo a los estudiantes crear espacios digitales organizar información y utilizar la tecnología en el ámbito laboral.
4. Se identificó que existe una relación positiva muy alta y significativa entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas con un coeficiente $Rho=0.904$ y un valor p de 0.000 validándose la hipótesis alterna. Esto indica que a mayor uso de Canva se fortalece el trabajo cooperativo en los estudiantes favoreciendo la comunicación efectiva y la responsabilidad compartida en la elaboración de proyectos.
5. Se estableció la existencia de una relación positiva alta y significativa entre Canva y la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento mediante un coeficiente $Rho=0.887$ y un valor p de 0.000 aceptándose la hipótesis alterna. Esto confirma que un mayor uso de Canva mejora la evaluación de los resultados de los proyectos de emprendimiento en los estudiantes facilitando la organización y presentación de los proyectos al evidenciar logros y dificultades.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que los centros educativos de la región Áncash incorporen la herramienta digital Canva en el área de Educación para el Trabajo como un recurso didáctico innovador que impulsa la creatividad fomenta el trabajo colaborativo y fortalece el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes. Asimismo, el uso pedagógico de Canva puede ampliarse a otros centros educativos rurales de la región ajustando su aplicación a las condiciones tecnológicas de cada contexto.
2. Asimismo, para crear propuesta de valor se sugiere a los docentes emplear Canva para que los estudiantes diseñen afiches, flyers y presentaciones que comuniquen la propuesta de valor de un producto o servicio. Esto fortalece la capacidad para identificar necesidades del entorno y plantear soluciones visualmente bien estructuradas.
3. Para fortalecer la capacidad de aplicar habilidades técnicas, se recomienda a los docentes integrar Canva como una herramienta para simular procesos técnicos como esquemas de producción, diagramas de flujo, fichas técnicas, entre otros. Esto permite que los alumnos apliquen lo aprendido en clases de forma visual, ordenada y práctica, reforzando sus competencias técnicas.
4. Para mejorar la competencia trabaja colaborativamente para logra objetivos y metas, se recomienda a los docentes fomentar proyectos colaborativos mediante Canva, donde los estudiantes trabajen en equipo para desarrollar campañas publicitarias, catálogos de productos o planes de negocio, promoviendo el liderazgo, la responsabilidad compartida y la comunicación efectiva.
5. Para fortalecer la competencia evalúa los resultados de proyectos de emprendimiento se recomienda a los docentes promover el uso de Canva en la elaboración de informes visuales o presentaciones que incluyan gráficos estadísticas y conclusiones del proyecto. Esto permite evaluar de manera clara y organizada los logros las dificultades y las propuestas de mejora favoreciendo el desarrollo de una reflexión crítica.
6. Se recomienda considerar los resultados de esta investigación como una experiencia innovadora que puede ser replicada en instituciones educativas rurales del país. La integración de herramientas digitales como Canva favorecería la reducción de brechas digitales el fortalecimiento del enfoque por competencias y el desarrollo de capacidades emprendedoras en los estudiantes del nivel secundario.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abin, M., Juniar, T., Maula, F. y Pahlevi, T. (2024). Implementation of Canva application as digital learning media in influencing student creativity skills. *Journal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 12(1), 23–34.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/31281>
- Al Khoeri, W., Nuraini, R. y Ramdani, S. (2021). *The implementation of Canvas to enhance English teaching and learning*. En: Proceedings International Conference on Education of Suryakancana, (pp. 315–320). Suryakancana University.
<https://jurnal.unsur.ac.id/cp/article/view/1366>
- Alshuraiaan, A., Almohaisen, F., & Alharbi, M. (2022). Digital design tools and students' learning outcomes. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5123–5140.
- Arias, R., y Rivera, C. (2024). *Entornos virtuales de aprendizaje en el área de educación para el trabajo en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión* (Tesis de licenciatura).
http://45.177.23.200/bitstream/undac/4644/1/T026_71035407_T.pdf
- Armas, D. (2023). *La Herramienta Tecnológica Canva Para La Enseñanza De La Asignatura De Educación Cultural Y Artística En Educación General Básica* (Tesis de maestría)
<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14737/2/PG%201570%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. y Aeni, A. (2022). Sharing pelatihan Canva dalam pembuatan konten Islami. *Journal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.468>
- Bautista, F., Santa, M. y Córdova, G. (2021). Logro de competencias en el proceso de aprendizaje durante tiempos del COVID-19. *Propósitos y representaciones*, 9(1).
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1175>
- Beltrán, Q. (2024). *Plataforma Teams y el aprendizaje en el área de educación para el trabajo, en los estudiantes de la IEP Nuestra Señora de la Merced, Huacho* (Tesis de maestría).
<https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/44889d8f-4895-4472-8bac-616e159b8129>

- Benítez-Vargas, B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 3, 10(19), 65–66.*
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453>
- Carrasco, D. (2019). *Metodología de la investigación científica*. (1a ed.). San Marcos.
- Coskunserçe, O. y Aydogdu, S. (2022). Investigating the Digital Skills of Undergraduate Students in Terms of Various Variables. *Journal of Educational Technology and Online Learning, 5* (4) 1219-1238. <http://doi.org/10.31681/jetol.1151461>
- Cualchi, J., Espín, G., Arizaga, L., y Cando, X. (2024). Recurso digital Canva para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital, 8*(2), 103-117. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Dávila, N. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus, 12, 180-205.*
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Delgado, K. (2023). *La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca* (Tesis de maestría).
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4221>
- El-Janous, Y., El-Hassouny, H., Laafou, M. y Madrane, M. (2022). Effect of ICT on Students' Achievements and Motivation in Life and Earth Sciences Subject. *Pegem Journal of Education and Instruction, 12*(4), 103-112.
<https://doi.org/10.47750/pegegog.12.04.11>
- Fajardo, M., Herrera, D., Cordero, N., y Álvarez, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Cienciamatria, 6*(3), 115-138.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8318340>
- Gaspar, T. (2023). *La herramienta Canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023* (Tesis Doctoral) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=337855>
- Gómez, C. (2024). *Canva, curso completo*. Editorial y Publicaciones RA-MA S.A.
- Hanci, H. (2022). Investigation of high school students' visual literacy levels. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES), 8*(3), 611-625. <https://doi.org/10.46328/ijres.2980>
- Hapsari, N., & Pamungkas, S. (2023). The effectiveness of Canva in improving students' learning motivation. *Journal of Educational Technology, 19*(2), 134–145.

- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw Hill Education.
- Huamán, J. (2022). Uso de herramientas digitales y aprendizaje significativo en secundaria. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Hinchcliff, M. y Mehmet, M. (2023). Embedding Canva into the Marketing Classroom: A Dialogic and Social Learning Approach to Classroom Innovation. *Emerald insight*, 13(6) 1174-1186. <http://dx.doi.org/10.1108/HESWBL-11-2022-0230>
- Iguñiz, M. (2020). La deuda de la Educación para el trabajo con las y los estudiantes. *Observatorio de la educación peruana*. <https://obepe.org/tag/educacion-para-el-trabajo/>
- IPE (8 de setiembre de 2019). Áncash: Indicadores educativos. *Instituto Peruano de Economía*. <https://www.ipe.org.pe/portal/ancash-indicadores-educativos/>
- Kaya, H. y Korucuk, M. (2022). Examination of Digital Literacy Levels of University Students. *Dinamika Ilmu*, 22 (1) 167-186. <http://doi.org/10.21093/di.v22i1.4523>
- Kędra, J., y Žakevičiūtė, R. (2019). Visual literacy practices in higher education: what, why and how? *Journal of Visual Literacy*, 38(1-2), 1-7. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1051144X.2019.1580438>
- Kohnke, L., & Moorhouse, B. (2021). Using Canva for digital literacy. *TESOL Journal*, 12(4), e00612.
- Lauterbach, U. y Lanzendorf, U. (1997). El sistema dual de la Formación Profesional en Alemania: Funcionamiento y situación actual. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, (30), 15-68. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=117953>
- Loli, M. (2020). *Educación para el trabajo en el pensamiento crítico – creativo en estudiantes de la institución educativa politécnico regional del centro Huancayo*. (Tesis de doctorado). <https://repositorio.unh.edu.pe/items/dcb4830a-fe63-4c2e-a1bd-1b572c3fc990>
- Mestanza, M. (2024). *Jamboard y el aprendizaje en el área de E.P.T en los estudiantes del 2do grado de secundaria de la I.E. N° 14518, Huancabamba – Piura* (Tesis de maestría). <https://repositorio.unc.edu.pe/entities/publication/fd599232-51b7-4904-a7dd-3550e844337a>
- Ministerio de Educación (2022). *Conectividad en la educación peruana: Análisis de avances y desafíos*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9017>

- Ministerio de Educación (2019). *Proyectos de Educación para el Trabajo: Texto nivel 1 y 2*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6743>
- Ministerio de Educación (2020, 9 de noviembre). *¿Qué significa la competencia “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”? [Currículo Nacional]*. <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-gestiona-proyectos-de-emprendimiento-economico-o-social/>
- Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de educación secundaria*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4550>
- Mittoo, C. (2021). *How Technology Teachers and Coaches Use Digital Tools in Instruction* (Tesis de doctorado). <https://scholarworks.waldenu.edu/dissertations/11382/>
- Mucundanyi, G. y Woodley, X. (2021). Exploring free digital tools in education. *International Journal of Education and Development use. Information and Communication Technology*, 17(2), 96-103. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1297885.pdf>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5.ª ed.). Ediciones de la U.
- Odell, B., Galovan, A. y Cutumisu, M. (2020). The Relation between ICT and Science in PISA 2015 for Bulgarian and Finnish Students. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16 (6) 1-15. <https://doi.org/10.29333/ejmste/7805>
- Ogebo, A., Akinrinola, F., Adegoke, O., Ifekoya, K. y Namusoke, J. (2022). Assessment of Female University Students' Digital Competence: Potential Implications for Higher Education in Africa. *International Journal of Higher Education*, 11 (3) 98-109. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v11n3p98>
- Olano, J. y Requejo, E. (2024). *Herramienta Canva y aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de Secundaria de Instituciones Educativas, Provincia de Jaén – 2023*. (Tesis de maestría). <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4624>
- Osorio, A. (2023). *Aplicación de la herramienta digital Canva para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura estudios sociales en los estudiantes*

de 9no año EGB “A” de la unidad educativa municipal “Calderón” año lectivo 2022-2023 (Tesis de maestría)

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14936/2/PG%201609%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Ortiz, E., Soledad, M., Giambruno, C. y Zoido, P. (2023). Banco Interamericano de Desarrollo: ¿Cómo le fue a América Latina y el Caribe? *Enfoque Educación*.
<http://dx.doi.org/10.18235/0005316>

Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G. y Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. San Marcos.

Paige, A. (2020). Canva. *Medical Library Association*, 108(2), p. 299.
<https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>

Papa, B. (2024). *Educación virtual y logros de aprendizaje en el Área de Educación para el Trabajo en la I.E.E Pedro E. Paulet, Huacho* (Tesis de maestría).
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/7595>

Paredes, A. Gómez, J. Apaza, E., y Neira, I. (2022). Factores del logro de aprendizaje en estudiantes de secundaria: Formación continua y desempeño docente. *Orkopata. Revista de Lingüística, Literatura y Arte*, 1(3), 23-40.
<https://doi.org/10.35622/j.ro.2022.03.002>

Ramos, J. (2021). *Herramientas digitales para la educación*. XinXii.

Ramos, S. (2024). Canva como herramienta para promover el aprendizaje significativo en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-869>

Quispe, M. (2023). Herramientas digitales y logro de competencias en Educación para el Trabajo. Universidad Andina del Cusco.

Rahmawati, D., & Pratama, R. (2022). Canva-based learning and creativity. *International Journal of Instruction*, 15(3), 89–104.

Ramos, L., & Salazar, P. (2024). Canva y creatividad en secundaria. Universidad César Vallejo.

Rodríguez, L., Garcés, M., Avello, R. y Gómez, V. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. *Revista Ciencia Digital*, 8(2) 64-85.
<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>

Rodríguez, R. (2023). *Uso de TICs y logros de aprendizaje del área de EPT en estudiantes de una Institución Educativa pública, Lima* (Tesis de maestría).

- <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121143>
- Romero, S. (2020). *Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico Canva*.
https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf
- Intriago-Romero, W. y Ruiz-Loor, L. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada YACHASUN*, 6(11), 75-90.
<https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Saarinen, A., Lipsanen, J., Hintsanen, M., Huottilainen, M. y Keltikangas-Järvinen, L. (2022). The Use of Digital Technologies at School and Cognitive Learning Outcomes: A Population-Based Study in Finland. *International Journal of Educational Psychology*, 10 (1) 1-26. <https://doi.org/10.17583/ijep.2021.4667>
- Sánchez, Q. (2021). *Uso de la Plataforma Moodle y el aprendizaje de informática del área de EPT de la I.E. Santa María Reina* (Tesis de maestría).
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72002>
- Sandoval, C. (2020). La educación en tiempo del Covid-19 herramientas TIC: El nuevo rol Docente en el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de las prácticas educativa innovadoras. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 24-31.
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa* (6.ª ed.). Pearson Educación.
- Siede, I. (2021). *Ciencias sociales en la escuela criterios y propuesta para la enseñanza*. Aique Grupo Editor.
- Sugiarni, Widiastuti, DE y Tahrún (2024). Implementación de Canva como herramienta digital de aprendizaje en el aprendizaje de inglés en centros de formación profesional. *English Learning Innovation*, 5 (2), 264–276.
<https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Sunarso, A. y Herdianto, F. (2024). Canva-assisted Modelling the Way strategy and students' Islamic education learning outcomes. *Cakrawala Pendidikan*, 43(2), 430-438. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i2.60691>
- Thuy, N. y Habók, A. (2024). An Investigation into the Relationship between Attitudinal and Non-Attitudinal Variables and the Utilization of Digital Technology: The EFL Vietnamese Context. *Language Learning in Higher Education*, 14 (1) 57-74.
<http://dx.doi.org/10.1515/cercles-2024-2002>

- Torres, J. (2023). Recursos digitales y aprendizaje técnico. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*, (74), 617-669.
<https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/html/>
- UNESCO (2024, 6 de febrero). *¿Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación?* [UNESCO].
<https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- UNESCO (2023). *Promoción de competencias para el trabajo y la vida. Educación 2030* [UNESCO]. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED631369.pdf>
- Vázquez, D. y Navarro, J. (2019). *De herramientas digitales en la educación: Redescubriendo el pasado*. Editorial Digital UNID.
- Viteri, N., y Bravo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Polo del Conocimiento*, 9(7), 360-379.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7506/html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32226 ANCASH 2025			
Problema General “¿Cuál es la relación entre Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?”	Hipótesis General Hi: “Existe relación significativa entre Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025”	Objetivo General “Determinar la relación entre Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025”	Metodología - Enfoque Cuantitativo - Tipo Según su fin: Básica Según su profundidad: Descriptiva
Problemas Específicos “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?” “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?” “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?” “¿Cuál es la relación entre Canva y la dimensión evalúa los resultados de proyecto de emprendimiento, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025?”	Hipótesis Específicas Hi1: “Existe relación significativa entre Canva y la dimensión crea propuestas de valor, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025” Hi2: “Existe relación significativa entre Canva y la dimensión aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025” Hi3: “Existe relación significativa entre Canva y la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025” Hi4: “Existe relación significativa entre Canva y la dimensión evalúa los resultados de proyecto de emprendimiento, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025”	Objetivos Específicos Establecer la relación entre Canva y la dimensión: crea propuestas de valor, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025. Establecer la relación entre Canva y la dimensión: aplica habilidades técnicas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025. Establecer la relación entre Canva y la dimensión: trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025. Establecer la relación entre Canva y la dimensión: evalúa los resultados de proyecto de emprendimiento, en estudiantes de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash 2025.	- Diseño No experimental, correlacional de corte transversal - Técnica La encuesta - Instrumento El cuestionario - Población 191 alumnos de VI y VII ciclo. - Muestra 129 alumnos de VII ciclo.

Anexo 2: Cuadro de operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable 1: Canva	“Canva es una herramienta digital que simplifica la creación de materiales creativos, educativos y novedosos. Siendo una plataforma intuitiva y accesible, contiene una vasta variedad de plantillas, imágenes, gráficos y tipografías, permitiendo a docentes y estudiantes diseñar sus propios contenidos” (Ruiz e Intriago, 2022).	Esta variable fue medida a través de un cuestionario que comprende las cuatro dimensiones en estudio.	Accesibilidad	-Facilidad de uso -Accesibilidad y flexibilidad	1,2,3 4,5
			Plantillas prediseñadas	-Utilización de plantillas -Personalización de plantillas	6,7 8,9,10
			Herramientas de arrastrar y soltar	-Frecuencia de uso -Eficacia en el diseño	11,12 13,14,15
			Colaboración en tiempo real	-Participación activa en la colaboración -Uso de Funciones de Retroalimentación y Edición	16,17,18, 19,20,21, 22
Variable 2: Aprendizaje en educación para el Trabajo	Educación para el Trabajo es la asignatura que desarrolla competencias laborales y de emprendimiento en estudiantes, preparándolos para el mundo laboral y proyectos productivos. Fomenta una actitud emprendedora y el uso de tecnologías y conocimientos prácticos (Ministerio de Educación, 2020).	Esta variable fue medida mediante el cuestionario de acuerdo a las cuatro capacidades de la competencia del área de EPT	Crea propuestas de valor	-Identifica necesidades o problemas de su entorno -Diseña alternativas de propuesta de valor con creatividad e innovación, que representa a través de prototipos.	1,2,3 4,5
			Aplica habilidades técnicas	-Formula un plan de acción para elaborar la propuesta de valor -Emplea habilidades técnicas pertinentes para producir un bien o brindar un servicio	6,7,8,9, 10,11
			Trabaja cooperativamente para lograr objetivo y metas	-Responsabilidad -Trabajo colaborativo	12,13,14, 15,16,17
			Evalúa los resultados de proyecto de emprendimiento	-Aplica instrumentos para evaluar los resultados de su proyecto	18,19,20, 21,22

Anexo 3: Instrumentos de recolección de la información

CUESTIONARIO PARA MEDIR LA VARIABLE: CANVA

Estimado(a) estudiante: Este cuestionario tiene como objetivo recopilar información sobre la herramienta Canva, es anónima y con fines académicos, por ello, es importante responder con sinceridad. A continuación, se presentan varias afirmaciones que deberá leer con atención y responder según las indicaciones.

Instrucciones: Lee con atención cada afirmación y marca con una “X” la opción que considere adecuada. No existen respuestas correctas ni incorrectas, todas son válidas.

ESCALA VALORATIVA				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº	DIMENSIONES/ÍTEMS	1	2	3	4	5
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
DIM: Accesibilidad						
1	Puedes usar Canva de manera fácil y accesible, incluso si no tienes experiencia en diseño gráfico.					
2	La interfaz de Canva es tan sencilla que puedes empezar a diseñar rápidamente, incluso si no tienes experiencia previa en diseño gráfico.					
3	Las herramientas de Canva están bien organizadas y son fáciles de encontrar, lo que te permite crear proyectos visuales sin complicaciones.					
4	Puedes acceder a Canva desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, tablet o teléfono, lo que te permite trabajar en tus proyectos desde cualquier lugar.					
5	Tienes la flexibilidad de diseñar en cualquier momento, ya que Canva está disponible todo el tiempo.					
DIM: Plantillas prediseñadas						
6	Al usar plantillas prediseñadas en Canva, puedes ahorrar tiempo en el diseño, ya que solo necesitas hacer ajustes y mejoras sobre una base ya establecida.					
7	Puedes explorar plantillas que están diseñadas para diferentes formatos, carteles y tarjetas, lo que te permite adaptarlas a cualquier proyecto que necesites.					
8	Puedes personalizar fácilmente las plantillas, ajustando colores, fuentes y elementos gráficos para adaptarlas a tu estilo y necesidades.					
9	Tienes la opción de ajustar cualquier plantilla a tus necesidades, agregando o quitando elementos según lo que quieras expresar.					
10	Las plantillas en Canva son totalmente editables, lo que te permite crear diseños únicos para tus proyectos escolares.					
DIM: Herramientas de arrastrar y soltar						

11	Puedes mover imágenes, íconos, textos y otros elementos gráficos de manera fácil e intuitiva, sin complicaciones.					
12	Tienes la opción de organizar rápidamente los elementos de tu diseño, facilitando la creación de proyectos visuales sin necesidad de ajustes complicados.					
13	La herramienta de arrastrar y soltar de Canva te permite experimentar con diferentes composiciones y diseños, dándote flexibilidad para ser más creativo					
14	Al usar la herramienta Canva, puedes completar tus proyectos de manera más rápida, ya que solo tienes que arrastrar los elementos a la ubicación deseada.					
15	Puedes crear diseños más ordenados y equilibrados, ya que la función de arrastrar y soltar facilita alinear los elementos de manera automática.					
DIM: Exportación de una plantilla						
16	Puedes compartir tu proyecto fácilmente enviando un enlace, permitiendo que más personas se unan rápidamente al diseño.					
17	Puedes ver en vivo las modificaciones que hacen tus compañeros, lo que facilita la toma de decisiones y mejora la colaboración.					
18	Los cambios que realices se actualizan al instante, asegurándote de que todos los miembros del equipo estén trabajando con la versión más reciente.					
19	Puedes trabajar en Canva con compañeros de cualquier lugar, eliminando barreras geográficas y facilitando el trabajo a distancia.					
20	Tienes la posibilidad de dejar comentarios directamente en el diseño para facilitar la retroalimentación y mejorar la colaboración					
21	Puedes utilizar la función de historial para revertir cambios, lo que te da la seguridad de poder regresar a una versión anterior si es necesario.					
22	La opción de ver y responder a los comentarios en Canva te permite tener un flujo constante de ideas para mejorar el diseño en equipo.					

Muchas gracias por tu disposición de participar en la investigación...

CUESTIONARIO PARA MEDIR LA VARIABLE: EDUCACION PARA EL TRABAJO

Estimado(a) estudiante: Este cuestionario tiene como objetivo recopilar información sobre Educación para el trabajo, es anónima y con fines académicos, por ello, es importante responder con sinceridad. A continuación, se presentan varias afirmaciones que debes leer con atención y responder según las instrucciones.

Instrucciones: Lee con atención cada afirmación y marca con una X la opción que consideres adecuada. Todas las respuestas son válidas.

ESCALA VALORATIVA				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nº	ÍTEMS	1	2	3	4	5
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
DIM: Crea propuesta de valor						
1	Identifico las necesidades o problemas de mi entorno antes de crear una propuesta de valor.					
2	Reconozco los beneficios únicos que mi propuesta ofrece en comparación con otras opciones.					
3	Diseño soluciones que realmente aporten valor y satisfagan las expectativas de los usuarios con la ayuda de herramienta Canva					
4	Evalúo y ajusto mi propuesta de valor según la opinión de los posibles clientes o beneficiarios.					
5	Comparo distintas opciones para asegurar que mi propuesta sea creativa y posible de realizar.					
DIM: Aplica habilidades técnicas						
6	Uso herramientas digitales como Canva para crear diseños atractivos en mi proyecto de emprendimiento.					
7	Aplico diferentes funciones de Canva para mejorar la presentación de mi idea de negocio.					
8	Explora plantillas y elementos gráficos en Canva para hacer más llamativo mi proyecto.					
9	Organizo la información en Canva de forma clara y ordenada para que mi emprendimiento se entienda mejor.					
10	Reviso y mejoro mis diseños en Canva antes de presentarlos para que se vean más profesionales.					
11	Me siento seguro al usar Canva para desarrollar mis proyectos emprendimiento.					
DIM: Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas						
12	Representa gráficamente los roles de su equipo emprendedor con herramienta Canva					
13	Trabajo en equipo con mis compañeros para hacer realidad nuestro proyecto de emprendimiento.					

14	Escucho y respeto las ideas de mi equipo para alcanzar nuestros metas juntos.					
15	Comparto tareas y responsabilidades para que el proyecto avance de manera ordenada.					
16	Colaboro con mis compañeros para encontrar soluciones y mejorar nuestro emprendimiento.					
17	Me esfuerzo por cumplir los objetivos del equipo y apoyo a los demás cuando lo necesito.					
DIM: Dimensión: Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento						
18	Analizo si mi proyecto de emprendimiento cumple con los objetivos que me propongo.					
19	Identifico qué aspectos de mi proyecto funcionan bien y cuáles necesito mejorar.					
20	Comparo los resultados de mi proyecto con mis expectativas iniciales.					
21	Escucho las opiniones de otros para evaluar la utilidad y el atractivo de mi proyecto.					
22	Busco maneras de mejorar mi proyecto para obtener mejores resultados en el futuro.					

Muchas gracias por tu disposición de participar en la investigación...

Anexo 4: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de Canva												
Autor y año:	Original: Espíritu y Hervias (2025).												
	Adaptación: -												
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel del uso de Canva												
Usuarios:	Alumnos de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash												
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual												
Validez:	<table><tr><th>Nombre de los expertos</th><th>Opinión</th></tr><tr><td>Mg. Saldaña Sánchez Juan</td><td>Aplicable</td></tr><tr><td>Mg. Antolín Olegario</td><td>Aplicable</td></tr><tr><td>Córdova Juárez</td><td></td></tr><tr><td>Mg. Carmona Castrejón,</td><td>Aplicable</td></tr><tr><td>Luis Alberto</td><td></td></tr></table>	Nombre de los expertos	Opinión	Mg. Saldaña Sánchez Juan	Aplicable	Mg. Antolín Olegario	Aplicable	Córdova Juárez		Mg. Carmona Castrejón,	Aplicable	Luis Alberto	
Nombre de los expertos	Opinión												
Mg. Saldaña Sánchez Juan	Aplicable												
Mg. Antolín Olegario	Aplicable												
Córdova Juárez													
Mg. Carmona Castrejón,	Aplicable												
Luis Alberto													
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	Se mide mediante el Alfa de Cronbach: Estadísticas de confiabilidad <table><tr><td>Alfa de Cronbach</td><td>N de elementos</td></tr><tr><td>,987</td><td>22</td></tr></table>	Alfa de Cronbach	N de elementos	,987	22								
Alfa de Cronbach	N de elementos												
,987	22												

FICHA TÉCNICA

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de Educación para el Trabajo													
Autor y año:	Original: Espíritu y Hervias (2025).													
	Adaptación: -													
Objetivo del instrumento:	Medir el aprendizaje en Educación para el Trabajo													
Usuarios:	Alumnos de VII ciclo de la institución educativa N° 32226 Ancash													
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual													
Validez:	<table><tr><th>Nombre de los expertos</th><th>Opinión</th></tr><tr><td>Mg. Saldaña Sánchez Juan</td><td>Aplicable</td></tr><tr><td>Mg. Antolín Olegario</td><td>Aplicable</td></tr><tr><td>Córdova Juárez</td><td></td></tr><tr><td>Mg. Carmona Castrejón,</td><td>Aplicable</td></tr><tr><td>Luis Alberto</td><td></td></tr></table>		Nombre de los expertos	Opinión	Mg. Saldaña Sánchez Juan	Aplicable	Mg. Antolín Olegario	Aplicable	Córdova Juárez		Mg. Carmona Castrejón,	Aplicable	Luis Alberto	
	Nombre de los expertos	Opinión												
Mg. Saldaña Sánchez Juan	Aplicable													
Mg. Antolín Olegario	Aplicable													
Córdova Juárez														
Mg. Carmona Castrejón,	Aplicable													
Luis Alberto														
Confiabilidad: (presentar los resultados estadísticos)	Se midió mediante el Alfa de Cronbach:													
	Estadísticas de confiabilidad													
	<table><tr><td>Alfa de Cronbach</td><td>N de elementos</td></tr><tr><td>,989</td><td>22</td></tr></table>	Alfa de Cronbach	N de elementos	,989	22									
Alfa de Cronbach	N de elementos													
,989	22													

Anexo 5: Ficha de validación de instrumento

Exp1.



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: Mg. Saldaña Sánchez Juan
- 1.2 Institución donde labora: Institución Educativa N° 81011 "Antonio Raimondi" Trujillo
- 1.3 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de Canva y Aprendizaje en EPT
- 1.4 Autor del instrumento: Espíritu y Hervias (2025)
- 1.5 Título de la Investigación: CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE IE N° 32226 ANCASH 2025.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	61	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	85			
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		90		
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		90		
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		90		
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		90		
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		90		
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																			95	
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			95	
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																		90		
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																		90		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: SI HAY SUFICIENCIA (APLICABLE)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90

Lugar y Fecha: Trujillo, 22/05/2025


FIRMA DEL INFORMANTE
DNI: 27271850

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan. E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº	CANVA	E	B	M	X	C	Observaciones
01	Puedes usar Canva de manera fácil y accesible, incluso si no tienes experiencia en diseño gráfico.	E					Aplicable
02	La interfaz de Canva es tan sencilla que puedes empezar a diseñar rápidamente, incluso si no tienes experiencia previa en diseño gráfico.	E					Aplicable
03	Las herramientas de Canva están bien organizadas y son fáciles de encontrar, lo que te permite crear proyectos visuales sin complicaciones.	E					Aplicable
04	Puedes acceder a Canva desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, tablet o teléfono, lo que te permite trabajar en tus proyectos desde cualquier lugar.	E					Aplicable
05	Tienes la flexibilidad de diseñar en cualquier momento, ya que Canva está disponible todo el tiempo.	E					Aplicable
06	Al usar plantillas prediseñadas en Canva, puedes ahorrar tiempo en el diseño, ya que solo necesitas hacer ajustes y mejoras sobre una base ya establecida.	E					Aplicable
07	Puedes explorar plantillas que están diseñadas para diferentes formatos, carteles y tarjetas, lo que te permite adaptarlas a cualquier proyecto que necesites.	E					Aplicable
08	Puedes personalizar fácilmente las plantillas, ajustando colores, fuentes y elementos gráficos para adaptarlas a tu estilo y necesidades.	E					Aplicable
09	Tienes la opción de ajustar cualquier plantilla a tus necesidades, agregando o quitando elementos según lo que quieras expresar.	E					Aplicable
10	Las plantillas en Canva son totalmente editables, lo que te permite crear diseños únicos para tus proyectos escolares.	E					Aplicable
11	Puedes mover imágenes, íconos, textos y otros elementos gráficos de manera fácil e intuitiva, sin complicaciones.	E					Aplicable
12	Tienes la opción de organizar rápidamente los elementos de tu diseño, facilitando la creación de proyectos visuales sin necesidad de ajustes complicados.	E					Aplicable
13	La herramienta de arrastrar y soltar de Canva te permite experimentar con diferentes composiciones y diseños, dándote flexibilidad para ser más creativo.	E					Aplicable
14	Al usar la herramienta Canva, puedes completar tus proyectos de manera más rápida, ya que solo tienes que arrastrar los elementos a la ubicación deseada.	E					Aplicable
15	Puedes crear diseños más ordenados y equilibrados, ya que la función de arrastrar y soltar facilita alinear los elementos de manera automática.	E					Aplicable
16	Puedes compartir tu proyecto fácilmente enviando un enlace, permitiendo que más personas se unan rápidamente al diseño.	E					Aplicable
17	Puedes ver en vivo las modificaciones que hacen tus compañeros, lo que facilita la toma de decisiones y mejora la colaboración.	E					Aplicable
18	Los cambios que realices se actualizan al instante, asegurándote de que todos los miembros del equipo estén trabajando con la versión más reciente.	E					Aplicable
19	Puedes trabajar en Canva con compañeros de cualquier lugar, eliminando barreras geográficas y facilitando el trabajo a distancia.	E					Aplicable
20	Tienes la posibilidad de dejar comentarios directamente en el diseño para facilitar la retroalimentación y mejorar la colaboración.	E					Aplicable
21	Puedes utilizar la función de historial para revertir cambios, lo que te da la seguridad de poder regresar a una versión anterior si es necesario.	E					Aplicable
22	La opción de ver y responder a los comentarios en Canva te permite tener un flujo constante de ideas para mejorar el diseño en equipo.	E					Aplicable

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar. Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N°	EDUCACION PARA EL TRABAJO	E	B	M	X	C	Observaciones
01	Identifico las necesidades o problemas de mi entorno antes de crear una propuesta de valor.	E					Aplicable
02	Reconozco los beneficios únicos que mi propuesta ofrece en comparación con otras opciones.	E					Aplicable
03	Diseño soluciones que realmente aporten valor y satisfagan las expectativas de los usuarios con la ayuda de herramienta Canva	E					Aplicable
04	Evalúo y ajusto mi propuesta de valor según la opinión de los posibles clientes o beneficiarios.	E					Aplicable
05	Comparo distintas opciones para asegurar que mi propuesta sea creativa y posible de realizar.	E					Aplicable
06	Uso herramientas digitales como Canva para crear diseños atractivos en mi proyecto de emprendimiento.	E					Aplicable
07	Aplico diferentes funciones de Canva para mejorar la presentación de mi idea de negocio.	E					Aplicable
08	Explora plantillas y elementos gráficos en Canva para hacer más llamativo mi proyecto.	E					Aplicable
09	Organizo la información en Canva de forma clara y ordenada para que mi emprendimiento se entienda mejor.	E					Aplicable
10	Reviso y mejoro mis diseños en Canva antes de presentarlos para que se vean más profesionales.	E					Aplicable
11	Me siento seguro al usar Canva para desarrollar mis proyectos emprendimiento.	E					Aplicable
12	Representa gráficamente los roles de su equipo emprendedor con herramienta Canva	E					Aplicable
13	Trabajo en equipo con mis compañeros para hacer realidad nuestro proyecto de emprendimiento.	E					Aplicable
14	Escucho y respeto las ideas de mi equipo para alcanzar nuestros metas juntos.	E					Aplicable
15	Comparto tareas y responsabilidades para que el proyecto avance de manera ordenada.	E					Aplicable
16	Colaboro con mis compañeros para encontrar soluciones y mejorar nuestro emprendimiento.	E					Aplicable
17	Me esfuerzo por cumplir los objetivos del equipo y apoyo a los demás cuando lo necesito.	E					Aplicable
18	Analizo si mi proyecto de emprendimiento cumple con los objetivos que me propongo.	E					Aplicable
19	Identifico qué aspectos de mi proyecto funcionan bien y cuáles necesito mejorar.	E					Aplicable
20	Comparo los resultados de mi proyecto con mis expectativas iniciales.	E					Aplicable
21	Escucho las opiniones de otros para evaluar la utilidad y el atractivo de mi proyecto.	E					Aplicable
22	Busco maneras de mejorar mi proyecto para obtener mejores resultados en el futuro.	E					Aplicable

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				E
Amplitud de contenido				E
Redacción de los Ítems				E
Claridad y precisión				E
Pertinencia				E

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Mg. Saldaña Sánchez Juan
 COLEGIATURA: 1527171850
 DNI: 27171850


 Firma
 Fecha: 22/05/2025

Exp2.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.6 Apellidos y nombres del informante: Mg. Antolín Olegario Córdova Juárez
1.7 Institución donde labora: N° 17633 San Ignacio-Cajamarca
1.8 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de Canva y Aprendizaje en EPT
1.9 Autor del instrumento: Espíritu y Hervias (2025)
1.10 Título de la Investigación: CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE IE N° 32226 ANCASH 2025.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	81			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																	81			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	85			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		90		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		90		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		90		
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																	85			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																		90		
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																		90		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: SI HAY SUFICIENCIA (APLICABLE)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 87

Lugar y Fecha: Trujillo, 22/05/2025

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI: 41835226

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan. E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº	CANVA	E	B	M	X	C	Observaciones
01	Puedes usar Canva de manera fácil y accesible, incluso si no tienes experiencia en diseño gráfico.	E					Aplicable
02	La interfaz de Canva es tan sencilla que puedes empezar a diseñar rápidamente, incluso si no tienes experiencia previa en diseño gráfico.	E					Aplicable
03	Las herramientas de Canva están bien organizadas y son fáciles de encontrar, lo que te permite crear proyectos visuales sin complicaciones.	E					Aplicable
04	Puedes acceder a Canva desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, tablet o teléfono, lo que te permite trabajar en tus proyectos desde cualquier lugar.	E					Aplicable
05	Tienes la flexibilidad de diseñar en cualquier momento, ya que Canva está disponible todo el tiempo.	E					Aplicable
06	Al usar plantillas prediseñadas en Canva, puedes ahorrar tiempo en el diseño, ya que solo necesitas hacer ajustes y mejoras sobre una base ya establecida.		B				Aplicable
07	Puedes explorar plantillas que están diseñadas para diferentes formatos, carteles y tarjetas, lo que te permite adaptarlas a cualquier proyecto que necesites.	E					Aplicable
08	Puedes personalizar fácilmente las plantillas, ajustando colores, fuentes y elementos gráficos para adaptarlas a tu estilo y necesidades.	E					Aplicable
09	Tienes la opción de ajustar cualquier plantilla a tus necesidades, agregando o quitando elementos según lo que quieras expresar.	E					Aplicable
10	Las plantillas en Canva son totalmente editables, lo que te permite crear diseños únicos para tus proyectos escolares.		B				Aplicable
11	Puedes mover imágenes, iconos, textos y otros elementos gráficos de manera fácil e intuitiva, sin complicaciones.	E					Aplicable
12	Tienes la opción de organizar rápidamente los elementos de tu diseño, facilitando la creación de proyectos visuales sin necesidad de ajustes complicados.	E					Aplicable
13	La herramienta de arrastrar y soltar de Canva te permite experimentar con diferentes composiciones y diseños, dándote flexibilidad para ser más creativo		B				Aplicable
14	Al usar la herramienta Canva, puedes completar tus proyectos de manera más rápida, ya que solo tienes que arrastrar los elementos a la ubicación deseada.		B				Aplicable
15	Puedes crear diseños más ordenados y equilibrados, ya que la función de arrastrar y soltar facilita alinear los elementos de manera automática.	E					Aplicable
16	Puedes compartir tu proyecto fácilmente enviando un enlace, permitiendo que más personas se unan rápidamente al diseño.	E					Aplicable
17	Puedes ver en vivo las modificaciones que hacen tus compañeros, lo que facilita la toma de decisiones y mejora la colaboración.	E					Aplicable
18	Los cambios que realices se actualizan al instante, asegurándote de que todos los miembros del equipo estén trabajando con la versión más reciente.	E					Aplicable
19	Puedes trabajar en Canva con compañeros de cualquier lugar, eliminando barreras geográficas y facilitando el trabajo a distancia.		B				Aplicable
20	Tienes la posibilidad de dejar comentarios directamente en el diseño para facilitar la retroalimentación y mejorar la colaboración	E					Aplicable
21	Puedes utilizar la función de historial para revertir cambios, lo que te da la seguridad de poder regresar a una versión anterior si es necesario.	E					Aplicable
22	La opción de ver y responder a los comentarios en Canva te permite tener un flujo constante de ideas para mejorar el diseño en equipo.		B				Aplicable

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar. Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº	EDUCACION PARA EL TRABAJO	E	B	M	X	C	Observaciones
01	Identifico las necesidades o problemas de mi entorno antes de crear una propuesta de valor.	E					Aplicable
02	Reconozco los beneficios únicos que mi propuesta ofrece en comparación con otras opciones.	E					Aplicable
03	Diseño soluciones que realmente aporten valor y satisfagan las expectativas de los usuarios con la ayuda de herramienta Canva	E					Aplicable
04	Evalúo y ajusto mi propuesta de valor según la opinión de los posibles clientes o beneficiarios.	E					Aplicable
05	Comparo distintas opciones para asegurar que mi propuesta sea creativa y posible de realizar.	E					Aplicable
06	Uso herramientas digitales como Canva para crear diseños atractivos en mi proyecto de emprendimiento.	E					Aplicable
07	Aplico diferentes funciones de Canva para mejorar la presentación de mi idea de negocio.	E					Aplicable
08	Explora plantillas y elementos gráficos en Canva para hacer más llamativo mi proyecto.	E					Aplicable
09	Organizo la información en Canva de forma clara y ordenada para que mi emprendimiento se entienda mejor.	E					Aplicable
10	Reviso y mejoro mis diseños en Canva antes de presentarlos para que se vean más profesionales.	E					Aplicable
11	Me siento seguro al usar Canva para desarrollar mis proyectos emprendimiento.	E					Aplicable
12	Representa gráficamente los roles de su equipo emprendedor con herramienta Canva	E					Aplicable
13	Trabajo en equipo con mis compañeros para hacer realidad nuestro proyecto de emprendimiento.	E					Aplicable
14	Escucho y respeto las ideas de mi equipo para alcanzar nuestros metas juntos.	E					Aplicable
15	Comparto tareas y responsabilidades para que el proyecto avance de manera ordenada.	E					Aplicable
16	Colaboro con mis compañeros para encontrar soluciones y mejorar nuestro emprendimiento.	E					Aplicable
17	Me esfuerzo por cumplir los objetivos del equipo y apoyo a los demás cuando lo necesito.	E					Aplicable
18	Analizo si mi proyecto de emprendimiento cumple con los objetivos que me propongo.	E					Aplicable
19	Identifico qué aspectos de mi proyecto funcionan bien y cuáles necesito mejorar.	E					Aplicable
20	Comparo los resultados de mi proyecto con mis expectativas iniciales.	E					Aplicable
21	Escucho las opiniones de otros para evaluar la utilidad y el atractivo de mi proyecto.	E					Aplicable
22	Busco maneras de mejorar mi proyecto para obtener mejores resultados en el futuro.	E					Aplicable

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				E
Amplitud de contenido				E
Redacción de los Ítems				E
Claridad y precisión			B	
Pertinencia				E

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Mg. Antolín Olegario Córdova Juárez
 COLEGIATURA: 1641835226
 DNI: 41835226



Firma

Fecha: 22/05/2025

Exp3.

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.11 Apellidos y nombres del informante: Mg. Carmona Castrejón, Luis Alberto
1.12 Institución donde labora: N° 81011 "Antonio Raimondi" Trujillo
1.13 Nombre del Instrumento motivo de Evaluación: Cuestionario de Canva y Aprendizaje en EPT
1.14 Autor del instrumento: Espíritu y Hervias (2025)
1.15 Título de la Investigación: CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE IE N° 32226 ANCASH 2025.

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																		90		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																		90		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																		90		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																		90		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		90		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																		90		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																		90		
8. COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																			95	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			95	
10. PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																			95	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: SI HAY SUFICIENCIA (APLICABLE)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 92

Lugar y Fecha: San Martín, 22/05/2025


FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI: 44739434.

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan. E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº	CANVA	E	B	M	X	C	Observaciones
01	Puedes usar Canva de manera fácil y accesible, incluso si no tienes experiencia en diseño gráfico.	E					Aplicable
02	La interfaz de Canva es tan sencilla que puedes empezar a diseñar rápidamente, incluso si no tienes experiencia previa en diseño gráfico.	E					Aplicable
03	Las herramientas de Canva están bien organizadas y son fáciles de encontrar, lo que te permite crear proyectos visuales sin complicaciones.	E					Aplicable
04	Puedes acceder a Canva desde cualquier dispositivo, ya sea computadora, tablet o teléfono, lo que te permite trabajar en tus proyectos desde cualquier lugar.	E					Aplicable
05	Tienes la flexibilidad de diseñar en cualquier momento, ya que Canva está disponible todo el tiempo.	E					Aplicable
06	Al usar plantillas prediseñadas en Canva, puedes ahorrar tiempo en el diseño, ya que solo necesitas hacer ajustes y mejoras sobre una base ya establecida.	E					Aplicable
07	Puedes explorar plantillas que están diseñadas para diferentes formatos, carteles y tarjetas, lo que te permite adaptarlas a cualquier proyecto que necesites.	E					Aplicable
08	Puedes personalizar fácilmente las plantillas, ajustando colores, fuentes y elementos gráficos para adaptarlas a tu estilo y necesidades.	E					Aplicable
09	Tienes la opción de ajustar cualquier plantilla a tus necesidades, agregando o quitando elementos según lo que quieras expresar.	E					Aplicable
10	Las plantillas en Canva son totalmente editables, lo que te permite crear diseños únicos para tus proyectos escolares.	E					Aplicable
11	Puedes mover imágenes, íconos, textos y otros elementos gráficos de manera fácil e intuitiva, sin complicaciones.	E					Aplicable
12	Tienes la opción de organizar rápidamente los elementos de tu diseño, facilitando la creación de proyectos visuales sin necesidad de ajustes complicados.	E					Aplicable
13	La herramienta de arrastrar y soltar de Canva te permite experimentar con diferentes composiciones y diseños, dándote flexibilidad para ser más creativo.	E					Aplicable
14	Al usar la herramienta Canva, puedes completar tus proyectos de manera más rápida, ya que solo tienes que arrastrar los elementos a la ubicación deseada.	E					Aplicable
15	Puedes crear diseños más ordenados y equilibrados, ya que la función de arrastrar y soltar facilita alinear los elementos de manera automática.	E					Aplicable
16	Puedes compartir tu proyecto fácilmente enviando un enlace, permitiendo que más personas se unan rápidamente al diseño.	E					Aplicable
17	Puedes ver en vivo las modificaciones que hacen tus compañeros, lo que facilita la toma de decisiones y mejora la colaboración.	E					Aplicable
18	Los cambios que realices se actualizan al instante, asegurándote de que todos los miembros del equipo estén trabajando con la versión más reciente.	E					Aplicable
19	Puedes trabajar en Canva con compañeros de cualquier lugar, eliminando barreras geográficas y facilitando el trabajo a distancia.	E					Aplicable
20	Tienes la posibilidad de dejar comentarios directamente en el diseño para facilitar la retroalimentación y mejorar la colaboración.	E					Aplicable
21	Puedes utilizar la función de historial para revertir cambios, lo que te da la seguridad de poder regresar a una versión anterior si es necesario.	E					Aplicable
22	La opción de ver y responder a los comentarios en Canva te permite tener un flujo constante de ideas para mejorar el diseño en equipo.	E					Aplicable

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar. Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº	EDUCACION PARA EL TRABAJO	E	B	M	X	C	Observaciones
01	Identifico las necesidades o problemas de mi entorno antes de crear una propuesta de valor.	E					Aplicable
02	Reconozco los beneficios únicos que mi propuesta ofrece en comparación con otras opciones.	E					Aplicable
03	Diseño soluciones que realmente aporten valor y satisfagan las expectativas de los usuarios con la ayuda de herramienta Canva	E					Aplicable
04	Evalúo y ajusto mi propuesta de valor según la opinión de los posibles clientes o beneficiarios.	E					Aplicable
05	Comparo distintas opciones para asegurar que mi propuesta sea creativa y posible de realizar.	E					Aplicable
06	Uso herramientas digitales como Canva para crear diseños atractivos en mi proyecto de emprendimiento.	E					Aplicable
07	Aplico diferentes funciones de Canva para mejorar la presentación de mi idea de negocio.	E					Aplicable
08	Explora plantillas y elementos gráficos en Canva para hacer más llamativo mi proyecto.	E					Aplicable
09	Organizo la información en Canva de forma clara y ordenada para que mi emprendimiento se entienda mejor.	E					Aplicable
10	Reviso y mejoro mis diseños en Canva antes de presentarlos para que se vean más profesionales.	E					Aplicable
11	Me siento seguro al usar Canva para desarrollar mis proyectos emprendimiento.	E					Aplicable
12	Representa gráficamente los roles de su equipo emprendedor con herramienta Canva	E					Aplicable
13	Trabajo en equipo con mis compañeros para hacer realidad nuestro proyecto de emprendimiento.	E					Aplicable
14	Escucho y respeto las ideas de mi equipo para alcanzar nuestros metas juntos.	E					Aplicable
15	Comparto tareas y responsabilidades para que el proyecto avance de manera ordenada.	E					Aplicable
16	Colaboro con mis compañeros para encontrar soluciones y mejorar nuestro emprendimiento.	E					Aplicable
17	Me esfuerzo por cumplir los objetivos del equipo y apoyo a los demás cuando lo necesito.	E					Aplicable
18	Analizo si mi proyecto de emprendimiento cumple con los objetivos que me propongo.	E					Aplicable
19	Identifico qué aspectos de mi proyecto funcionan bien y cuáles necesito mejorar.	E					Aplicable
20	Comparo los resultados de mi proyecto con mis expectativas iniciales.	E					Aplicable
21	Escucho las opiniones de otros para evaluar la utilidad y el atractivo de mi proyecto.	E					Aplicable
22	Busco maneras de mejorar mi proyecto para obtener mejores resultados en el futuro.	E					Aplicable

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				E
Amplitud de contenido				E
Redacción de los Ítems				E
Claridad y precisión				E
Pertinencia				E

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: Mg. Carmona Castrejón, Luis Alberto
COLEGIATURA: 1544739434
DNI: 44739434



Firma

Fecha: 22/05/2025

Anexo 6: Carta de presentación



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Trujillo, 10 de febrero de 2025.

CARTA DE PRESENTACIÓN N° 271-2025/UCT-EPG

Mg. Gina Reyes Cuentas

DIRECTORA DE LA I.E. N° 32226 RAÚL CÓRDOBA ALVARADO – HUALLANCA

De mi mayor consideración;

Es grato dirigirme a usted en nombre de la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" para presentarle a **Juwer Walter Espíritu Cadillo**, identificado con DNI N° 41386399, y **Alicia Esther Hervías Camacho**, identificado con DNI N° 32966664, estudiantes del Programa de Maestría en Informática Educativa y Tecnologías de la Información de nuestra institución. Actualmente, los estudiantes se encuentran desarrollando un proyecto de investigación titulada: **CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE IE N° 32226 ANCASH 2025"**.

Le presento a **Juwer Walter Espíritu Cadillo** y **Alicia Esther Hervías Camacho** para que puedan llevar a cabo la aplicación de su instrumento de investigación en la entidad que usted dirige.

Quedo a la espera de su pronta respuesta y aprovecho para agradecerle su atención al presente.

Atentamente,

Dr. Jorge Luis Brenis Ezebio
Director de la Escuela de Posgrado
Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

C/c

Interesados, archivo EPG

Anexo 7: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - ANCASH
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - BOLOGNESI
I.E. 32226 "RAÚL CÓRDOVA ALVARADO"
C.M. N° 1431790



AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE EMPRESA Y/O INSTITUCIÓN

Yo, **GINA REYES CUENTAS**, identificada con DNI N° 31934774, en mi calidad de directora de la I.E. 32226 "Raúl Córdova Alvarado" - Huallanca.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN

A Lc. **Juwer Walter Espíritu Cadillo**, identificado con DNI N° 41386399 y a Br. **Alicia Hervías Camacho**, identificada con DNI N° 32966664, del Programa de Maestría en **INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN**, para que utilice la siguiente información de la institución:

❖ Datos estadísticos de los estudiantes y demás datos que se requieren para el trabajo de investigación denominado "**CANVA Y EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO EN ESTUDIANTES DE VII CICLO DE IE N° 32226 ANCASH 2025**"

Con la finalidad de que pueda desarrollar su () Informe estadístico, () Trabajo de investigación, (X) Tesis para optar el grado académico de Maestro.

(X) Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Indicar si el representante que autoriza la información de la Institución, solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la empresa en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

() Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la Institución

(X) Mencionar el nombre de la Institución

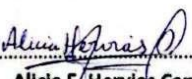
 I.E. N° 32226 "Raúl Córdova Alvarado"
Huallanca - Bolognesi
.....
Mag. GINA E. REYES CUENTAS
DIRECTORA

Firma y sello del representante legal
DNI N° 31934774

Los estudiantes declaran que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información pueda ejecutar.

.....

Juwer Walter Espíritu Cadillo
DNI N° 41386399

.....

Alicia E. Hervías Camacho
DNI N° 32966664

Anexo 8: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.

Investigador/es: Juver Walter Espíritu Cadillo y Alicia Esther Hervias Camacho

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/os/a/as participantes,

Les invitamos a participar en una investigación titulada: **Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.**

Antes de decidir si desean participar, queremos explicarles en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendan lo que implica. Pueden hacer preguntas en cualquier momento si algo no les queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si deciden participar, les pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrían sentirse (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento se sienten incómodos/as, pueden decirlo y detener su participación.

Sus participaciones nos ayudarán a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Sus participaciones son voluntarias y si deciden no participar o detenerse en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará Con ustedes.

Sus informaciones serán privadas. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondieron o hicieron. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, deciden participar, por favor escriben sus nombres y firmas aquí:

Declaramos que hemos entendido la información y que aceptamos participar en este estudio.

Nombre del participante: Valeria Marquez Albarmoz

Firma: [Firma]

Fecha: 02/06/25

Firma del padre/madre o tutor legal: [Firma]

Fecha: 02/06/25

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.

Investigador/es: Juver Walter Espíritu Cadillo y Alicia Esther Hervías Camacho

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/os/a/as participantes,

Les invitamos a participar en una investigación titulada: **Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.**

Antes de decidir si desean participar, queremos explicarles en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendan lo que implica. Pueden hacer preguntas en cualquier momento si algo no les queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si deciden participar, les pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrían sentirse (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento se sienten incómodos/as, pueden decirlo y detener su participación.

Sus participaciones nos ayudarán a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Sus participaciones son voluntarias y si deciden no participar o detenerse en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará con ustedes.

Sus informaciones serán privadas. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondieron o hicieron. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, deciden participar, por favor escriben sus nombres y firmas aquí:

Declaramos que hemos entendido la información y que aceptamos participar en este estudio.

Nombre del participante: Jhony Jhosep Chavez Calderón

Firma: [Firma]

Fecha: 02/06/25

Firma del padre/madre o tutor legal: [Firma]

Fecha: 02/06/25

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.

Investigador/es: Juvier Walter Espiritu Cadillo y Alicia Esther Hervias Camacho

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/os/a/as participantes,

Les invitamos a participar en una investigación titulada: **Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.**

Antes de decidir si desean participar, queremos explicarles en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendan lo que implica. Pueden hacer preguntas en cualquier momento si algo no les queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si deciden participar, les pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrían sentirse (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento se sienten incómodos/as, pueden decirlo y detener su participación.

Sus participaciones nos ayudarán a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Sus participaciones son voluntarias y si deciden no participar o detenerse en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará con ustedes.

Sus informaciones serán privadas. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondieron o hicieron. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, deciden participar, por favor escriben sus nombres y firmas aquí:

Declaramos que hemos entendido la información y que aceptamos participar en este estudio.

Nombre del participante: Estefanía Espiritu Fabian

Firma: Estefanía

Fecha: 02/06/25

Firma del padre/madre o tutor legal: [Firma]

Fecha: 02/06/25

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.

Investigador/es: Jover Walter Espíritu Cadillo y Alicia Esther Hervias Camacho

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/os/a/as participantes,

Les invitamos a participar en una investigación titulada: **Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.**

Antes de decidir si desean participar, queremos explicarles en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendan lo que implica. Pueden hacer preguntas en cualquier momento si algo no les queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si deciden participar, les pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrían sentirse (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento se sienten incómodos/as, pueden decirlo y detener su participación.

Sus participaciones nos ayudarán a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Sus participaciones son voluntarias y si deciden no participar o detenerse en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará Con ustedes.

Sus informaciones serán privadas. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondieron o hicieron. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, deciden participar, por favor escriben sus nombres y firmas aquí:

Declaramos que hemos entendido la información y que aceptamos participar en este estudio.

Nombre del participante: Herma... Rojas, Nataly... S. b. r. l. y.....

Firma: 

Fecha: 02/06/25

Firma del padre/madre o tutor legal: .....

Fecha: 02/06/25

ASENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.

Investigador/es: Juver Walter Espíritu Cadillo y Alicia Esther Hervias Camacho

Institución: Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Estimado/os/a/as participantes,

Les invitamos a participar en una investigación titulada: **Canva y el aprendizaje en educación para el trabajo en estudiantes de VII ciclo de IE N° 32226 Áncash 2025.**

Antes de decidir si desean participar, queremos explicarles en qué consiste este estudio y asegurarnos de que comprendan lo que implica. Pueden hacer preguntas en cualquier momento si algo no les queda claro.

Este estudio busca (explicación sencilla sobre el propósito de la investigación). Si deciden participar, les pediremos que (descripción breve y clara de las actividades a realizar). No hay riesgos importantes, pero podrían sentirse (explicación de posibles molestias menores si las hubiera). Si en algún momento se sienten incómodos/as, pueden decirlo y detener su participación.

Sus participaciones nos ayudarán a entender mejor (explicación del beneficio del estudio en términos comprensibles para menores). Sus participaciones son voluntarias y si deciden no participar o detenerse en cualquier momento, no habrá ningún problema. Nadie se molestará Con ustedes.

Sus informaciones serán privadas. Nadie fuera de esta investigación sabrá lo que respondieron o hicieron. Todo será utilizado solo para esta investigación.

Si después de leer esta información, deciden participar, por favor escriben sus nombres y firmas aquí:

Declaramos que hemos entendido la información y que aceptamos participar en este estudio.

Nombre del participante: Queda Salinas Mercedes S.

Firma: [Firma]

Fecha: 02/06/25

Firma del padre/madre o tutor legal: [Firma]

Fecha: 02/06/25

Anexo 9: Reporte de Turnitin

JUVER WALTER ESPÍRITU CADILLO

**ESPÍRITU CADILLO, JUVER WALTER - HERVIAS CAMACHO,
ALICIA ESTHER**

 FASE INFORME 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:556268529

Fecha de entrega

12 feb 2026, 14:13 GMT-5

Fecha de descarga

12 feb 2026, 14:25 GMT-5

Nombre del archivo

ESPÍRITU CADILLO, JUVER WALTER - HERVIAS CAMACHO, ALICIA ESTHER.docx

Tamaño del archivo

6.8 MB

90 páginas

18.141 palabras

105.691 caracteres

19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 18%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante POSGRADO on 2025-08-31	3%
2	Internet repositorio.uct.edu.pe	3%
3	Internet hdl.handle.net	2%
4	Trabajos del estudiante PREGRADO on 2025-10-01	1%
5	Trabajos del estudiante POSGRADO on 2025-08-25	<1%
6	Trabajos del estudiante PREGRADO on 2025-10-02	<1%
7	Trabajos del estudiante POSGRADO on 2025-12-11	<1%
8	Trabajos del estudiante POSGRADO on 2025-11-15	<1%

Anexo 10: Reporte de escritura de inteligencia artificial

JUVER WALTER ESPÍRITU CADILLO

**ESPÍRITU CADILLO, JUVER WALTER - HERVIAS CAMACHO,
ALICIA ESTHER**



FASE INFORME 2026

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:556268529

Fecha de entrega

12 feb 2026, 14:13 GMT-5

Fecha de descarga

12 feb 2026, 14:25 GMT-5

Nombre del archivo

ESPÍRITU CADILLO, JUVER WALTER - HERVIAS CAMACHO, ALICIA ESTHER.docx

Tamaño del archivo

6.8 MB

90 páginas

18.141 palabras

105.691 caracteres

21 % detectado como IA

El porcentaje indica la cantidad de texto calificado en la entrega que probablemente se generó usando IA.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usuario para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

