

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL
CUSCO**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**HERRAMIENTA CANVA Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
DIGITALES EN ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN DE LA UNSAAC - 2023**

Presentada por:

- **Bach. Gabriela Pando Puertolas**
- **Bach. Andrea Ramos Cruz**

**Para optar el título profesional de Licenciada en
Educación: Especialidad Educación Primaria.**

Asesora: Dra. Luz María Cahuana Fernández

Código ORCID: 0000-0002-1672-8608

CUSCO – PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: Herramienta Canva
y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes
de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023
presentado por: Gabriela Pando Puertolas con DNI Nro.: 77575731
presentado por: Andrea Ramos Cruz con DNI Nro.: 77135239
para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en
Educación: Especialidad Educación Primaria
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el
Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la**
UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 6 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 26 de Enero de 2024

Firma

Post firma Luz María Cahuana Fernández

Nro. de DNI 23857133

ORCID del Asesor 0000-0002-1672-8608

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: 010:27259:290367681

NOMBRE DEL TRABAJO

TESIS HERRAMIENTA CANVA Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES GABRIELA PANDO Y ANDREA RAMOS.pdf

AUTOR

Gabriela Pando y Andrea Ramos

RECUENTO DE PALABRAS

28278 Words

RECUENTO DE CARACTERES

160185 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

140 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.0MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 28, 2023 8:00 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 28, 2023 8:02 PM GMT-5**● 6% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de Internet
- Base de datos de trabajos entregados
- Material bibliográfico
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

DEDICATORIA

A mi padre Santiago Pando Salas y a mi madre Sofia Puertolas Espinoza, quienes me han guiado en todo este camino y fueron mi sostén en los momentos difíciles, su amor infinito y apoyo incondicional han sido mi guía en todo este proceso y por ello, esta tesis es tan suya como mía, es la gratitud a todo el sacrificio y dedicación que han hecho posible cada logro en mi vida. A mis hermanos, Jhemy, Karina y Nataly por el constante aliento y por la confianza que me tuvieron. A mis amigos y seres queridos quienes aportaron su granito de arena para que esto sea posible. Que esta tesis simbolice la gratitud eterna que siento por cada uno de ustedes.

Gabriela Pando Puertolas

Dedico este trabajo de investigación a mi padre Luis Ramos Paz y a mi madre Delfina Cruz Huaraya, por darme la vida y por estar presentes durante todo el proceso de este trabajo de investigación apoyándome y motivándome a seguir adelante y superar todas mis dificultades, a mis hermanas Raquel, Rocio, Flor Belinda y Alejandra quienes a pesar de todo supieron brindarme su comprensión y apoyo incondicional durante este proceso, a mis amistades que supieron guiar mi camino y saber aconsejarme para seguir creciendo profesionalmente.

Andrea Ramos Cruz

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por permitirnos haber culminado esta etapa universitaria de manera satisfactoria, por brindarnos salud, sabiduría y sobre todo la confianza en todo este proceso, a nuestras familias por el apoyo incondicional y por motivarnos a seguir adelante para continuar cumplimiento nuestras metas y objetivos. Su aliento y comprensión en los momentos difíciles fueron un faro que nos guio hacia la culminación de este logro. Gracias por ser nuestro pilar fundamental.

Agradecemos también a nuestra asesora Dra. Luz María Cahuana Fernández por el apoyo, paciencia, motivación y acompañamiento que nos brindó en cada etapa de este proceso de investigación. Sus consejos y tiempo brindado han sido fundamentales para mejorar este trabajo.

Por último, pero no menos importante, agradecemos a nuestros amigos y seres queridos que estuvieron a nuestro lado, brindándonos aliento y comprensión a lo largo de este desafiante trayecto.

Las tesistas

ÍNDICE

Dedicatoria.....	II
Agradecimiento	III
Índice	IV
Índice de tablas.....	VIII
Índice de figuras.....	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
Introducción	XII

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica.....	1
1.2. Descripción de la realidad problemática.....	3
1.3. Formulación del problema.....	6
1.3.1. Problema general	6
1.3.2. Problemas específicos	6
1.4. Justificación de la investigación	7
1.4.1. Justificación por su conveniencia.....	7
1.4.2. Justificación por su relevancia social	8
1.4.3. Justificación por las implicancias prácticas	8
1.4.4. Justificación teórica.....	8
1.4.5. Justificación pedagógica.....	9
1.4.6. Justificación por su utilidad metodológica	9
1.5. Objetivos de la investigación.....	10
1.5.1. Objetivo general.....	10
1.5.2. Objetivos específicos	10
1.6. Limitaciones de la investigación.....	11

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1.	Antecedentes empíricos de la investigación (estado de arte).....	12
2.1.1.	Antecedentes internacionales	12
2.1.2.	Antecedentes nacionales	14
2.2.	Bases teóricas	15
2.2.1.	Competencias digitales.....	15
2.2.2.	Herramientas tecnológicas en la educación	22
2.2.3.	Herramienta Canva.....	26
2.2.4.	Modalidad Canva for Education o para Educación.....	33
2.2.5.	Relación entre Canva for Education y el desarrollo de competencias digitales	38
2.3.	Definición conceptual (palabras claves).....	41

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1.	Hipótesis.....	43
3.1.1.	Hipótesis general	43
3.1.2.	Hipótesis específicas	43
3.2.	Identificación de Variables	44
3.2.1.	Operacionalización de variables	45

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1.	Tipo, nivel y diseño de investigación.....	46
4.1.1.	Tipo de investigación	46
4.1.2.	Nivel de investigación	46
4.1.3.	Diseño de investigación	46
4.1.4.	Enfoque y paradigma	47
4.2.	Unidad de análisis.....	47
4.2.1.	Criterios de inclusión.....	47
4.2.2.	Criterios de exclusión.....	47

4.3. Población de estudio.....	48
4.4. Tamaño de muestra	48
4.5. Técnicas de selección de muestra	49
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4.6.1. Técnicas	49
4.6.2. Instrumento.....	49
4.7. Técnicas de análisis e interpretación de la información	52
4.8. Técnicas para mostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	53

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Análisis descriptivo	54
5.2. Análisis inferencial	62
5.3. Análisis y discusión de resultados.....	72
5.3.1. Descripción de los hallazgos más relevantes y significantes.....	72
5.3.3. Implicancias del estudio	76
Conclusiones	77
Recomendaciones	79
Referencias.....	81
Anexos.....	83
Anexo 1: Matriz de Consistencia	84
Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables	87
Anexo 3: Módulos de aprendizaje	88
Anexo 4: Matriz de recolección de datos de los instrumentos	110
Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos – Cuestionario y Lista de Cotejos	112
Anexo 6: Constancia de aplicación de los instrumentos.....	117

Anexo 7: Ficha de validación experto N° 1.....	118
Anexo 8: Ficha de validación experto N° 2.....	119
Anexo 9: Ficha de validación experto N° 3.....	120
Anexo 10: Resultados del cuestionario de Pre – Test	121
Anexo 11: Resultados del cuestionario Post – Test	123
Anexo 12: Listas de cotejo	125
Anexo 13: Evidencias fotográficas	128

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Operacionalización de Variables</i>	45
Tabla 2: <i>Población de estudiantes matriculados en el curso IF902AEU 2023</i>	48
Tabla 3: <i>Muestra de estudiantes de práctica</i>	48
Tabla 4: <i>Escala de baremación</i>	51
Tabla 5: <i>Sistematización de técnicas e instrumentos</i>	51
Tabla 6: <i>Estadísticas de confiabilidad</i>	51
Tabla 7: <i>Informe de validación de expertos</i>	52
Tabla 8: <i>Competencias digitales</i>	54
Tabla 9: <i>Alfabetización digital</i>	56
Tabla 10: <i>Comunicación colaborativa digital</i>	57
Tabla 11: <i>Creación de contenido digital</i>	58
Tabla 12: <i>Seguridad digital</i>	60
Tabla 13: <i>Resolución de problemas digitales</i>	61
Tabla 14: <i>Prueba Wilcoxon para competencias digitales</i>	63
Tabla 15: <i>Estadístico de prueba para competencias digitales</i>	64
Tabla 16: <i>Prueba Wilcoxon para alfabetización digital</i>	65
Tabla 17: <i>Estadístico de prueba para alfabetización digital</i>	65
Tabla 18: <i>Prueba Wilcoxon para comunicación colaborativa digital</i>	66
Tabla 19: <i>Estadístico de prueba para comunicación colaborativa digital</i>	67
Tabla 20: <i>Prueba Wilcoxon para creación de contenido digital</i>	68
Tabla 21: <i>Estadístico de prueba para creación de contenido digital</i>	68
Tabla 22: <i>Prueba Wilcoxon para seguridad digital</i>	69
Tabla 23: <i>Estadístico de prueba para seguridad digital</i>	69
Tabla 24: <i>Prueba Wilcoxon para resolución de problemas digitales</i>	71
Tabla 25: <i>Estadístico de prueba para resolución de problemas digitales</i>	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Localización UNSAAC</i>	2
Figura 2: <i>Diferencia entre recurso educativo y recurso educativo digital</i>	26
Figura 3: <i>Portal de inicio de la plataforma Canva</i>	34
Figura 4: <i>Portal de registro de la plataforma Canva</i>	35
Figura 5: <i>Portal de verificación de la plataforma Canva</i>	35
Figura 6: <i>Competencias digitales</i>	55
Figura 7: <i>Alfabetización digital</i>	56
Figura 8: <i>Comunicación colaborativa digital</i>	57
Figura 9: <i>Creación de contenido digital</i>	59
Figura 10: <i>Seguridad digital</i>	60
Figura 11: <i>Resolución de problemas digitales</i>	61

RESUMEN

La presente investigación titulada Herramienta Canva en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023, tuvo como objetivo explicar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. El tipo de investigación fue Tecnológica, con un nivel Explicativo y un Diseño Experimental – Pre experimental, teniendo como población a 50 estudiantes que estuvieron divididos en primer y segundo grupo del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación y una Muestra de 25 estudiantes correspondientes al segundo grupo, la técnica aplicada fue Encuesta y el instrumento el cuestionario. El resultado obtenido fue que el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Palabras clave: Herramienta Canva, Canva for Education, competencias digitales.

ABSTRACT

The present research entitled Canva Tool in the development of digital skills of students of the UNSAAC Professional School of Education - 2023, aimed to explain how the use of the Canva tool in the for Education modality influences the development of the digital skills of the students of the Information and Communication Technologies course of the Professional School of Education of the National University of San Antonio Abad of Cusco, 2023. The type of research was Technological, with an Explanatory level and an Experimental – Pre-experimental Design, having as a population 50 students who were divided into the first and second groups of the Information and Communication Technologies course of the Professional School of Education and a Sample of 25 students corresponding to the second group, the technique applied was a Survey and the instrument was a questionnaire. The result obtained was that the use of the Canva tool in the for Education modality significantly influences the development of digital skills of the students of the Information and Communication Technologies course of the Professional School of Education of the National University of San Antonio. Abbot of Cusco, 2023.

Keywords: Canva Tool, Canva for Education, Digital Skills.

INTRODUCCIÓN

Actualmente nos encontramos en pleno siglo XXI, donde la tecnología está en constante cambio, lo cual implica fomentar el uso de herramientas tecnológicas que ayuden a desarrollar nuestras competencias digitales, en ese entender el presente trabajo de investigación como objetivo explicar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

En el capítulo I, Planteamiento del problema se describe la situación problemática, formulación de las preguntas, objetivos y por último la justificación de la investigación en sus 5 aspectos: Justificación por su conveniencia, por su relevancia social, por las implicancias prácticas, teórica, pedagógica y por su utilidad metodológica.

En el capítulo II, Marco teórico, compuesto por los antecedentes de estudio a nivel internacional y nacional, bases teóricas de la variable dependiente e independiente y marco conceptual.

En el capítulo III, comprende la hipótesis de investigación, tanto general como específicos y la tabla de operacionalización de las variables.

En el capítulo IV, Metodología de la investigación, abarca el enfoque, tipo, alcance y diseño de la investigación, así también la población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de análisis e interpretación de la información y la técnica para mostrar la verdad o falsedad de la hipótesis.

En el capítulo V, Resultados, se expuso el análisis descriptivo, inferencial y la discusión de resultados como la descripción de hallazgos relevantes, comparación con la literatura existente y las implicancias de estudio.

Finalmente, las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. **Ámbito de estudio: localización política y geográfica**

El trabajo de investigación se realizó en estudiantes del segundo semestre del curso Tecnologías de la Información y Comunicación, Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad de Cusco. Ubicado al sureste del Perú en el distrito de Cusco, Provincia y Departamento de Cusco.

Ubicación política:

La UNSAAC fue fundada el 1 de marzo de 1692 por el obispo Manuel de Mollinedo y Angulo, bajo el nombre de "Real y Pontificia Universidad de San Antonio Abad del Cusco". En tanto, la universidad en sus primeros años se estableció con el objetivo de proporcionar educación en filosofía, teología, leyes y medicina.

Durante el siglo XX, la UNSAAC continuó modernizándose y expandiéndose. Se establecieron nuevas facultades y programas académicos, donde la universidad se consolidó como una institución educativa de prestigio en el sur de Perú.

Finalmente, en el siglo XXI la UNSAAC ha continuado su desarrollo como una institución de educación superior integral donde se implementó programas de investigación y se ha fortalecido la presencia de la universidad en la comunidad local y nacional.

La UNSAAC, con su sede en la histórica ciudad de Cusco, ha desempeñado un papel fundamental en la preservación y promoción de la cultura, así como en la formación de generaciones de profesionales.

Ubicación geográfica: Según el Instituto Geográfico Nacional (ING, 1980):

COORDENADAS UTM:

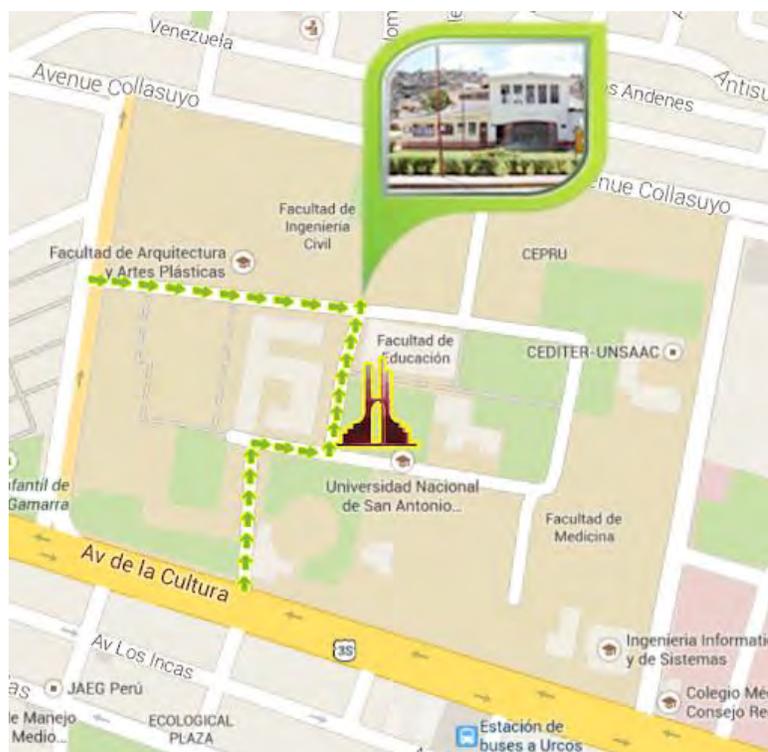
- Sur: 13° 31' 12"
- Oeste: 71° 57' 28"
- Altitud: 3399 m.s.n.m.

COORDENADAS GEOLÓGICAS

- Latitud: -13.52
- Longitud: -71.95777778

Figura 1

Localización UNSAAC



Nota: Recuperado de <http://web.unsaac.edu.pe/psocial/index.php?id=Contact>

1.2. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad, las TIC desempeñan un papel fundamental en la educación y en la forma en que los estudiantes aprenden y se desarrollan. Los entornos virtuales generados por las TIC ofrecen una amplia gama de oportunidades para mejorar la experiencia educativa y fomentar el desarrollo de habilidades y competencias en los estudiantes.

En este contexto, Canva en la modalidad for Education es una herramienta ampliamente utilizada que permite la creación de diseños gráficos de manera sencilla y accesible, incluso para personas sin conocimientos especializados en diseño. Ofrece una amplia variedad de plantillas, elementos gráficos y opciones de personalización, lo que la convierte en una herramienta atractiva para la creación de contenido visual.

Sin embargo, a pesar de las ventajas que ofrece, existe una realidad problemática asociada a su uso en entornos virtuales educativos. Esta problemática radica en la falta de información que se brinda a los estudiantes ya que en su mayoría desconocen que pueden tener acceso a la modalidad For Education con solo tener el dominio “edu”, lo cual facilita que puedan tener mayores opciones de búsqueda en cuanto a las diferentes plantillas que nos brinda esta herramienta porque son indispensables para el éxito académico y profesional en un mundo cada vez más digitalizado. El curso de Tecnologías de la Información y Comunicación se centra en enseñar a los estudiantes sobre el uso de diversas herramientas y tecnologías digitales y a menudo solo se basan en la teoría y la comprensión conceptual, pero no brindan suficientes oportunidades prácticas para que los estudiantes adquieran habilidades digitales concretas. Esto puede limitar su capacidad para aplicar sus conocimientos en situaciones reales.

Así mismo, las competencias digitales no se limitan solo a la capacidad técnica, sino que también abarcan habilidades como la creatividad, el diseño visual y la comunicación. Los estudiantes pueden carecer de estas habilidades debido a la falta de enfoque en la parte visual

y estética de las TIC y, por otro lado, los métodos tradicionales de enseñanza pueden resultar monótonos y poco atractivos para los estudiantes. Esto lleva a la desmotivación y falta de interés en el aprendizaje, lo que limita su desarrollo y aplicación efectiva.

Canva for Education es conocida por su facilidad de uso y capacidades de diseño gráfico, puede abordar estas problemáticas al proporcionar a los estudiantes una plataforma práctica y atractiva para desarrollar habilidades digitales y creativas. Sin embargo, es necesario investigar cómo se puede aprovechar al máximo en el contexto específico del curso de TIC y evaluar su impacto en el desarrollo de competencias digitales.

En este sentido, se puede decir que la aplicación de la TIC repercute en la evolución del sistema educativo, de manera significativa que, entre otras cosas, transforma el sistema educativo tradicional y conduce a nuevas formas de aprendizaje constante. “La innovación digital ha demostrado su capacidad para complementar, enriquecer y transformar la educación” (UNESCO, 2014) Entonces, para integrar eficazmente la tecnología en el desarrollo de las competencias digitales, es necesario que el proceso de aprendizaje sea más creativo y dinámico, ayude al estudiante a crear su propio método de aprendizaje a partir de sus experiencias previas y algunas fuentes de información complementarias mediante la organización de sus ideas para ser plasmadas como creaciones en las distintas plataformas digitales que fomentan la creatividad constante al momento de producir textos, no obstante, en los últimos años, se ha evidenciado una gran desactualización y falta de capacitación en herramientas digitales por parte de los docentes y los propios estudiantes, y a pesar que en este último año, como producto de la pandemia e integración casi total en el aprendizaje digital, aún no se ha logrado explorar al máximo lo que ofrece la tecnología al sector educativo.

Por otro lado la Universidad Nacional San Antonio Abad de Cusco (UNSAAC) específicamente en la Escuela Profesional de Educación, se ha hecho un trabajo de exploración

y se ha recogido y detectado datos preocupantes respecto al desarrollo de la competencia digital en el curso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), pues, los estudiantes de segundo semestre han evidenciado desconocimiento del manejo de recursos digitales, tales como Canva en la modalidad for Education, puesto que los docentes que imparten este curso aún no implementan en el sílabo como eje temático a la herramienta Canva pese que los estudiantes cuentan con el dominio “edu” que ofrece la universidad en consolidación con la empresa tecnológica. A causa de ello, los estudiantes no están aprovechando al máximo el desarrollo de las competencias digitales. De no mejorar esta situación, es probable que este problema se vaya arrastrando hacia niveles superiores, que ocasionará al estudiante dificultades en el desenvolvimiento académico, así como en las competencias complementarias.

En resumen, la problemática se centra en la falta de enfoque práctico, la escasa creatividad y diseño visual, y la desmotivación de los estudiantes en el desarrollo de competencias digitales en el curso de TIC. La herramienta Canva en la modalidad for Education se propone como una posible solución para abordar estas problemáticas y potenciar el aprendizaje de los estudiantes en dichas competencias.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?
- b) ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?
- c) ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?
- d) ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?
- e) ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de

Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación por su conveniencia

El proyecto de investigación actual es relevante, ya que Canva es una herramienta de diseño gráfico y visual en línea ampliamente utilizada que ofrece una interfaz intuitiva y herramientas poderosas para crear materiales visuales de manera rápida y efectiva. La elección de Canva for Education como objeto de estudio se justifica por su popularidad, accesibilidad y utilidad en el contexto educativo.

El presente proyecto de investigación ha ido realizando un trabajo de exploración previa, recogiendo y recopilando datos sobre la utilización de este. En ese entender, es necesario investigar cómo su uso específico en el curso de TIC de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC puede influir en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes. Esta investigación permitirá obtener conocimientos y evidencias específicas que beneficiarán tanto para los estudiantes como para el plan de estudios.

Finalmente, la integración de Canva for Education en el plan de estudios del curso puede mejorar el método de enseñanza aprendizaje al brindar a los alumnos una herramienta poderosa permite desarrollar habilidades digitales clave, como el diseño gráfico, la creatividad, la colaboración y la comunicación en entornos virtuales. Esto puede aumentar su nivel de participación, interés y motivación, así como mejorar la calidad de sus proyectos y trabajos y, así mismo estas habilidades son altamente demandadas en el mundo laboral y académico actual, lo que hace que la investigación sobre su desarrollo a través del uso de Canva sea relevante y oportuna.

1.4.2. Justificación por su relevancia social

La relevancia social de este proyecto de investigación, radica en la preparación de los estudiantes para los entornos digitales, el desarrollo de habilidades relevantes, la mejora en la comunicación visual y la promoción de la creatividad y la expresión personal. Estos elementos fomentan el progreso total de los alumnos y los capacitan para lidiar con oportunidades y retos en una sociedad digitalizada.

1.4.3. Justificación por las implicancias prácticas

La integración de la herramienta Canva for Education en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de TIC tiene implicancias prácticas significativas, ya que los estudiantes podrán crear y presentar materiales gráficos y visuales de manera más efectiva. Estas implicancias prácticas tienen un impacto directo en la formación y preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo digitalizado y amplían sus oportunidades profesionales y académicas, así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4.4. Justificación teórica

Se realiza con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el uso de la herramienta Canva for Education en la educación, como instrumento para la realización y utilización de diversos métodos de aprendizaje en la educación superior, cuyos resultados podrán sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación. Así también, la integración de esta modalidad en el aula, debe ser capaz de generar en ellos competencias técnicas, didácticas y metodológicas ya que permite a los estudiantes crear y diseñar sus propios materiales visuales, lo que fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo.

1.4.5. Justificación pedagógica

El uso de la modalidad Canva for Education en el ambiente educativo puede contribuir a la diversificación de los enseñamientos y ofrecer una plataforma visual sumamente interesante y activa a los estudiantes, así mismo la calidad educativa es un reto que se debe de asumir y por ello se plantea el uso de la herramienta ya que a veces lo tradicional no es lo suficiente motivador y creativo para los estudiantes porque muchas veces es tedioso.

Este programa puede convertirse en una valiosa herramienta que ayude y apoye en la didáctica de diversas materias.

1.4.6. Justificación por su utilidad metodológica

La justificación por su utilidad metodológica se basa en su enfoque práctico haciendo uso del cuestionario como instrumento, que así mismo será aplicado a los estudiantes del segundo semestre del curso de TIC en una prueba de pre y post test para explicar el comportamiento de las variables, entonces, el instrumento referido está diseñado con el propósito de establecer un modelo que pueda ser aprovechado por otras investigaciones, contribuyendo de esta manera a la creación de un marco sólido.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Explicar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

- a) Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- b) Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- c) Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- d) Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- e) Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del

curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

1.6. Limitaciones de la investigación

El principal objetivo de nuestra investigación fue explicar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de TIC de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC.

Donde se presentó la siguiente limitación:

- La Facultad de Informática donde se realizan las clases del curso de TIC en el segundo semestre, presentó dificultades en cuanto a la red de internet, impidiendo el desarrollo normal de los módulos de aprendizaje, ya que el manejo de la herramienta requiere de internet para su uso.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes empíricos de la investigación (estado de arte)

A lo largo del proceso de consulta de fuentes bibliográficas, se recopilaron los siguientes estudios de investigación relacionados con el tema de investigación actual, dos proyectos de investigación y un artículo científico desarrollados a nivel internacional y dos proyectos de investigación desarrollados a nivel nacional.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Hadi et al. (2021), en su proyecto de investigación titulado “*Teaching writing through Canva application*”. El objetivo del estudio fue investigar la eficacia del uso de los medios de la aplicación de Canva para mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes en Mts Al-Islamiyah, Ciledug - Indonesia. La investigación utilizó el método cuantitativo preexperimental mediante la aplicación de pruebas previas y posteriores, asimismo, este estudio utilizó la técnica de muestreo aleatorio. Los resultados de la investigación revelaron:

1. Los estudiantes de la clase experimental experimentaron una mejora aceptable y fueron capaces de redactar textos mucho mejor en la prueba posterior. Esta mayor puntuación podría atribuirse a la presentación de la aplicación Canva, que mejoró significativamente el rendimiento de producción de textos, así como la motivación de los estudiantes.
2. La aplicación Canva no sólo es útil, sino que también puede ahorrar tiempo, si se utiliza eficazmente como medio para el proceso de aprendizaje de las habilidades de escritura.

Anwar (2021), en su trabajo de investigación titulado “*The perception of using technology Canva application as a media for english teacher creating media virtual teaching and english learning in*

LOEI Thailand". El objetivo del estudio fue conocer la percepción de los profesores de inglés en el uso de la aplicación Canva como una creación de medio de aprendizaje virtual en LOEI Tailandia. La investigación utilizó una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa. Los resultados de la investigación revelaron:

1. La función y el beneficio de Canva se divide en dos, como complemento y aplicación. La función de complemento de Canva facilita al profesor la creación de medios de aprendizaje, la aplicación Canva mejora el proceso de aprendizaje en línea. Los medios de aprendizaje de Canva son fáciles de distribuir a los estudiantes.
2. Si el interés de los profesores en el uso de Canva como un diseño de aprendizaje está en un porcentaje muy bajo, es porque la tasa de interés es solo del 10%, esto se debe a la gran cantidad de aplicaciones que proporcionan las mismas facilidades y fácil de usar.

Arcentales et al. (2020), en su artículo publicado, "*Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura en la ciudad de Venezuela*". El objetivo del estudio fue establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura, de los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa "Agronómico Salesiano". La investigación abordó una metodología mixta, cualitativo y cuantitativo, no experimental los cuales incluyen encuestas a estudiantes del tercer año y entrevistas a un grupo focal pertenecientes al área de estudio; se aplicó en un solo cohorte de tiempo, por lo que es de tipo transversal. Como resultado de la investigación, se demostró:

1. Los estudiantes utilizan las herramientas digitales de manera creativa y activa para el desarrollo de destrezas y habilidades, en especial de lectura y escritura.
2. Un reducido número de estudiantes ha empleado Canva para generar la producción de textos frente a la gama de posibilidades que ofrece esta herramienta.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Sanchez (2020), en su proyecto de investigación titulado "*Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar - Lima*". El objetivo del estudio fue determinar el grado de mejora de la Herramienta Canva en la creatividad de los estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar. En la investigación se utilizó el enfoque cualitativo de acuerdo con la metodología utilizada. Como consecuencia de la investigación se clasificó la situación en torno al uso de la herramienta Canva, llegando a las siguientes conclusiones:

1. El uso de la herramienta Canva permite desarrollar clases más amenas, más innovadoras, más creativas que ayudan a desarrollar habilidades como el pensamiento reflexivo, crítico y creativo en los estudiantes.
2. La herramienta Canva es una de las herramientas que ayudan a potenciar el pensamiento creativo en los estudiantes, gracias a las investigaciones dadas a lo largo de la investigación, se puede concluir que esta herramienta es muy importante incorporarla en las aulas, ya que ayuda a que los estudiantes tengan nuevas ideas y construir sus propios conocimientos de una manera más innovador.

Tantachuco (2021), en su trabajo de investigación titulado "*Propuesta Didáctica para mejorar la Producción de Textos discontinuos mediante la herramienta digital Canva en estudiantes del nivel secundario - Chiclayo*". El objetivo del estudio fue diseñar una estrategia para mejorar la producción de textos discontinuos a través de la herramienta digital Canva en estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa San Francisco de Lagunas, 2021. El enfoque fue cualitativo bajo un método no aplicado a la muestra. Como consecuencia de la investigación, se obtuvieron los siguientes resultados en la aplicación del proyecto:

1. Se podrá aplicar la estrategia de utilización de la herramienta digital educativa Canva en aras de mejora tanto en la enseñanza como el aprendizaje de los estudiantes de dicha institución educativa, implementando el desarrollo de las competencias de la variable que se quiere asistir.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Competencias digitales

2.2.1.1. Definición de las competencias digitales.

La competencia digital es la capacidad de aplicar y utilizar habilidades digitales de manera efectiva en diferentes contextos y con diversos propósitos.

Así mismo engloba la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación de manera eficaz, crítica y reflexiva. Implicando el dominio de habilidades técnicas, la comprensión de las implicaciones éticas y sociales de las tecnologías, así como la capacidad de adaptarse y aprender de manera continua en un entorno digital en constante evolución. (Marcelo Caballero, 2017)

Por tanto, se refleja la importancia de la competencia digital como una habilidad esencial en la sociedad actual, que va más allá del simple conocimiento técnico y se enfoca en su creativo, ético y crítico uso de las tecnologías digitales, entonces se refiere a la habilidad de evaluar, utilizar, crear y comprender la información de manera crítica, ética y efectiva utilizando las tecnologías digitales. Implican habilidades técnicas, cognitivas y socioemocionales esenciales por la plena participación en la ciudadanía digital.

Diversas organizaciones han propuesto marcos de referencia en las competencias digitales para la educación, como el Marco de Referencia Europeo para las Competencias Digitales (DigComp) y el Marco de Competencias Digitales para Educadores (DigCompEdu). Estos marcos

establecen una serie de dimensiones y niveles de competencias digitales que deben ser desarrollados en los estudiantes.

2.2.1.2. Dimensiones de competencias digitales:

Según Redecker (2020):

La competencia digital es una de las competencias transversales que los educadores necesitan inculcar en los alumnos. Mientras que el fomento de otras competencias transversales representa solo un aspecto de la competencia digital de los educadores en la medida en que las tecnologías digitales se utilicen para hacerlo, la capacidad de favorecer que los estudiantes desarrollen su competencia digital es una parte integral de la misma. Por este motivo, esta capacidad merece un área específica en el marco DigCompEdu y detalla cinco competencias alineadas en contenido y descripción con el DigComp.

- A. Información y alfabetización digital:** Capacidad para buscar, evaluar y utilizar críticamente información digital, así como para comprender y aplicar conceptos básicos de privacidad y seguridad en línea.
- Búsqueda de información en línea: Implica utilizar motores de búsqueda, como Google, Bing o Yahoo, para encontrar información relevante en Internet. Al realizar una búsqueda, es importante utilizar términos de búsqueda precisos y adecuados, además, es fundamental tener habilidades de selección y evaluación de fuentes confiables para obtener información precisa y verificada.
 - Evalúa la información encontrada: Una vez que se ha realizado una búsqueda y se han encontrado resultados, es esencial evaluar la información encontrada para determinar su calidad, confiabilidad y relevancia. Es importante verificar la veracidad de los datos, corroborar la información en diferentes fuentes y estar alerta a posibles sesgos o manipulaciones.

- Almacena y filtra la información: Una vez que se ha encontrado y evaluado la información relevante, es necesario almacenarla y filtrarla de manera efectiva para su posterior uso. Esto implica utilizar herramientas y técnicas para organizar y gestionar la información recopilada.

Por otro lado, existe el concepto de Alfabetización emocional que se refiere al “Proceso de enseñanza-aprendizaje donde otros ámbitos del individuo se toman en cuenta, como las emociones y sentimientos, los mismos que serían determinantes en la relación del individuo con los diferentes actores animados o no, que están involucrados. Tal es el caso de maestros, compañeros, libros, temas, actividades, etc” (Güel, 1998, p. 157)

Entonces, la alfabetización digital y la alfabetización emocional son dos conceptos distintos que se centran en habilidades y conocimientos diferentes, pero ambos son relevantes en el contexto de la educación y el desarrollo personal.

B. Comunicación y colaboración digital: Habilidades para comunicarse, colaborar y participar en entornos digitales de manera efectiva y respetuosa, utilizando una variedad de herramientas y plataformas digitales.

- Comparte información y contenidos digitales: Implica la facultad de organizar, difundir y seleccionar la información de manera efectiva utilizando herramientas y plataformas digitales, esto incluye compartir archivos y al compartir información y contenidos digitales, se fomenta el intercambio de conocimientos, la colaboración y la creación de redes en entornos virtuales.
- Participa en comunidades virtuales: Implica involucrarse activamente en grupos en línea que comparten intereses comunes. Participar en comunidades virtuales brinda la oportunidad de aprender de otros, recibir retroalimentación, resolver problemas, colaborar en proyectos conjuntos y establecer conexiones profesionales.

- Colabora en medios digitales: Se refiere a trabajar de manera conjunta en la creación, edición y mejora de proyectos digitales. Esto puede incluir colaborar en documentos compartidos, participar en la creación de contenido multimedia, contribuir en proyectos de diseño gráfico o trabajar en equipo en la programación de software.

C. Creación de contenidos digitales: Habilidad para editar y crear diferentes tipos de contenidos digitales, como texto, imágenes, audio y video, utilizando herramientas y software adecuados.

- Desarrolla contenidos digitales: Se refiere a crear y producir material multimedia en Formato digital, como texto, imágenes, videos, presentaciones o infografías.
- Integra y reelabora contenidos: Se refiere a combinar y fusionar diferentes fuentes de información o recursos digitales para crear nuevos materiales o presentar información de manera más efectiva. Al integrar y reelaborar contenidos, se fomenta la creatividad y la personalización de la información para adaptarla a las necesidades y preferencias del público objetivo.
- Respeto los derechos de autor: Se refiere a reconocer y cumplir con las leyes y regulaciones relacionadas con la propiedad intelectual y el uso de materiales protegidos por derechos de autor en entornos digitales. Esto implica obtener permiso o licencias para utilizar y compartir material protegido por derechos de autor.
- Diseño visualmente atractivo: Es la creación de contenidos digitales que sean estéticamente agradables y visualmente impactantes. Esto implica utilizar técnicas de diseño gráfico, selección adecuada de colores, fuentes y elementos visuales, así como organizar y presentar la información de manera visualmente coherente y atractiva.

D. Resolución de problemas digitales: Habilidades para identificar y resolver problemas utilizando recursos y herramientas digitales, de la misma manera se requiere el pensamiento crítico y la creatividad al abordar desafíos tecnológicos.

- Identifica necesidades: Se refiere a la capacidad de reconocer y comprender las demandas y requerimientos de los usuarios o de un contexto específico en relación con el uso de la tecnología. Esto implica analizar las necesidades existentes, identificar áreas de mejora y determinar cómo la tecnología puede ayudar a satisfacer esas falencias.
- Usa la tecnología con creatividad e innovación: Se refiere a la manera original de generar nuevas ideas para aprovechar al máximo las herramientas y recursos digitales disponibles. Esto implica encontrar Formas creativas de utilizar la tecnología para resolver problemas, mejorar procesos, crear contenido o diseñar experiencias interactivas.

E. Seguridad o ciudadanía digital: Conciencia de los derechos, responsabilidades y ética en línea, así como capacidad para tomar decisiones informadas y responsables en el entorno digital.

- Protege dispositivos: Se refiere a implementar medidas de seguridad para salvaguardar los dispositivos tecnológicos, como computadoras, teléfonos inteligentes o tabletas, contra amenazas y riesgos de seguridad. Al proteger los dispositivos, se reduce el riesgo de intrusiones, malware, robo de información o daños a los sistemas.
- Protege datos personales e identidad digital: Se refiere a tomar medidas para garantizar la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la información personal en línea. Esto incluye la gestión de contraseñas seguras, la protección de la privacidad en redes sociales y así evitar compartir información personal sensible con fuentes no confiables.

2.2.1.3. Desarrollo y niveles de las competencias digitales

El desarrollo de las competencias digitales implica adquirir y mejorar las habilidades necesarias para emplear de manera eficaz las tecnologías digitales en diversos contextos. Esta etapa de desarrollo puede comprender varios pasos o fases que permiten a las personas avanzar en su capacidad para utilizar las herramientas digitales de manera competente. Algunas etapas comunes en el incremento de las competencias digitales son:

- a.** Inicio o familiarización: En esta etapa, las personas se familiarizan con las tecnologías digitales básicas, como el uso de dispositivos electrónicos, la navegación por internet y el manejo de aplicaciones y programas comunes. Aprenden a utilizar las funciones básicas de los dispositivos y a navegar en entornos digitales.
- b.** Nivel intermedio: Una vez que se sienten cómodos con las herramientas digitales básicas, las personas avanzan al nivel intermedio. En esta etapa, adquieren habilidades más avanzadas, como la creación y edición de documentos, el uso de programas de diseño gráfico, el manejo de herramientas de comunicación en línea y el acceso a información especializada.
- c.** Competencia avanzada: En esta etapa, las personas han adquirido un alto grado de destreza en el manejo de las tecnologías digitales. Pueden utilizar aplicaciones y software especializados en su campo de estudio o trabajo, como herramientas de análisis de datos, software de diseño avanzado, programación y desarrollo web, entre otros. También tienen la capacidad de resolver problemas técnicos y adaptarse rápidamente a nuevos entornos digitales.

Es importante destacar que el desarrollo de competencias digitales es un proceso continuo y en constante evolución, ya que las tecnologías digitales también evolucionan rápidamente. Es necesario mantenerse actualizado y seguir aprendiendo nuevas habilidades y herramientas digitales a lo largo del tiempo.

En resumen, ello implica avanzar a través de diferentes etapas, desde la familiarización básica hasta la competencia avanzada en el empleo de herramientas y tecnologías digitales. Es un proceso continuo y en constante evolución que permite a las personas emplear eficazmente las tecnologías digitales en diferentes contextos.

2.2.1.4. Importancia de las competencias digitales en el entorno educativo

En la sociedad actual, el dominio de las competencias digitales es crucial en el ámbito educativo, laboral y en la participación activa de los ciudadanos, ya que esto permite a los estudiantes acceder a información de calidad, comunicarse de manera efectiva, colaborar en proyectos, resolver problemas tecnológicos y adaptarse a los rápidos cambios tecnológicos.

Con el avance continuo de la tecnología, las competencias digitales evolucionan constantemente. Algunas tendencias actuales incluyen la inteligencia artificial, la realidad virtual, el aprendizaje en línea, la programación y el pensamiento computacional. Es importante tener en cuenta estas tendencias y preparar a los estudiantes para afrontar retos y aprovechar las oportunidades que presenta el mundo digital que está en constante cambio.

Por tanto, las competencias digitales deberían ser integradas de manera transversal en el currículo educativo, en todas las áreas y niveles educativos. Esto implica diseñar actividades y proyectos que promuevan el desarrollo de las competencias digitales, como también proporcionar una formación y apoyo a los docentes para su implementación efectiva en el ámbito educativo.

A continuación, se detalla la relevancia de las competencias digitales en el entorno educativo:

- a.** Mejora del aprendizaje: Las competencias digitales permiten a los estudiantes tener acceso a una amplia gama de recursos educativos accesibles en internet, lo que enriquece su proceso de aprendizaje y les brinda oportunidades para investigar, explorar y profundizar en los temas de estudio.
- b.** Preparación para el futuro: En una sociedad cada vez más digital, es esencial que los estudiantes adquieran competencias y conocimientos en el uso de la tecnología. Las

competencias digitales les brindan las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI y prepararse para las demandas futuras del mercado laboral.

- c. Fomento de la creatividad y la innovación: Las competencias digitales ayudan a expresar la creatividad a través de la creación de contenido digital, como presentaciones multimedia, videos, blogs o diseños gráficos. Esto fomenta la innovación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes.
- d. Colaboración y comunicación: Las competencias digitales facilitan la colaboración en equipo a través de herramientas en línea, lo que fomenta el intercambio de ideas y la comunicación efectiva.

En resumen, las competencias digitales son esenciales en el entorno académico, porque preparan a las personas para enfrentar los desafíos tecnológicos, promueven la creatividad y la colaboración, mejoran la empleabilidad y la productividad, y permiten la adaptación y el aprendizaje continuo en un mundo digital en constante cambio.

2.2.2. Herramientas tecnológicas en la educación

En el ámbito pedagógico, las herramientas tecnológicas desempeñan una función importante en el proceso de enseñanza- aprendizaje, porque estas proporcionan recursos y funcionalidades que mejoran la experiencia educativa, fomentan la involucración activa de los estudiantes y simplifican el desarrollo de competencias digitales.

Las herramientas tecnológicas en la educación son aplicaciones digitales que se utilizan con el propósito de mejorar el proceso educativo, entonces al utilizar herramientas tecnológicas en la educación, se pueden aprovechar diversas ventajas, como:

- Acceso a la información y recursos educativos: Las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes acceder a una extensa variedad de información y recursos educativos

disponibles en línea, lo que hace posible que realicen investigaciones, consulten bases de datos, accedan a libros electrónicos, videos educativos y otros materiales enriquecedores.

- Interactividad y participación activa: Las herramientas tecnológicas estimulan la involucración activa de los estudiantes en el proceso educativo a través de plataformas en línea, foros de discusión, blogs o aplicaciones interactivas, los estudiantes pueden participar en actividades interactivas, colaborar con sus compañeros y expresar sus ideas de manera creativa.
- Personalización del aprendizaje: Las herramientas tecnológicas brindan la oportunidad de ajustar la enseñanza de acuerdo a las necesidades específicas de cada estudiante, para ello se pueden utilizar aplicaciones y software educativo que ofrecen actividades y ejercicios adaptados a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.
- Retroalimentación inmediata: Las herramientas tecnológicas permiten una retroalimentación rápida y precisa sobre el progreso de los estudiantes. Los docentes pueden emplear plataformas que evalúan automáticamente las respuestas de los estudiantes y brindan retroalimentación instantánea, lo que ayuda a los estudiantes reconocer sus capacidades destacadas y áreas en las que pueden mejorar.
- Colaboración y trabajo en equipo: Las herramientas tecnológicas facilitan la cooperación y el trabajo en equipo permitiendo el uso de herramientas de colaboración en línea, compartir documentos, editar en tiempo real y realizar proyectos conjuntos, incluso a distancia.
- Creatividad y expresión: Las herramientas tecnológicas ofrecen diversas opciones para que los estudiantes expresen su creatividad. Pueden utilizar software de diseño,

aplicaciones de creación de contenido multimedia, programas de edición de video y otras herramientas para crear presentaciones, videos, infografías y proyectos multimedia.

En ese entender, el uso de las herramientas tecnológicas prepara a los estudiantes para afrontar el entorno digital que está en constante evolución. Así mismo, les proporciona habilidades digitales fundamentales, como la capacidad de utilizar software y aplicaciones, trabajar en línea, colaborar virtualmente y adaptarse a nuevas tecnologías.

2.2.2.1. Papel de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de competencias digitales.

El papel de las herramientas tecnológicas en el desarrollo de competencias digitales es fundamental en la sociedad actual. Estas herramientas proporcionan recursos y oportunidades para adquirir y fortalecer habilidades digitales en diversos ámbitos, ya que también desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de competencias digitales al proporcionar recursos, facilitar la comunicación y colaboración, estimular la creatividad, mejorar la organización y gestión de la información, potenciar el análisis de datos y promover la seguridad y privacidad digital. Estas herramientas brindan oportunidades para adquirir habilidades esenciales en un entorno digital en constante evolución.

2.2.2.2. Revisión de herramientas similares a Canva y su aplicabilidad en la educación.

Existen varias herramientas similares a Canva que también son aplicables en el contexto educativo. Estas herramientas proporcionan funciones y características para la creación de diseños visuales y presentaciones, permitiendo desarrollar habilidades digitales y expresarse de manera creativa.

Algunas de estas herramientas y su aplicabilidad en la educación son:

- a.** Adobe Spark: Es una herramienta en línea fácil de usar que permite a los no diseñadores crear gráficos de calidad profesional, vídeos promocionales breves, historias web impactantes de una sola página y presentaciones atractivas que comunican ideas de forma coherente y rápida. (Spark, 2016)
- b.** Piktochart: Piktochart: Es una herramienta web que nos permite crear contenidos visuales de una manera muy sencilla, sin necesidad de tener conocimientos sobre diseño gráfico. Además de las infografías, con Piktochart puedes hacer pósters, reportes, flyers o recursos para redes sociales, como pueden ser cabeceras o publicaciones para Instagram, Facebook, Twitter o LinkedIn. (Barberá, 2022)
- c.** Prezi: Es una herramienta digital que le permite al instructor diseñar presentaciones online, y compartirlas mediante enlace web para visualización en cualquier dispositivo que cuente con conectividad a internet (González & Gómez, 2021, p. 100).
- d.** Genially: Es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones. (Genially, 2015)
- e.** Sutori: Es una herramienta de instrucción y presentación colaborativa para el aula. Para todos los grupos de edad, Sutori es el compañero perfecto para las tareas multimedia de historia, geografía, sociología, español, lengua, artes, STEM y PBL. (Sutori, 2021)

Estas herramientas ofrecen características y funciones similares a Canva y son ampliamente utilizadas en el entorno educativo. Permiten a los estudiantes desarrollar habilidades digitales, fomentar la creatividad, presentar información de manera visualmente atractiva y promover la participación y el compromiso. Cada una de estas herramientas tiene su propio conjunto de

características y plantillas personalizables, lo que brinda a los estudiantes una variedad de opciones para expresarse y comunicar sus ideas en diferentes formatos visuales.

2.2.3. Herramienta Canva

2.2.3.1. Antecedentes de la herramienta Canva

a) Software educativo o recurso educativo

Se entiende como Software educativo a los programas creados con el propósito de ser usados como recursos didácticos en el aprendizaje de cualquier área de estudios. Cabe mencionar que, también son definidos como “un tipo de recurso educativo y específicamente un recurso educativo digital” (Márquez & Márquez, 2018)

En la cual Frade está de acuerdo en que, también son “aquellos materiales didácticos o educativos que sirven como mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje” (2009, p. 15)

Es en esta interacción donde se lleva a cabo el proceso de asimilación donde el estudiante, potencia sus habilidades comunicativas y cognitivas. En ese entender se puede afirmar que, el software educativo digital va formando parte del desarrollo cognitivo en relación a situaciones que se pueda presentar en la experiencia del proceso evolutivo del aprendizaje.

Figura 2

Diferencia entre recurso educativo y recurso educativo digital

Recurso educativo	Recurso educativo digital
 Medios didácticos  Pizarra, Libros, cuadernos, etc.	 Medios didácticos  Software Educativo

Nota: Elaborado en base a la revisión bibliográfica

Además, como menciona, Martínez:

A través de estos mecanismos de comunicación instantánea, los estudiantes pueden solicitar y recibir las indicaciones e informaciones complementarias que necesitan para continuar con su proceso de aprendizaje desde casa. En términos de portales y plataformas web educativas, las ventajas son diversas: infinidad de contenidos y recursos; capacidad de interacción con el educador y compañeros; dinamismo, herramientas de gamificación (juegos didácticos); medición de avances, evaluación del aprendizaje, entre otras. En contraste con las modalidades previamente mencionadas, los portales y plataformas cumplen una función superior. (2020, p. 7)

Tomando lo dicho, se considera a Canva como un recurso educativo digital bajo el servicio de un aprendizaje autónomo, que aporta beneficios significativos al aprendizaje actual del estudiante.

2.2.3.2. Fundamentos de la herramienta Canva

a) Fundamentos tecnológicos.

Según Márquez & Márquez (2018), el desarrollo de un software esta diversificado según el campo que abarca:

- **De sistema:** Proporciona detalles de programación a la computadora.
- **De Programación.** Permite al programador desarrollar programas informáticos.
- **De aplicación.** Permite a los usuarios llevar a cabo una o varias tareas específicas orientadas al sector público o educativo.

Y la clasificación adicional aumentada actualmente:

- **Social.** Busca romper la separación y el aislamiento de los que participan en los programas a distancia y facilitar la construcción de conocimiento.

En ese entender, Canva sigue la ruta de clasificación general de software de aplicación, y software social, pues diseñado para el trabajo colaborativo entre varias personas, así como en la capacidad de permitir a sus usuarios la modificación y creación de varios trabajos en su plataforma web.

b) Fundamentos Pedagógicos.

Utilizar Canva, ayuda a los estudiantes en la innovación y creatividad en la obtención de aprendizajes relacionados a la producción de creaciones de autoría propia mediante el aprendizaje creativo, así como el desarrollo del trabajo colaborativo.

Con esta herramienta, el profesor empleará tácticas de estímulo e innovación con la finalidad de impulsar actividades en los estudiantes, logrando así la adquisición de conocimientos de forma creativa.

2.2.3.3. Definición de la Herramienta Canva

Dentro de las herramientas emergentes durante el proceso educativo enfocado al área de diseño y presentación, se encuentra Canva.

Trejo (2018), define a Canva como un software y sitio web (Canva.com) dedicado al diseño gráfico simplificado, con materiales visuales llamativos que una interfaz simple para el usuario enfocado a facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar.

De igual modo lo señala la CEO actual de Canva, Perkins, la cual afirma que: “Esta aplicación está orientada principalmente a usuarios que no son diseñadores y que necesitan una solución

rápida.” (2019, p. 1). Tomando en cuenta lo mencionado por el autor, Canva ofrece una simplicidad al momento de crear contenidos siendo de gran ayuda para personas que no poseen conocimiento o personas experimentadas en el diseño gráfico.

Al igual que, para Archila, son diversas las herramientas que posee el interfaz de Canva, sin embargo, lo más resaltante de esta, es que: “permite trabajar como lo hacen los profesionales ofreciendo una gran variedad de: lienzos, decoraciones, imágenes, entre otros” (2018, p. 4)

En ese entender, se puede definir a Canva como una herramienta, software y recurso digital que brinda de forma interactiva e innovadora la creación y producción de diversos formatos de diseño por medio de plantillas y recursos gráficos digitales, favoreciendo el desarrollo de la creatividad en la persona. Es así que, en el ámbito educativo Canva se vuelve un recurso digital que ofrece una interfaz de fácil acceso, dando a disposición la gran gama de elementos (fotos, imágenes, vectores, entre otros.) favoreciendo el trabajo colaborativo en el aprendizaje de los estudiantes.

2.2.3.4. Características de la herramienta Canva

- Interactiva. Los participantes pueden interactuar a través de comentarios escritos en las plantillas activas.
- Segura. Se caracteriza por ser segura; el trabajo colaborativo es mediante el acceso de un vínculo creado por el profesor o estudiante desde una cuenta Gmail o cuenta educativa, el creador es quien la administra.
- Gratuita. Basta con tener una cuenta Gmail y tener acceso a internet.
- Capacidad de número de participantes. La herramienta Canva, tiene la capacidad limitada, según la modalidad de la herramienta, el número de participantes variará.
- Capacidad de almacenamiento. Canva cuenta con almacenamiento propio, y puede ser utilizado en diferentes lugares con la misma cuenta.

- Accesibilidad. “Canva se puede utilizar en versión escritorio accediendo a su página e iniciando sesión con usuario y contraseña. También es accesible en cualquier dispositivo móvil a través de sus apps según sistema operativo” (Aurelio y Romero, 2020, p. 5)

2.2.3.5. Ventajas de la herramienta Canva

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

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

2.2.3.6. Modalidades de la herramienta Canva

La herramienta se centra principalmente en ofrecer elementos de fotos, imágenes, iconos y cientos de fuentes. Al ser una herramienta digital con una plataforma web activa, Canva ofrece actualmente tres modalidades de acceso, sin embargo, en todas las modalidades, se tendrá acceso a varias plantillas educativas, de negocios, incluidos folletos y tarjetas de presentación.

Para Paige (2020), la división está constituida por:

a) Canva Básico o gratuito

En esta modalidad, Canva ofrece los servicios de forma libre y gratuita para cualquier persona que quiera diseñar, así como utilizar las plantillas que ofrece. Sin embargo, por ser de acceso gratuito está limitado para algunas funciones de la interfaz, las cuales podrían ser:

- Solo optar dar dos carpetas para organización de diseños.
- Limitado número de participantes en los trabajos colaborativos.
- Otorgar limitado almacenamiento para fotos y materiales.
- Dar acceso a plantillas gratuitas, mas no las clasificadas con “pro” o una estrella adjunta al elemento.
- Otorgar la opción de subir imágenes de autoría propia.
- Dar la opción de “guardar” plantillas para ti y tu equipo.

Aunque la modalidad gratuita limita muchas funciones, no obliga a la persona a pasar a la modalidad de pago, o premium.

b) Canva Premium o de pago

Cuando se accede a la modalidad de pago o premium, la persona o usuario necesita realizar pagos mensuales o anuales para liberar la totalidad de las herramientas y beneficios que ofrece otorgará Canva, el cual pueden ser algunos de los siguientes beneficios:

- Acceso a más fotos, videos, audios y recursos **premium**.
- Acceso a más plantillas **premium** y gratuitas con nuevos diseños todos los días.
- Creación de logos y fuentes con autoría propia como marca personal, así como dados por la plataforma de Forma ilimitada.

- Accesos a nuevas herramientas de apoyo como: los fondos de las imágenes cargadas al instante con el botón llamado **Quita fondos**.
- Mayor espacio en la nube de almacenamiento.
- Organizador de planificación de contenido en 8 plataformas (Facebook, Instagram, etc.).

c) Canva for Education o Canva para Educación

Por otro lado, se ha impulsado con mayor fuerza el programa para el sector educativo, Canva for Education, la cual mediante una acreditación en la clasificación de “sector educativo”, cualquier institución educativa de nivel básica regular o superior puede acceder a esta modalidad. Por lo cual, mediante una evaluación y confirmación del trabajo cooperativo y mediante la supervisión de la institución educativa o un maestro particular, se recopila datos de los estudiantes que tendrán acceso a la modalidad “edu” que compartirá las mismas características de la modalidad de pago. De esta forma, cuando dicha recopilación está autorizada por las instituciones educativas participantes que hayan obtenido el consentimiento de los padres. Canva compartirá los datos de los estudiantes con los proveedores de servicios externos únicamente en la medida necesaria para que realicen una función de soporte tecnológico.

Es así que, con esta modalidad, se ofrece las mismas características y funciones de la función de pago (Premium), así como, al docente a cargo se le asigna un espacio de clase dedicado a administrar el trabajo de los estudiantes participantes.

2.2.4. Modalidad Canva for Education o para Educación

a) Objetivos de la modalidad Canva for Education

El objetivo primordial que puede identificarse, luego de una exhaustiva revisión bibliográfica, es que, Canva proporcione un eficiente incremento de satisfacción, así como disminuya la frustración, haciendo más productivos los trabajos de ellos estudiantes. Por consiguiente, para que se pueda lograr este objetivo, las investigadoras de este proyecto han dado por conveniente optar por agregar objetivos que complementaran su uso, tales como:

- Los estudiantes deben de aprovechar los beneficios que ofrece la herramienta Canva en la creación de proyectos o trabajos sin verse limitados a una modalidad de pago.
- Involucrar el trabajo colaborativo, docente – estudiante, en la creación o modificación de alguna plantilla prediseñada para optimizar el tiempo.
- Impulsar la creatividad e innovación sin límites del estudiante, aceptando las creaciones y compartiéndolas con sus compañeros o grupos sociales.
- Dominio completo de la interfaz presentada por la herramienta Canva para que sirva como recurso digital para cualquier área curricular.

b) Importancia de la modalidad Canva for Education

Canva, en la modalidad “para Educación” es indispensable para el desarrollo del pensamiento creativo, y el trabajo colaborativo, por lo tanto, su importancia recae en la exclusividad que brinda Canva para promocionar la innovación y creatividad en los estudiantes.

2.2.4.1. Aplicación e interfaz de la modalidad Canva for Education

Las características de esta modalidad son similares a la modalidad de pago, sin embargo, para poder utilizar la modalidad “Para Educación” es necesario seguir una guía.

A. Introducción básica sobre su uso

Pina (2019) nos dice que existen dos Formas para registrarse e ingresar:

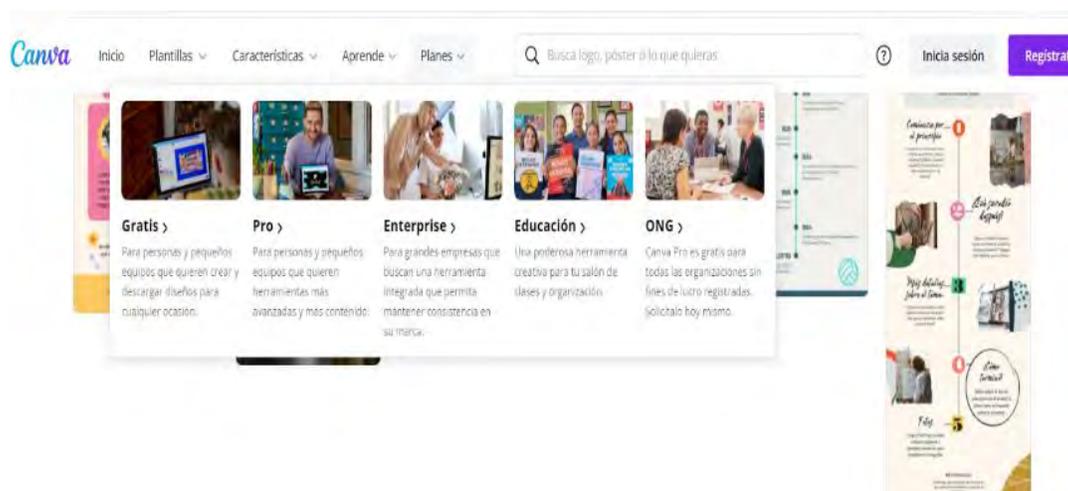
- La primera desde la cuenta de Gmail o correo institucional (registro), a través del perfil de la cuenta correspondiente se accede a la interfaz.
- La segunda desde Facebook. Ingresa a través de la vinculación de la cuenta Facebook y se accede a la plataforma.

Por ende, para utilizar la modalidad “Para Educación” es necesario registrarse con el correo institucional.

- **Primero.** Se irá a la opción de planes y se escogerá la opción de Educación.

Figura 3

Portal de inicio de la plataforma Canva.



Nota: Inicio de la plataforma Canva

- **Segundo.** Habilitar el registro con la cuenta de correo institucional.

Figura 4

Portal de registro de la plataforma Canva.



Nota: Registro en la plataforma Canva for Education

- **Tercero.** Completar la verificación de la institución perteneciente.

Figura 5

Portal de verificación de la plataforma Canva.

Accede al paquete de Canva para Educación, gratis para educación infantil, primaria y secundaria

Exclusivo para docentes de infantil, primaria y secundaria que completaron la verificación

- Consigue Canva para Educación gratis al instante
- Administra tus clases fácilmente en un entorno especializado

Completa tu verificación ahora

No soy docente de educación infantil ni ...

En otro momento

Nombre

Apellido

Correo

Escuela

Al proporcionar esta información, aceptas los [Términos y condiciones de uso](#) de Canva y nuestra [Política de privacidad](#), en la que se explica cómo

Verificar ahora

Quizás más adelante

Nota: Acceso a la plataforma Canva

- **Cuarto.** Se ha habilitado de Forma correcta, la modalidad “Para Educación”.

Ahora con la plataforma habilitada es necesario reconocer la interfaz de herramientas que ofrece Canva.

B) Interfaz de la modalidad de Canva for Education

Vilardi plantea las siguientes características de la interfaz en el lado izquierdo de la plataforma, que entraran en la categoría botones de Canva:

- **Búsqueda.** Puedes ubicar imágenes, iconos, textos, gráficos, gifs.
- **Plantillas.** Canva brindan plantillas prediseñadas ya listas para plasmar la información, en caso se puede editar al gusto de la persona
- **Elementos.** Brindan diversos íconos ya sean lineales, geométricas que se pueden aplicar en el diseño.
- **Subidos.** Canva accede a que puedan subir gran cantidad de imágenes que utilizarás para tu diseño, elementos en JPG, no gifs animados
- **Fotos.** Abarca una colección de imágenes, que con el buscador se encontrará la imagen que se requiera.
- **Texto.** Canva cuenta con todos los Formatos de textos, ya sea para títulos, subtítulos.
- **Estilos.** Asimila muchos colores de fondos ya sea claros, o a prediseñados por la herramienta.
- **Audio, video y fondo.** Son los tres últimos botones que complementan el prediseño de una plantilla.
- **Control de zoom.** Cuenta con la opción de zoom para aumentar y alejar el diseño que se está realizando y así poder ver si el diseño está en perfección.

- **Lienzo.** Es el interfaz dónde vas a empezar a crear el diseño ya sean con plantillas prediseñadas o depende a la creatividad del estudiante.
- **Añadir una nueva página.** De acuerdo estés trabajando y si deseas agregar más información a tu diseño se puede seguir agregando nuevas hojas a su diseño y seguir trabajando.
- **Control de página.** Permite reconocer en qué posición te encuentras de tu diseño.
- **Nombre.** Se puede incluir un nombre al diseño que estás trabajando, claro está que se puede editaren cualquier momento si así lo consideras.
- **Botón compartir.** Canva permite compartir tu diseño ya sea por un link que se puede compartir con cualquier persona, tiene distintas opciones se puede compartir para que la persona lo pueda visualizar y editar o solo uno de las dos opciones depende la finalidad con la que seas compartirlo.
- **Botón de descarga.** Obtiene opciones de descargas ya sea de multimedia, imágenes, audios, YouTube, etc.
- **Botón para publicar.** Opción que se puede compartir dentro del mismo Canva para ser visualizado por otras personas. (2020, p. 1)

Aunque la plataforma digital sigue en constante actualización, estas características podrían cambiar con el pasar de los años.

C. Funciones de la herramienta Canva for Education

Pina explica que el procedimiento depende que plantilla se desea usar:

1. **Se podrá elegir la plantilla que más le interese.** Cabe recordar que todas ellas son plantillas y que se podrá utilizarla como está (cambiando el texto, añadiendo algún logotipo y poco más) o se puede hacer todas las modificaciones de las que sea capaz de hacer que se parezca poco a la plantilla original.

2. **Del menú de la izquierda donde se muestra las diferentes plantillas disponibles, selecciona una de ellas, y en la parte derecha de la imagen ha abierto el modelo de infografía que he seleccionado.** Aquí se debe de diferenciar los elementos de texto y de imagen. Todos ellos los podremos modificar a continuación, así como añadir o eliminar otros.
3. **En la parte superior se puede darle un nombre a este diseño.** No aparecerá en el propio diseño, pero resultará de utilidad cuando se quiera buscar entre los trabajos más adelante.
4. **Dar un nombre a cada página.** Solo si es necesario.
5. **Al incluir algún elemento, se usa la barra lateral izquierda.** Se podrá escoger la tipología de las letras, elementos, fotos, videos, entre otros.
6. **Exportar diseños.** En la parte superior derecha de nuestro escritorio nos aparecen los botones para ello.
7. **Compartir enlaces.** En la parte superior derecha, aparece los botones de compartir, donde se da opciones de: enlace, Classroom, Facebook, etc.
8. **Utilizar comandos.** Para la presentación de diapositivas, se expresa los siguientes comandos para una mejor apertura en la exposición:
 - Q: Silencio
 - P: Pantalla de burbujas
 - D: Tambores
 - C: Lluvia de confeti
 - B: Oscurecer (2019, pp. 20-30)

2.2.5. Relación entre Canva for Education y el desarrollo de competencias digitales

Canva en la modalidad for Education es una herramienta de diseño gráfico en línea que ha ganado popularidad debido a su facilidad de uso y su amplia gama de plantillas y recursos

visuales. Su interfaz intuitiva y sus funciones versátiles la convierten en una opción ideal para desarrollar competencias digitales en diferentes ámbitos.

La relación que ambos conceptos tienen es:

- **Creatividad visual:** Canva brinda variedades de plantillas prediseñadas y elementos visuales facilitando crear diseños atractivos y profesionales a los usuarios. Al utilizar Canva, los estudiantes pueden desarrollar habilidades en el diseño gráfico y la composición visual, aprendiendo a combinar colores, tipografía, imágenes y gráficos de manera efectiva.
- **Comunicación visual:** Canva permite a los estudiantes comunicar sus ideas de manera visualmente atractiva. Pueden utilizar esta herramienta para crear presentaciones, infografías, carteles, folletos y otros materiales visuales. Al hacerlo, desarrollan habilidades en la presentación de información de manera clara, concisa y atractiva, lo que es esencial en la era digital.
- **Personalización y originalidad:** Canva ofrece una amplia gama de opciones de personalización, lo que permite a los estudiantes desarrollar su estilo y expresión personal. Pueden ajustar y modificar los diseños existentes, cambiar colores, fuentes, agregar elementos gráficos y agregar contenido original. Esto fomenta la creatividad y la habilidad de acoplarse a diversas situaciones y audiencias.
- **Colaboración y trabajo en equipo:** Canva permite la interacción en tiempo real, lo que es beneficioso para los estudiantes que trabajan en proyectos grupales. Varios usuarios pueden acceder y editar un diseño simultáneamente, lo que facilita el intercambio de ideas y la creación conjunta. Esta función fomenta el trabajo en equipo y la colaboración en entornos digitales.

- **Alfabetización visual:** Utilizar Canva implica desarrollar habilidades de alfabetización visual, es decir, la capacidad de interpretar y comunicar información a través de imágenes y gráficos. Los estudiantes aprenden a seleccionar y utilizar visualmente elementos relevantes para transmitir mensajes claros y efectivos, lo que es esencial en la era digital donde la información visual es cada vez más importante.
- **Conocimiento tecnológico:** Utilizar Canva requiere familiaridad con las herramientas y funciones tecnológicas. Los estudiantes aprenden a navegar por la plataforma, utilizar las funciones de edición, guardar y exportar diseños, y gestionar su cuenta. Estas habilidades tecnológicas son valiosas en el entorno digital y pueden aplicarse a otras herramientas y software.

Entonces, Canva en la modalidad for Education es una herramienta versátil que promueve el desarrollo de competencias digitales, como la creatividad visual, la comunicación visual, la personalización, la colaboración, la alfabetización visual y el conocimiento tecnológico. Utilizar Canva en entornos educativos permite que los estudiantes desarrollen habilidades digitales relevantes en la era actual y les permite crear diseños visuales impactantes y efectivos.

A través de su uso, los estudiantes adquieren habilidades de diseño gráfico, pensamiento creativo, comunicación visual, alfabetización digital, colaboración y conciencia de derechos de autor. Estas competencias digitales son esenciales en el entorno educativo y laboral actual, y el uso de herramientas como Canva facilita su desarrollo y aplicación.

Estas competencias digitales son cada vez más relevantes en el entorno educativo y laboral actual, donde la comunicación visual y el dominio de herramientas tecnológicas son habilidades valoradas.

Al utilizar esta herramienta, los estudiantes pueden expresar su creatividad, comunicar ideas de manera visualmente atractiva y aprender a utilizar herramientas tecnológicas para crear y editar diseños. Además, promueve la cooperación en línea, permitiendo compartir y editar diseños de manera conjunta.

La relación entre Canva en la modalidad for Education y el desarrollo de competencias digitales puede llegar a ser significativa porque brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar con diferentes estilos de diseño, aprender a seleccionar elementos visuales adecuados y desarrollar su propio estilo creativo. Entonces, al utilizar Canva, los estudiantes tienen la oportunidad de seguir desarrollando competencias digitales.

2.3. Definición conceptual (palabras claves)

Alfabetización digital: Es la capacidad de manejar, entender y participar de forma activa en un mundo digital, incluyendo habilidades y competencias para utilizar las (TIC) de manera crítica, creativa y segura.

Canva. Un software y sitio web en línea que facilita la creación de diseños gráficos de manera fácil y accesible, sin necesidad de tener conocimientos avanzados de diseño, y ofrece una amplia gama de plantillas y elementos visuales para utilizar en los diseños.

Canva for Education. Modalidad de Canva que brinda servicios para el sector educativo otorgando los servicios de pago de Forma gratuita.

Competencia digital: Se refiere a la capacidad para emplear de manera responsable las tecnologías digitales, tanto para acceder, gestionar, evaluar y comunicar información, como para participar en la sociedad digital de manera segura y ética.

Herramientas tecnológicas: Aplicaciones, software, dispositivos y recursos digitales que se utilizan para facilitar tareas, mejorar procesos y potenciar la productividad en diversos ámbitos.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas

- a) El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- b) El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- c) El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.
- d) El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la

Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

- e) El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

3.2. Identificación de Variables

Variable Independiente

X: Herramienta Canva

Variable Dependiente

Y: Competencia digital

3.2.1. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VI Herramienta Canva	Trejo (2018), define a Canva como un software y sitio web (Canva.com) dedicado al diseño gráfico simplificado, con materiales visuales llamativos que una interfaz simple para el usuario enfocado a facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar.	MÓDULO 1: Introducción a Canva for Education y sus características	<ul style="list-style-type: none"> - Canva y Canva for Education - Creación de cuenta en Canva for Education - Tipos de imágenes que se pueden crear en Canva
		MÓDULO 2: Funciones de diseño en Canva for Education	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda y plantilla - Elementos y texto -
		MÓDULO 3: Creación de contenido en Canva for Education	<ul style="list-style-type: none"> - Presentaciones en Canva for Education - Infografía en Canva for Education - Vídeo en Canva for Education - Posters en Canva for Education
VD Competencia digital	La competencia digital abarca la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera eficaz, crítica y reflexiva. Implica el dominio de habilidades técnicas, la comprensión de las implicaciones éticas y sociales de las tecnologías, así como la capacidad de adaptarse y aprender de manera continua en un entorno digital en constante evolución. (Marcelo Caballero, 2017).	Alfabetización digital	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de información en línea - Evalúa la información encontrada - Almacena y filtra la información
		Comunicación colaborativa digital	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte información y contenidos digitales - Participa en comunidades virtuales - Colabora en medios digitales
		Creación de contenido digital	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla contenidos digitales - Integra y reelabora contenidos - Respeto los derechos de autor - Diseño visualmente atractivo
		Seguridad digital	<ul style="list-style-type: none"> - Protege dispositivos - Protege datos personales e identidad digital
		Resolución de problemas digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica necesidades - Usa la tecnología con creatividad e innovación

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio pertenece al tipo de Investigación Tecnológica debido a que tiene como propósito “producir cambios cualitativos mediante la aplicación de nuevo sistemas, nuevos modelos o nuevas técnicas” (Carrasco, 2006, p. 45)

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel de estudio corresponde al nivel Explicativo, ya que se aplica un nuevo método para mejorar o corregir la situación problemática, que ha dado origen a la situación problemática, asimismo busca comprobar la eficiencia de la herramienta Canva. (Carrasco Díaz, 2006)

4.1.3. Diseño de investigación

El estudio de la investigación responde al diseño Experimental, con un diseño específico pre-experimental de pre y post prueba con un solo grupo, ya que presentó un “primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” (Hernández et al., 2014, p. 141)

G ----- **O₁**----- **X**----- **O₂**

Donde: **G:** Grupo experimental

O₁: Pre test

X: Herramienta Canva

O₂: Post test

4.1.4. Enfoque y paradigma

El enfoque de la investigación es cuantitativo ya que se centró en la medición y análisis de variables numéricas para evaluar la relación entre las dos variables, donde se diseñaron cuestionarios con el objetivo de medir cuantitativamente factores relacionados con el uso de Canva y las competencias digitales de los estudiantes, por lo tanto, los resultados de esta investigación se presentaron en forma de cifras, gráficos y estadísticas, proporcionando evidencia numérica que demostraba el impacto.

Por tanto, el paradigma es positivista, porque implicó la aplicación de métodos de investigación cuantitativos, como encuestas y pruebas de pre y post test, para recolectar datos objetivos sobre el progreso de los estudiantes, esto buscó medir de manera precisa y cuantificable cómo el uso de Canva influye en aspectos específicos de las competencias digitales, permitiendo la validez y confiabilidad de la herramienta en el contexto educativo.

4.2. Unidad de análisis

La unidad de análisis está conformada por los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. Ubicado en el distrito de Cusco, Provincia y Departamento de Cusco.

4.2.1. Criterios de inclusión

- Todos los estudiantes que registren matrícula en el semestre académico 2023, curso IF902AEU de práctica, segundo grupo.

4.2.2. Criterios de exclusión

- Todos los estudiantes que no registren matrícula en el semestre académico 2023, curso IF902AEU de práctica, segundo grupo.

- Estudiantes no matriculados.

4.3. Población de estudio

La población de estudio comprende el total de estudiantes del segundo semestre del curso de TIC de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC, del distrito de Cusco. Por tanto, se aplicó el uso de la Herramienta Canva en la modalidad for Education a los estudiantes matriculados en el curso IF902AEU tanto del primer y segundo grupo.

Tabla 2

Población de estudiantes matriculados en el curso IF902AEU 2023

Grupo	Turno	Semestre	Grupo	Cantidad
Estudiantes	Mañana	I	A	50
TOTAL				50

Fuente: Nomina de matrícula de estudiantes semestre académico 2023-I

4.4. Tamaño de muestra

La muestra del presente estudio de investigación estuvo conformada por los 25 estudiantes, del curso IF902AEU de práctica que corresponde al segundo grupo, de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC.

Tabla 3

Muestra de estudiantes de práctica.

Grupo	Nivel	Semestre	Grupo	Cantidad
Estudiantes	Superior	I	A	25
TOTAL				25

Fuente: Nomina de matrícula de estudiantes semestre académico 2023-I

4.5. Técnicas de selección de muestra

En la elección de la muestra del presente estudio se optó por el muestreo no probabilístico, a un grupo elegido de forma intencional, para determinar la sección de los estudiantes y docente a cargo con los que se trabajó.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.6.1. Técnicas

Para la recolección de información, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario de competencias digitales, el mismo que se aplicó a los estudiantes del curso de TIC de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC, con la finalidad de conocer el manejo de la herramienta antes y después del trabajo experimental.

En cuanto al proceso, se desarrollarán 3 módulos la cual será evaluada a través de lista de cotejo.

4.6.2. Instrumento

De acuerdo a la investigación por ser de enfoque cuantitativo, se hizo uso del instrumento del cuestionario, el cuál fue elaborado con ítems considerando las dimensiones de las competencias digitales.

A. Cuestionario de competencias digitales

Ficha técnica del instrumento:

Nombre: Cuestionario de Competencias digitales

Autoras: Calderon, Gil y León (2018); Pando y Ramos (2023)

Objetivo: Evaluar el nivel de competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023 antes y después de utilizar la herramienta Canva en la modalidad for Education.

Duración: Aproximadamente 15 min.

Modo de administración: De forma individual a estudiantes de 18 años a más.

Descripción del instrumento: Este instrumento originariamente fue utilizado por Calderon, Gil y León (2018) y fue adaptado y modificado por Pando y Ramos (2023) con el fin de responder de manera más precisa a las características únicas de la investigación. El instrumento estuvo conformado por 25 ítems, que fueron divididos en 5 dimensiones de Forma equitativa, siendo así los ítems 1,2,3,4 y 5 para la dimensión alfabetización digital; 6,7,8,9 y 10 para la dimensión comunicación colaborativa digital; 11,12,13,14 y 15 para la dimensión creación de contenidos digitales; 16,17,18,19 y 20 para la dimensión de seguridad digital y finalmente los ítems 21,22,23,24 y 25 para la dimensión resolución de problemas digitales.

Estos ítems se encuentran codificados dentro de la escala de Likert donde: 0= sin conocimiento; 1= conocimiento básico; 2= conocimiento intermedio; 3= conocimiento avanzado y 4= experto. Posteriormente al recabar datos se aplicó la siguiente escala con la finalidad de interpretar los indicadores, las dimensiones y variables.

$$\frac{VP_{max} - Vp_{min}}{5} = \frac{4 - 0}{5} = 0.8$$

Donde:

VP_{max} = Valor Promedio Máximo

VP_{min} = Valor Promedio Mínimo

Obteniendo la siguiente escala de medida:

Tabla 4

Escala de baremación

Nivel	Rango
Muy bajo	0 – 0.8
Bajo	0.81 – 1.6
Medio	1.61 – 2.4
Alto	2.41 – 3.2
Muy alto	3.21 – 4

Tabla 5

Sistematización de técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos
(Pre-Test)	Cuestionario
Módulos	Lista de cotejo
(Post-Test)	Cuestionario

Fuente: Elaboración propia

Confiabilidad

Para evidenciar la confiabilidad del cuestionario se empleó el método de Alfa de Cronbach donde existe consistencia interna entre las preguntas del instrumento si los resultados son superiores a 0.8.

Tabla 6

Estadística de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.805	25

La tabla muestra el valor de Alfa de Cronbach obteniendo 0.805, siendo este confiable para el procesamiento de datos.

Validez de Instrumentos

El cuestionario de competencias digitales de pre- test y post – test realizado, fue sujeto a verificación por parte de 3 expertos especializados en el campo de la Educación, tomando en cuenta los componentes de estructura, contenido y forma.

Seguidamente se describe la puntuación de validación por cada uno de ellos, los cuales superan a un 80%, siendo de este aprobatoria para su aplicación en los estudiantes.

Tabla 7

Informe de validación de expertos

N°	Nombre del experto	Puntuación de validación
1	Dr. Federico Ubaldo Fernández Sutta	85%
2	Dr. Luis Epifanio Canal Apaza	80%
3	Mg. Jaime Rivas Follano	90%

4.7. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Los datos obtenidos en este estudio de investigación se analizaron e interpretaron mediante el software estadístico SPSS versión 26 y Microsoft Excel. Cabe resaltar que, la organización, codificación y selección de la información se llevó a cabo mediante la creación de una base de datos. Esta se representó en tablas de distribución de frecuencias, figuras estadísticas para la interpretación conveniente de los resultados de investigación.

Además, para el procesamiento de los resultados producto de los módulos que se desarrollaron, se utilizó la lista de cotejo.

4.8. Técnicas para mostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Considerando los objetivos e hipótesis, este estudio adoptó un enfoque pre – experimental, así mismo para corroborar las hipótesis se utilizó el software estadístico SPSS versión 26 haciendo uso de evaluaciones inicial (Pre – test), y final (Post – Test).

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Análisis descriptivo

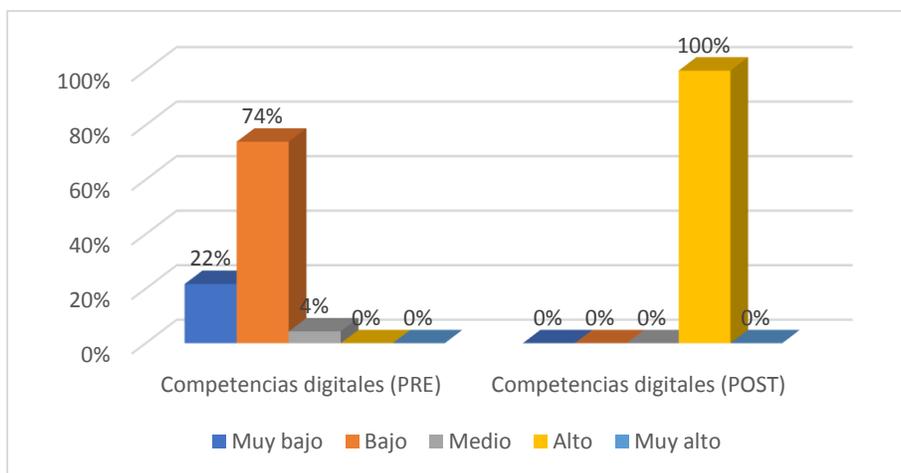
De acuerdo al estudio realizado, se buscó evaluar el comportamiento actual referente a las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Con el objetivo de potenciar las competencias digitales, se implementó el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education. En tal sentido se trabajó con un grupo experimental, que fue evaluado en dos momentos, siendo el primer momento de Pre-Test y el segundo momento de Post-Test.

Tabla 8

Competencias digitales

<i>Nivel</i>	<i>Competencias digitales (PRE)</i>		<i>Competencias digitales (POST)</i>	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<i>Muy bajo</i>	5	22%	0	0%
<i>Bajo</i>	17	74%	0	0%
<i>Medio</i>	1	4%	0	0%
<i>Alto</i>	0	0%	23	100%
<i>Muy alto</i>	0	0%	0	0%
<i>Total</i>	23	100.0%	23	100.0%

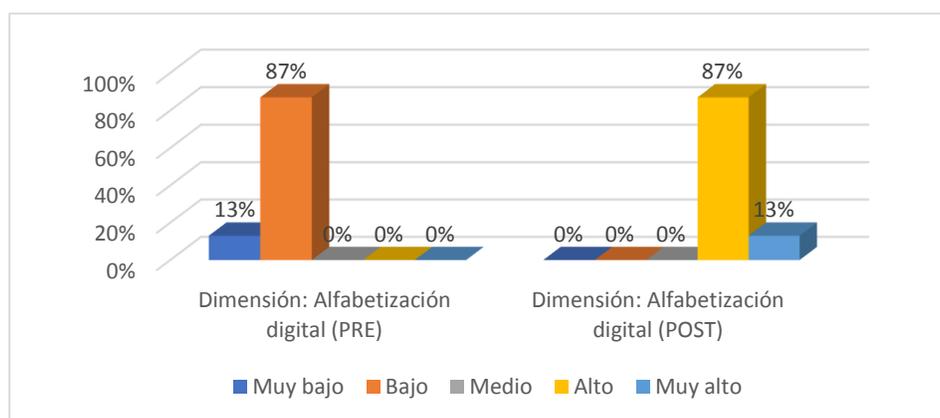
Figura 6*Competencias digitales*

En la **tabla 8** y **figura 5** se exponen los resultados de la variable dependiente, que es este caso son las competencias digitales, respecto a la prueba de Pre y Post Test aplicados a los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, evidenciando el nivel de competencias digitales del grupo experimental. Donde el resultado de la prueba de pretest arrojó un porcentaje de 22% en un nivel muy bajo, 74% de nivel bajo y un 4% de nivel medio, en cambio en la prueba de Post- Test los estudiantes evidenciaron un nivel de competencial alto con un porcentaje del 100%.

De acuerdo a los resultados, se infiere que la herramienta Canva en la modalidad for Education es una aplicación valiosa que ayuda a que los estudiantes mejoren sus competencias digitales en el curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Ya que no solo les permite adquirir habilidades de diseño y creatividad, sino que también promueve la alfabetización digital y la colaboración en línea, preparándolos mejor para las demandas del mundo educativo actual y futuro.

Tabla 9*Alfabetización digital*

Nivel	Dimensión: Alfabetización digital (PRE)		Dimensión: Alfabetización digital (POST)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	3	13%	0	0%
Bajo	20	87%	0	0%
Medio	0	0%	0	0%
Alto	0	0%	20	87%
Muy alto	0	0%	3	13%
Total	23	100%	23	100%

Figura 7*Alfabetización digital*

La **tabla 9** y la **figura 6** presenta resultados referidos a la dimensión *alfabetización digital* respecto a la prueba de Pre y Post Test designados a los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, estos resultados muestran cambios positivos, ya que en la prueba Pre-Test se observa que los estudiante presentan un nivel muy bajo y bajo con porcentajes de 13% y 87% respectivamente reflejando poco conocimiento de esta dimensión, mientras que en la prueba de Post- test se ven mejoras obteniendo porcentajes de 87% y 13%

en los niveles de Alto y Muy alto respectivamente, indicando que los estudiantes experimentaron un aumento significativo en la dimensión mencionada.

Por consiguiente, los resultados alcanzados en la dimensión alfabetización digital ha permitido que los estudiantes busquen información en línea, la evalúen y la filtren, para así organizar y gestionar la información recopilada. Ya que es fundamental poseer habilidades de selección y evaluación de fuentes confiables. Es así que la herramienta Canva en la modalidad for Education proporcionó una mejora considerable al momento de poner en práctica esta dimensión.

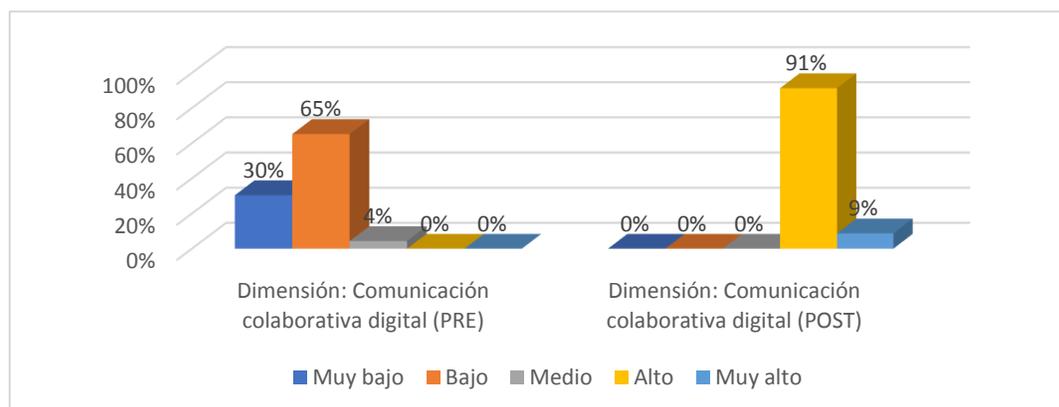
Tabla 10

Comunicación colaborativa digital

Nivel	Dimensión: Comunicación colaborativa digital (PRE)		Dimensión: Comunicación colaborativa digital (POST)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<i>Muy bajo</i>	7	30%	0	0%
<i>Bajo</i>	15	65%	0	0%
<i>Medio</i>	1	4%	0	0%
<i>Alto</i>	0	0%	21	91%
<i>Muy alto</i>	0	0%	2	9%
<i>Total</i>	23	100.0%	23	100.0%

Figura 8

Comunicación colaborativa digital

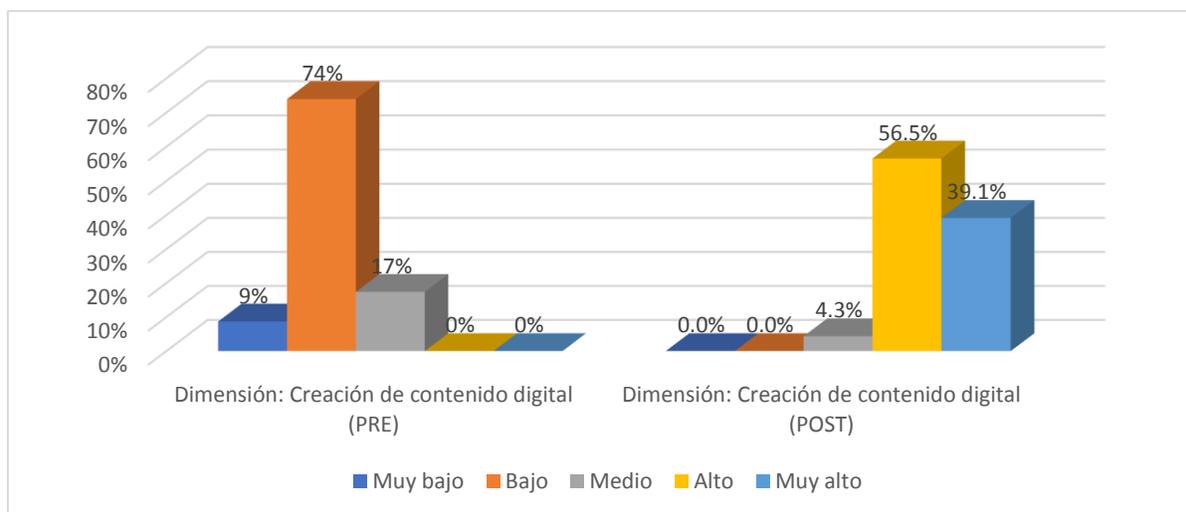


En la **tabla 10** y **figura 7** se exponen los siguientes resultados en cuanto a la dimensión *comunicación colaborativa digital* respecto a la prueba de Pre y Post Test designados a los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, donde se registró que un 30% de estudiantes se encontraron en un nivel muy bajo, seguido del 65% con nivel bajo y 4% en un nivel medio en la prueba de Pre-Test; en cambio en la prueba de Post-Test se muestra un incremento del 91% en el nivel alto y en el nivel muy alto se obtiene un 9%, revalidando la importancia de la herramienta Canva en la modalidad for Education en el desarrollo de esta dimensión, mejorando habilidades al momento de compartir información, participando y colaborando en comunidades virtuales favoreciéndoles mejores oportunidades al momento de trabajar en equipo.

Tabla 11

Creación de contenido digital

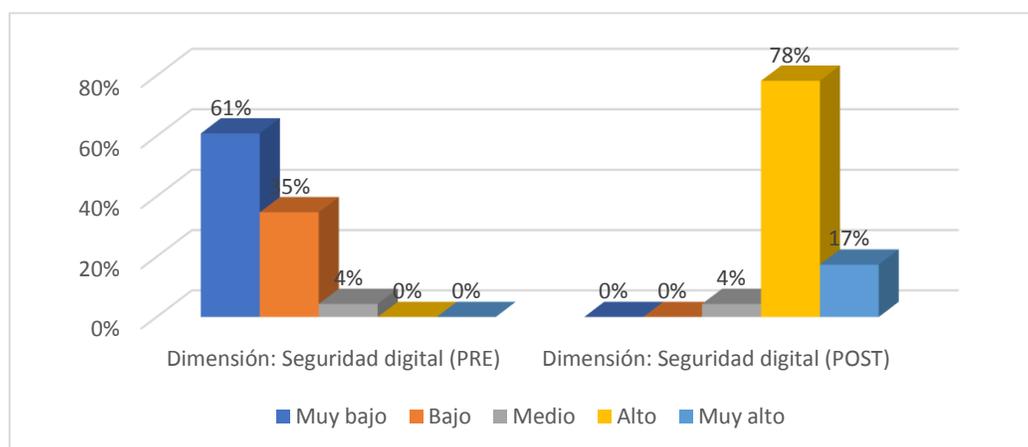
<i>Nivel</i>	<i>Dimensión: Creación de contenido digital (PRE)</i>		<i>Dimensión: Creación de contenido digital (POST)</i>	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<i>Muy bajo</i>	2	9%	0	0.0%
<i>Bajo</i>	17	74%	0	0.0%
<i>Medio</i>	4	17%	1	4.3%
<i>Alto</i>	0	0%	13	56.5%
<i>Muy alto</i>	0	0%	9	39.1%
<i>Total</i>	23	100.0%	23	100.0%

Figura 9*Creación de contenido digital*

En la **tabla 11** y **figura 8** se obtuvieron los resultados de la dimensión *creación de contenido digital* respecto a la prueba de Pre y Post Test designados a los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, en la prueba de Pre-Test, el 9% de los estudiantes tuvieron un nivel muy bajo, el 74% un nivel bajo y un 17% un nivel medio; mientras que en la prueba de Post-Test se refleja una variación significativa mostrando un 4.3% en un nivel medio, un 56.5% en un nivel alto y un 39.1% en un nivel muy alto; en tal sentido el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education permitió que los estudiantes desarrollen e integren diseños respetando los derechos de autor, realizando contenidos visualmente atractivos. De esta manera se fomenta la creatividad y la personalización de diferentes plantillas con un aspecto profesional de manera fácil y sencilla.

Tabla 12*Seguridad digital*

Nivel	Dimensión: Seguridad digital (PRE)		Dimensión: Seguridad digital (POST)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
<i>Muy bajo</i>	14	61%	0	0%
<i>Bajo</i>	8	35%	0	0%
<i>Medio</i>	1	4%	1	4%
<i>Alto</i>	0	0%	18	78%
<i>Muy alto</i>	0	0%	4	17%
<i>Total</i>	23	100.0%	23	100.0%

Figura 10*Seguridad digital*

Para la **tabla 12** y **figura 9** se presenta los resultados de la dimensión *seguridad digital* respecto a la prueba de Pre y Post Test designados a los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, evidenciando que en la prueba de Pre-Test se visualizan los siguientes resultados donde se obtuvieron que el 61% de los estudiantes muestran un nivel muy bajo, el 5% un nivel bajo y un 4% un nivel medio, por otro lado en la prueba de Post-

Test se observó un incremento positivo obteniendo los siguientes resultados: un 45% en un nivel medio, un 78% en un nivel alto y un 17% en un nivel muy alto.

Los resultados en la prueba de Pre-Test demuestran que los estudiantes se encontraron expuestos a amenazas respecto a la protección de su información personal, sin embargo, con la aplicación de la herramienta Canva en la modalidad for Education los estudiantes pudieron conocer más sobre las formas resguardo de identidad digital y datos personales, lo cual incluyen la gestión de contraseñas con el propósito de evitar filtrar su información, poniendo en riesgo su confidencialidad.

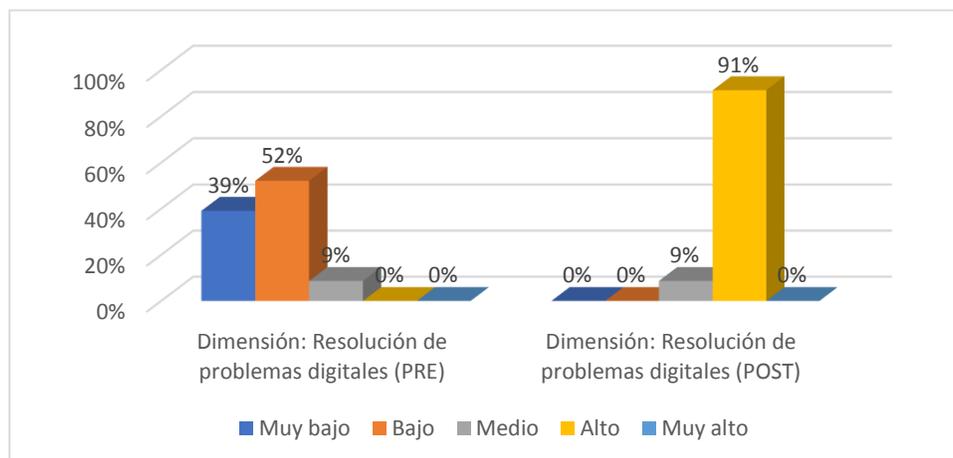
Tabla 13

Resolución de problemas digitales

Nivel	Dimensión: Resolución de problemas digitales (PRE)		Dimensión: Resolución de problemas digitales (POST)	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	9	39%	0	0%
Bajo	12	52%	0	0%
Medio	2	9%	2	9%
Alto	0	0%	21	91%
Muy alto	0	0%	0	0%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Figura 11

Resolución de problemas digitales



La **tabla 13** y la **figura 10** exponen resultados de la dimensión *resolución de problemas digitales* respecto a la prueba de Pre y Post Test designados a los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, evidenciando que el 39% de los estudiantes presentan un nivel muy bajo, el 52% un nivel bajo y un 9% un nivel medio dentro de la prueba de Pre-Test, así mismo se pudo observar que al realizar la prueba de Post- Test se muestran mejoras contundentes siendo 9% en un nivel medio y 91% en un nivel alto.

La *resolución de problemas digitales* en la herramienta Canva en la modalidad for Education implica identificar necesidades al momento de usar la tecnología, logrando habilidades necesarias para resolver problemas y así dar soluciones rápidas sin necesidad de una ayuda externa. Siendo así se evidencia que al aplicar esta herramienta se observa cambios significativos, demostrando que su uso ayuda a potenciar las competencias digitales de los estudiantes.

5.2. Análisis inferencial

Con el fin de dar respuesta a nuestras hipótesis se optó por hacer uso de la prueba de Wilcoxon, teniendo en cuenta que si el nivel de significancia es menor a 0.05 o el 5% los datos son no paramétricos, en este caso los resultados obtenidos son menores a este, por consiguiente rechazamos la hipótesis nula y aceptamos las hipótesis alternas afirmando que hay diferencia significativa entre las dos muestras relacionadas, por ende esta prueba permitió comprobar que existen diferencias en cuanto al nivel de competencias digitales antes y después de la aplicación de la herramienta Canva en la modalidad for Education en los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

A. Diferencias significativas entre las competencias digitales pre y post

Para abordar la hipótesis general, se dispone de:

H_0 = El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education no influye significativamente el desarrollo de las *competencias digitales* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

H_1 = El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de las *competencias digitales* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Tabla 14

Prueba Wilcoxon para competencias digitales

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias digitales (PRE) - Competencias digitales (POST)	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

En la tabla se evidencia que existen 23 rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate, por lo tanto, en todos los casos se observa un aumento significativo en el desarrollo de competencias digitales en el Post- Test, demostrando así un cambio sustancial en los estudiantes que fueron partícipes.

Tabla 15

Estadístico de prueba para competencias digitales

	Competencias digitales (PRE) - Competencias digitales (POST)
Z	-4.416 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Esta tabla muestra el nivel de significancia de la variable dependiente competencias digitales, de acuerdo a la sig. que es igual a 0.000 y menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en otros palabras el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Revelando que hubo diferencias en las competencias digitales de los estudiantes antes y después de la aplicación de la herramienta Canva en la modalidad for Education.

B. Diferencias significativas entre la dimensión alfabetización digital pre y post

H₀= El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education no influye significativamente el desarrollo de la *alfabetización digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

H₁= El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *alfabetización digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Tabla 16*Prueba Wilcoxon para alfabetización digital*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión: Alfabetización digital (PRE) - Dimensión: Alfabetización digital (POST)	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

En la tabla anterior se evidencia que existen 23 rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate, por lo tanto, en todos los casos se observa un aumento significativo en el desarrollo de la alfabetización digital en el Post- Test, demostrando así un cambio sustancial en los estudiantes que fueron partícipes.

Tabla 17*Estadístico de prueba para alfabetización digital*

	Dimensión: Alfabetización digital (PRE) - Dimensión: Alfabetización digital (POST)
Z	-4.420 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Esta tabla muestra el nivel de significancia de la variable *alfabetización digital*, de acuerdo a la sig. que es igual a 0.000 y menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en otros palabras el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *alfabetización digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Demostrando que hubo diferencias antes y después de aplicar la herramienta Canva en la modalidad for Education en el desarrollo de la *alfabetización digital* en los estudiantes.

C. Diferencias significativas entre la dimensión comunicación colaborativa digital pre y post

H_0 = El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education no influye significativamente el desarrollo de la *comunicación colaborativa digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

H_1 = El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *comunicación colaborativa digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Tabla 18:
Prueba Wilcoxon para comunicación colaborativa digital

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión: Comunicación colaborativa digital (PRE) - Dimensión: Comunicación colaborativa digital (POST)	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Dentro de tabla se evidencia que existen 23 rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate, por lo tanto, en todos los casos se observa un aumento significativo en el desarrollo de la comunicación colaborativa digital en el Post- Test, demostrando así un cambio sustancial en los estudiantes que fueron partícipes.

Tabla 19

Estadístico de prueba para comunicación colaborativa digital

	Dimensión: Comunicación colaborativa digital (PRE) - Dimensión: Comunicación colaborativa digital (POST)
Z	-4.327 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Esta tabla muestra el nivel de significancia de la variable *comunicación colaborativa digital*, de acuerdo a la sig. que es igual a 0.000 y menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en otros palabras el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *comunicación colaborativa digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Contrastando que hubo diferencias antes y después de aplicar la herramienta Canva en la modalidad for Education en el desarrollo de la *comunicación colaborativa digital* en los estudiantes.

D. Diferencias significativas entre la dimensión creación de contenido digital pre y post

H₀= El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education no influye significativamente el desarrollo de la *creación de contenido digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

H₁= El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *creación de contenido digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de

la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Tabla 20

Prueba Wilcoxon para creación de contenido digital

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión: Creación de contenido digital (PRE) - Dimensión: Creación de contenido digital (POST)	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

Dentro de tabla se evidencia que existen 23 rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate, por lo tanto, en todos los casos se observa un aumento significativo en el desarrollo de creación de contenido digital en el Post- Test, demostrando así un cambio sustancial en los estudiantes que fueron partícipes.

Tabla 21

Estadístico de prueba para creación de contenido digital

	Dimensión: Creación de contenido digital (PRE) - Dimensión: Creación de contenido digital (POST)
Z	-4.343 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Esta tabla muestra el nivel de significancia de la variable *creación de contenido digital*, de acuerdo a la sig. que es igual a 0.000 y menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en otros palabras el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *creación de contenido digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Entonces, estos resultados muestran que hubo diferencias antes y después de aplicar la herramienta Canva en la modalidad for Education en el desarrollo de la *creación de contenido digital* en los estudiantes.

E. Diferencias significativas entre la dimensión seguridad digital pre y post

H_0 = El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education no influye significativamente el desarrollo de la *seguridad digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

H_1 = El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *seguridad digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Tabla 22

Prueba Wilcoxon para seguridad digital

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión: Seguridad digital (PRE) - Dimensión: Seguridad digital (POST)	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	23 ^b	12.00	276.00
	Empates	0 ^c		
	Total	23		

La tabla evidencia que existen 23 rangos positivos, ningún rango negativo y ningún empate, por lo tanto, en todos los casos se observa un aumento significativo en el desarrollo de para seguridad digital en el Post- Test, demostrando así un cambio sustancial en los estudiantes que fueron partícipes.

Tabla 23*Estadístico de prueba para seguridad digital*

	Dimensión: Seguridad digital (PRE) - Dimensión: Seguridad digital (POST)
Z	-4.318 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Esta tabla muestra el nivel de significancia de la variable *seguridad digital*, de acuerdo a la sig. que es igual a 0.000 y menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en otros palabras el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *seguridad digital* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Estos resultados demuestran que hubo diferencias antes y después de aplicar la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education en el desarrollo de la *seguridad digital* en los estudiantes.

F. Diferencias significativas entre la dimensión resolución de problemas digitales pre y post

H₀= El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education no influye significativamente el desarrollo de la *resolución de problemas digitales* de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

H₁= El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *resolución de problemas digitales* de los estudiantes del curso de Tecnologías

de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Tabla 24

Prueba Wilcoxon para resolución de problemas digitales

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión: Resolución de problemas digitales (PRE) -	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
Dimensión: Resolución de problemas digitales (POST)	Rangos positivos	22 ^b	11.50	253.00
	Empates	1 ^c		
	Total	23		

La tabla muestra que existen 23 rangos positivos, ningún rango negativo y un empate, por lo tanto, en todos los casos se observa un aumento significativo en el desarrollo de para resolución de problemas digitales en el Post- Test, demostrando así un cambio sustancial en los estudiantes que fueron partícipes.

Tabla 25

Estadístico de prueba para resolución de problemas digitales

	Dimensión: Resolución de problemas digitales (PRE) - Dimensión: Resolución de problemas digitales (POST)
Z	-4.234 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Esta tabla muestra el nivel de significancia de la variable *resolución de problemas digitales* de acuerdo a la sig. que es igual a 0.000 y menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, en otros palabras el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la *resolución de problemas digitales* de los

estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Estos resultados constatan que hubo diferencias antes y después de aplicar la herramienta Canva en la modalidad for Education en el desarrollo de la *resolución de problemas digitales* en los estudiantes.

5.3. Análisis y discusión de resultados

En esta sección se desarrollará el análisis e interpretación de los resultados logrados en la investigación actual. Se describirán los descubrimientos más destacados, se abordarán las limitaciones encontradas, se realizará una comparación con la literatura existente y, por último, se discutirán las implicancias de estudio.

5.3.1. Descripción de los hallazgos más relevantes y significantes

Dando respuesta a la hipótesis general, se observó que, en las pruebas de Pre y Post Test existe diferencias significativas de (0,000) en el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes del curso de Tecnología de la Información y Comunicación antes y después de aplicar la herramienta Canva en la modalidad for Education. Después de la aplicación de la herramienta mencionada, los estudiantes lograron mejorar sus competencias digitales. Por lo que se respalda la hipótesis alterna que sugiere el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

En relación con la primera hipótesis específica de estudio, se identificaron diferencias significativas (0,000) en el desarrollo de la *alfabetización digital* de los estudiantes antes y después de la aplicación de la herramienta, teniendo así a los 23 estudiantes que lograron el

desarrollo de esta dimensión tanto en nivel alto y muy alto. Así, se respalda la hipótesis alterna que sugiere que el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Respondiendo a la segunda hipótesis específica de estudio se identificaron diferencias significativas (0,000) en el desarrollo de la *comunicación colaborativa digital* de los estudiantes antes y después del uso de la herramienta, teniendo así a los 23 estudiantes que lograron el desarrollo de esta dimensión tanto en nivel alto y muy alto. Por lo que se acepta la hipótesis alterna de que el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Respondiendo a la tercera hipótesis específica de estudio, se encontró que, existe diferencias significativas (0,000) se identificaron diferencias significativas (0,000) en el desarrollo de la *creación de contenido digital* de los estudiantes antes y después del uso de la herramienta, teniendo así a los 23 estudiantes que lograron el desarrollo de esta dimensión tanto en nivel medio, alto y muy alto. Por lo que se acepta la hipótesis alterna de que el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Respondiendo a la cuarta hipótesis específica de estudio, se encontró que, existe diferencias significativas (0,000) en el desarrollo de la *seguridad digital* de los estudiantes antes

y después del uso de la herramienta, teniendo así a los 23 estudiantes que lograron el desarrollo de esta dimensión tanto en nivel medio, alto y muy alto. Por lo que se acepta la hipótesis alterna de que el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Respondiendo a la quinta hipótesis específica de estudio se encontró que, existe diferencias significativas (0,000) en el desarrollo de *resolución de problemas digitales* de los estudiantes antes y después del uso de la herramienta, teniendo así a los 23 estudiantes que lograron el desarrollo de esta dimensión tanto en nivel medio y alto. Por lo que se acepta la hipótesis alterna de que el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

5.3.2. Comparación con la literatura existente

Los resultados del uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education reveló significativas mejoras en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Luego de realizar las pruebas de Pre y Post Test se evidenció mejoras en el nivel de competencias digitales. Por ende, el estudio de Pre Test demuestran que el 21,7% y el 73,9% de los estudiantes participes poseían un nivel muy bajo y bajo de competencias respectivamente, sin embargo, el 100% de los estudiantes participes reflejaron una mejora obteniendo un nivel alto en cuanto a las competencias digitales después de la prueba de Post-Test.

Un estudio realizado en Lima por (Vargas, 2019) quien aplicó el uso de aplicaciones web 2.0 para desarrollar las competencias digitales en docentes tuvo como resultados que el uso de las aplicaciones web tiene una correlación positiva considerable en las competencias digitales y en sus 5 dimensiones como son: Alfabetización digital, comunicación colaborativa digital, creación de contenido digital, seguridad digital y resolución de problemas digitales.

En relación con la investigación llevada a cabo en este estudio, se halló diferencias en cuanto a la población y al uso de la aplicación, no obstante, las competencias digitales de los estudiantes y profesores no mostraron diferencias pese haber utilizado otra aplicación. Entonces, ante cualquier estímulo que se realice, siempre habrá cambios de mejora ya sea utilizando las aplicaciones web 2.0 o la herramienta Canva.

Por otro lado, antes de la aplicación de la Herramienta Canva en la modalidad for Education, los estudiantes tenían una baja competencia digital, ello se demostró con la prueba de prest, por consiguiente al aplicar la herramienta Canva en la modalidad for Education en el ámbito práctico, se demostró que los estudiantes lograron mejorar sus competencias digitales así como en sus cinco dimensiones como son la alfabetización digital, comunicación colaborativa digital, creación de contenido digital, seguridad digital y resolución de problemas digitales obteniendo niveles de alto – muy alto registrándose así en la prueba de post- test.

En tanto, la Herramienta Canva en la modalidad for Education, ayuda a mejorar estas competencias, ya que posee una gran variedad de bondades, así como también muchas ventajas en la realización de sus trabajos, tanto en el ámbito académico como laboral.

Por último, esta investigación realizada se diferencia en cuanto a la aplicación empleada, ya que las competencias digitales tendrán una dependencia de la alfabetización digital, comunicación colaborativa digital, creación de contenido digital, seguridad digital y resolución de problemas digitales, haciendo que se necesite estímulos externos para desarrollar cada uno de

las dimensiones. En ese entender, si se requiere incrementar las competencias digitales de los estudiantes y profesores, es importante abordar diversos aspectos que van desde la formación y capacitación hasta la incorporación efectiva de la tecnología en el ámbito educativo. Al implementar estas estrategias de manera constante, se puede mejorar significativamente estas competencias tanto de docentes como estudiantes, haciendo que estén más preparados a los cambios que se dan constantemente en este entorno digitalizado.

5.3.3. Implicancias del estudio

A medida que los estudiantes universitarios avanzan en su proceso de formación y al culminar su carrera profesional necesitan tener conocimiento referente a las competencias digitales, pero en su mayoría aún se encuentran algunas falencias, es así que el implementar el uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education facilitará un mejor desarrollo de las competencias digitales la cual trascenderá en su rendimiento académico y profesional.

Las áreas menos avanzadas dentro de las competencias digitales son: alfabetización digital, comunicación colaborativa, creación de contenido digital, seguridad digital y resolución de problemas digitales, haciendo que los estudiantes tengan deficiencias al momento de interactuar con la tecnología y esto, conlleva a la mala búsqueda y filtración de información como también a la falta de creatividad al momento de realizar presentaciones de manera individual y colaborativa, así como la vulnerabilidad de proteger sus dispositivos y cuentas de riesgos digitales, poseyendo una baja habilidad para reconocer y abordar problemas.

CONCLUSIONES

Primera: El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. Con un nivel de significancia del 0%. Según la prueba de Wilcoxon, se evidencia que el 100% de los estudiantes demostraron que su desarrollo de las competencias digitales mejoró al aplicar la herramienta Canva en su modalidad For Education.

Segunda: El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023, con un nivel de significancia del 0%. Según la prueba de Wilcoxon, se tuvo un 87% y 13% de estudiantes obtuvieron un nivel alto y muy alto, demostrando que su desarrollo en la alfabetización digital mejoró luego de aplicar la herramienta Canva en su modalidad For Education.

Tercera: El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023, con un nivel de significancia del 0%. Según la prueba de Wilcoxon, se obtuvo a un 91% de estudiantes que lograron un nivel alto y a un 9% de estudiantes con un nivel muy alto, corroborando así una mejora en la comunicación colaborativa digital luego de aplicar el uso de la herramienta Canva en su modalidad For Education.

Cuarto: El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023, con un nivel de significancia del 0%, Con la prueba de Wilcoxon, se obtuvo un 4.3% con nivel medio, 56,5% alto y un 39,1% muy alto de estudiantes evidenciándose así una mejora en la creación de contenido digital luego de aplicar la herramienta Canva en su modalidad For Education.

Quinto: El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023, con un nivel de significancia del 0%. Con la prueba de Wilcoxon, se estimó un 45% con un nivel medio, 78% nivel alto y 17% nivel muy alto en los estudiantes mejorando el desarrollo de la seguridad digital luego de aplicar la herramienta Canva en su modalidad For Education.

Sexta: El uso de la herramienta Canva en la modalidad for Education influye significativamente el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023, con un nivel de significancia del 0%. Con la prueba de Wilcoxon, se estima que el 9% y 91% de estudiantes demostraron un nivel medio y alto respectivamente, contrastando que el desarrollo de resolución de problemas digitales mejoró luego de aplicar la herramienta Canva en su modalidad For Education.

RECOMENDACIONES

Primera: A las autoridades de la Facultad de Educación, sugerir la implementación de capacitación referente al uso de la herramienta Canva en su modalidad For Education tanto a estudiantes como docentes de la UNSAAC, con el propósito de mejorar sus competencias digitales y así mismo proponer la implementación de esta herramienta dentro del plan de estudios.

Segunda: A los estudiantes de la Facultad de Educación, difundir el manejo de la modalidad de Canva for Educación, para que los demás estudiantes también puedan ser conocedores de esta herramienta, la cual les ayudará a desenvolverse de mejor manera al momento de realizar trabajos en línea tanto en el ámbito académico como laboral.

Tercera: A los docentes, que busquen realizar talleres de inducción referente a la herramienta Canva for Education, con el propósito de que impartan clases más innovadoras, creativas y sobre todo didácticas dejando de lado la educación tradicional, así mismo que puedan implementar como eje temático a la Herramienta Canva.

Cuarta: A toda la comunidad Universitaria, fomentar a la búsqueda de más información con relación a la herramienta Canva y realizar trabajos de investigación en vista de que no se evidenciaron tesis a nivel local, ya que ello puede contribuir al entendimiento y optimización de Canva beneficiando así a estudiantes y docentes.

Quinta: A la casa de estudios UNSAAC, sugerir implementar en la inducción de estudiantes ingresantes el convenio que se tiene con la herramienta Canva, con el único fin de que puedan ser beneficiados con las bondades que nos ofrece esta herramienta.

Sexta: Finalmente, a la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, sugerir mejorar la red de internet en toda la universidad, especialmente en las aulas de Informática ya que

todas las facultades realizan cursos de TIC durante el segundo semestre de su carrera profesional, siendo el internet un obstáculo tanto para docentes como estudiantes ya que no puede ser utilizado de manera eficaz, haciendo que exista dificultades para el desarrollo de herramientas en línea como es el caso de Canva.

REFERENCIAS

- Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology CanvaApplication as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *English Language Education Department of UMG*. doi:<https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3). doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Archila, Y. (2018). Manual de Canva.
- Barberá, J. (2022). Piktochart: porque una infografía vale mas que mil palabras. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. doi:10.4438/2695-4176_OTEpdf83_2020_847-19-134-3
- Frade, L. (2009). *Desarrollo de competencias en la Educación: desde preescolar hasta el bachillerato*. México: Calidad Educativa Consultores S. C. Obtenido de <https://zona71sector5.files.wordpress.com/2013/09/desarrollodecompetencias-laurafraderuboio1.pdf>
- Genially. (2015). *Genially*. Obtenido de <https://genial.ly/es/>
- González, J., & Gómez, A. (2021). *Libro didáctico herramientas digitales en la formación profesional integral*. Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Obtenido de https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/7202/libro_didactico_herramientas_digitales.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Güel. (1998). *Alfabetización emocional*. Ediciones Paidós Ibérica. Obtenido de Alfabetización emocional.
- Hadi, S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). TEACHING WRITING THROUGH CANVA APPLICATION TO ENHANCE STUDENTS' WRITING PERFORMANCE. *Languages and Language Teaching*. doi:<https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%i.3533>
- ING. (1980). *Instituto Geográfico Nacional*. Obtenido de Instituto Geográfico Nacional: <https://www.geoidep.gob.pe/instituto-geografico-nacional>
- Márquez, J., & Márquez, G. (2018). Software educativo o recurso educativo. *Varona. Revista Científico Metodológica*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1992-82382018000200013&script=sci_arttext&tlng=en
- Martínez, G. (2020). Recursos y herramientas comunicacionales ante los retos de la educación virtual. *Correspondencias & Análisis*, 7. doi:<https://doi.org/10.24265/cian.2020.n12.10>
- Paige, A. (2020). Canva. *Medical Library Association*, 108(2). doi:<https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Perkins, M. (2019). Guía rápida de Canva. Obtenido de https://www.penlopecc.com/wp-content/uploads/2019/11/HERRAMIENTA-01_GUIA-CANVA.pdf

- Pina, J. (2019). Tutorial Canva. 20-30. Obtenido de <https://www.pinae.es/wp-content/uploads/2019/12/Tutorial-Canva-Castellano.pdf>
- Redecker, C. (2020). Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu. *Unión Europea*, 23. Obtenido de https://www.metared.org/content/dam/metared/pdf/marco_europeo_para_la_competencia_digital_de_los_educadores.pdf
- Sanchez, M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Peru. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>
- Spark, A. (2016). *Adobe Spark*. Obtenido de <https://express.adobe.com/page/nOz9VYF3Be0mh/>
- Sutori. (2021). *Sutori*. Obtenido de <https://www.sutori.com/es/>
- Tantachuco, A. P. (2021). *PROPUESTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS DISCONTINUOS MEDIANTE LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO*. Chiclayo. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3591/1/TIB_TantachucoValladolidAnaPatricia.pdf
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/html/>
- UNESCO. (2014). *Aprendizaje digital y transformación de la educación*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/digital-education>
- Vargas, C. A. (2019). *LA COMPETENCIA DIGITAL Y EL USO DE APLICACIONES WEB 2.0 EN DOCENTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA - 2018*. Lima.
- Vilardi, R. (2020). Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa. 1. Obtenido de <https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable Independiente	Tipo
¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?	Explicar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.	El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.	<p>Herramienta Canva</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a Canva for Education y sus características - Funciones de diseño en Canva for Education - Creación de contenido en Canva for Education <p>Variable dependiente Competencias digitales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital - Comunicación colaborativa digital - Creación de contenido digital - Seguridad digital - Resolución de problemas digitales 	<p>Tecnológico</p> <p>Nivel</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Experimental</p> <p>Preexperimental</p> <p>G ---- 01---X ---- 02</p> <p>Donde:</p> <p>G: Grupo experimental estudiantes del curso Tecnologías de la información.</p> <p>01: Primera prueba</p> <p>X: Herramienta Canva</p> <p>02: Segunda prueba</p> <p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Paradigma</p> <p>Positivista</p> <p>Población</p> <p>50 estudiantes</p>

Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Muestra 25 estudiantes Técnicas – Encuesta – Módulos de aprendizaje. Instrumentos – Aplicación en módulos de aprendizaje – Lista de cotejo
1. ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023? 2. ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023? 3. ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?	1. Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. 2. Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. 3. Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. 4. Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la	1. El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente el desarrollo de la alfabetización digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. 2. El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente el desarrollo de la comunicación colaborativa digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. 3. El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente el desarrollo de la creación de contenido digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023. 4. El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y		

4. ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?

5. ¿De qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023?

modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la seguridad digital de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

5. Analizar de qué manera el uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye en el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

5. El uso de la herramienta Canva en la modalidad Canva for Education influye significativamente el desarrollo de la resolución de problemas digitales de los estudiantes del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, 2023.

Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables

Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VI Herramienta Canva	Trejo (2018), define a Canva como un software y sitio web (Canva.com) dedicado al diseño gráfico simplificado, con materiales visuales llamativos que una interfaz simple para el usuario enfocado a facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar.	MÓDULO 1: Introducción a Canva for Education y sus características	<ul style="list-style-type: none"> - Canva y Canva for Education - Creación de cuenta en Canva for Education - Tipos de imágenes que se pueden crear en Canva
		MÓDULO 2: Funciones de diseño en Canva for Education	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda y plantilla - Elementos y texto -
		MÓDULO 3: Creación de contenido en Canva for Education	<ul style="list-style-type: none"> - Presentaciones en Canva for Education - Infografía en Canva for Education - Vídeo en Canva for Education - Posters en Canva for Education
VD Competencia digital	La competencia digital abarca la capacidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera eficaz, crítica y reflexiva. Implica el dominio de habilidades técnicas, la comprensión de las implicaciones éticas y sociales de las tecnologías, así como la capacidad de adaptarse y aprender de manera continua en un entorno digital en constante evolución. (Marcelo Caballero, 2017).	Alfabetización digital	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de información en línea - Evalúa la información encontrada - Almacena y filtra la información
		Comunicación colaborativa digital	<ul style="list-style-type: none"> - Comparte información y contenidos digitales - Participa en comunidades virtuales - Colabora en medios digitales
		Creación de contenido digital	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla contenidos digitales - Integra y reelabora contenidos - Respeta los derechos de autor - Diseño visualmente atractivo
		Seguridad digital	<ul style="list-style-type: none"> - Protege dispositivos - Protege datos personales e identidad digital
		Resolución de problemas digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica necesidades - Usa la tecnología con creatividad e innovación

Anexo 3: Módulos de aprendizaje

MÓDULO N° 1 INTRODUCCIÓN A CANVA Y SUS CARACTERÍSTICAS

1. ¿En qué consiste la herramienta Canva
2. ¿Qué puedes hacer con Canva?
3. Creación de cuenta, registro y configuración
4. Tipos de imágenes que se pueden crear en Canva

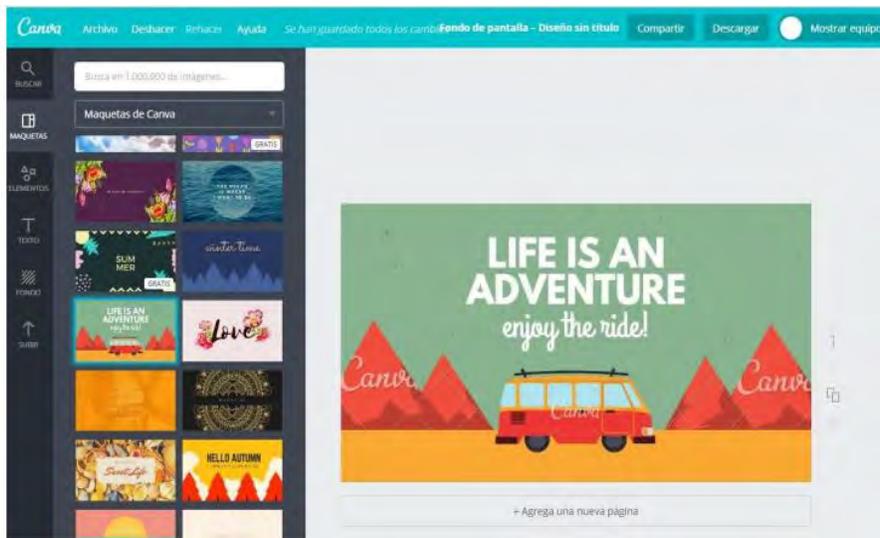
1. ¿EN QUÉ CONSISTE LA HERRAMIENTA CANVA?

Canva es una de las herramientas más usadas de diseño gráfico online. Es gratis, fácil y muy intuitiva. Se puede usar desde todos los dispositivos y tiene cientos de plantillas gratis para diseñar lo que quieras. Su fuerte son las imágenes y cabeceras de redes sociales, pero tienes infinitas opciones: presentaciones, trípticos, currículos, tarjetas de visita, documentos A4, banners, cartas, etc.

2. ¿QUÉ PUEDES HACER CON CANVA?

La forma principal de utilizar Canva para los negocios es crear y publicar contenido atractivo que atraerá a tus clientes potenciales y fidelizará a los ya existentes. Sólo necesitas escoger las imágenes, las tipografías y los colores perfectos que se adecuen al estilo que deseas transmitir.

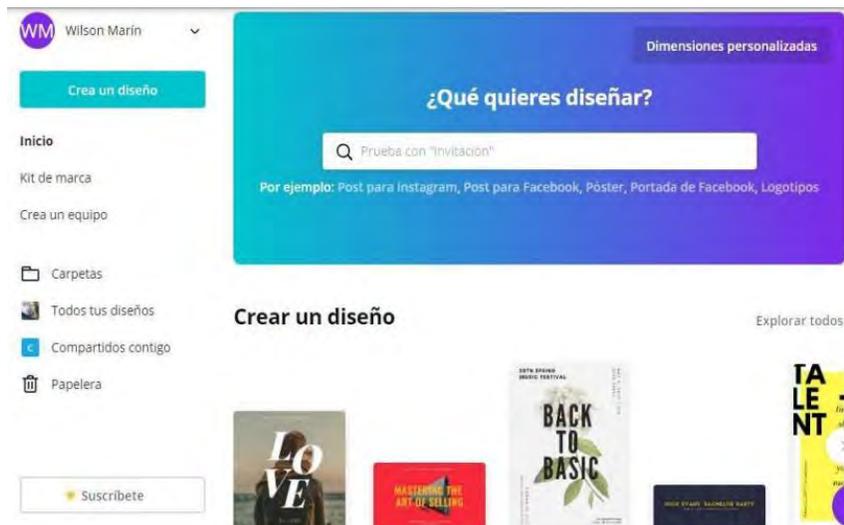
- Consta de muchas plantillas gratuitas y tiene una interfaz muy intuitiva y sencilla de utilizar que puedes usar para crear tus diseños gráficos.
- También tienes disponible una versión “pro” con más plantillas a tu disposición.



3. CREACIÓN DE CUENTA, REGISTRO Y CONFIGURACIÓN



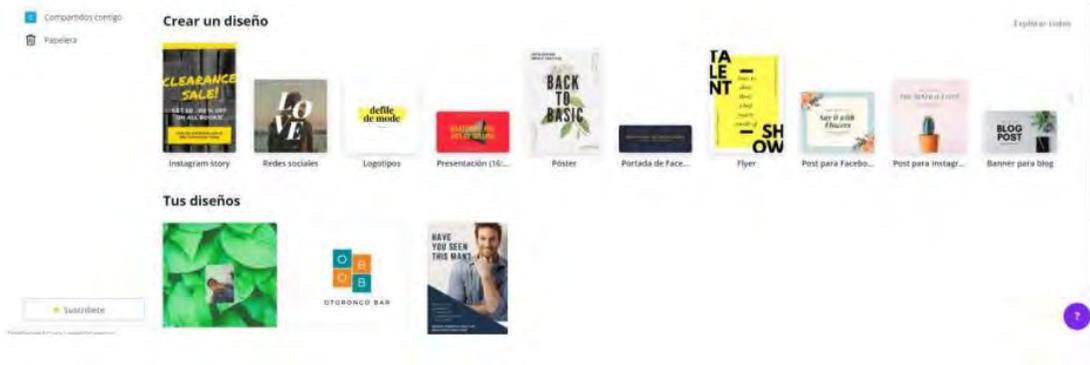
Para registrarnos en Canva lo podemos hacer de tres maneras, a través de: Facebook, Google o Correo electrónico. Una vez nos hayamos logueado de cualquiera de las tres maneras, en ese mismo perfil quedarán guardados todos nuestros diseños, por lo que es importante que nos acordemos de la manera que nos hemos dado de alta.



4. TIPOS DE IMÁGENES QUE SE PUEDEN CREAR EN CANVA

Cada Red Social requiere un diseño con unas dimensiones concretas, Canva te lo pone fácil con plantillas predefinidas que tienen los tamaños más comunes para compartir imágenes, banners, portadas en Redes Sociales, etc.

PLANTILLAS POPULARES: remix de tamaños más usados en redes sociales.



PUBLICACIONES PARA SOCIAL MEDIA: Para publicaciones de Instagram, Pinterest, Facebook y Twitter.

Redes sociales



DOCUMENTOS: Para crear presentaciones de trabajo, escribir una carta o trabajar con una plantilla de tamaño grande A4.

Documentos



MATERIALES PARA EDUCACIÓN Y MARKETING: Son recursos variados como tarjetas personales, posters, menús o carteles.

Educación



Marketing



ANUNCIOS Y EVENTOS: Incluye una pequeña selección de tamaños óptimos para anuncios y banners en Facebook y Twitter y otros aprobados por la IAB (asociación que representa al sector de la publicidad en medios digitales).

Eventos



Anuncios



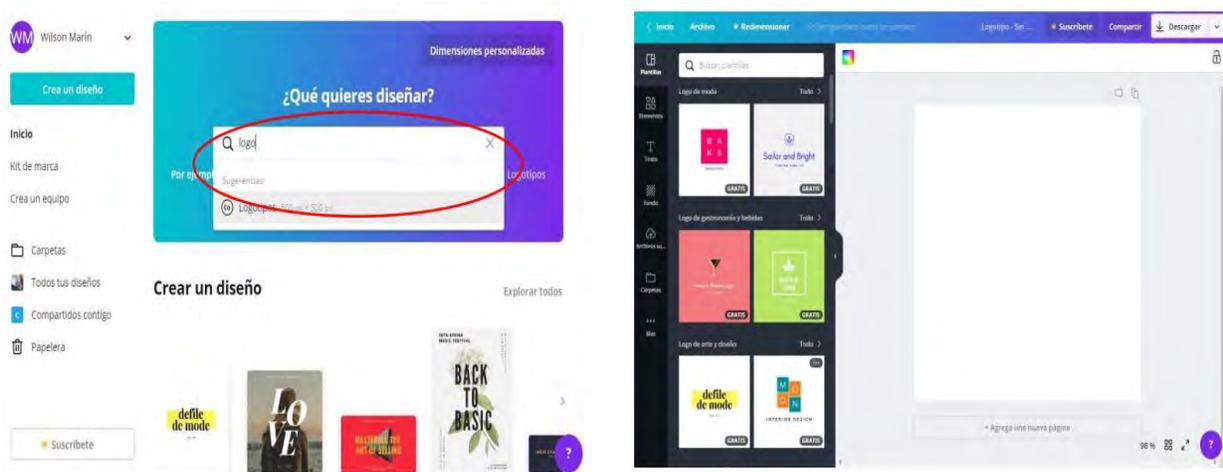
MÓDULO N° 2

FUNCIONES DE DISEÑO EN CANVA

1. Búsqueda
2. Plantillas
3. Elementos
4. Texto
5. Fondo
6. Subir Archivos
7. Descarga de la imagen diseñada

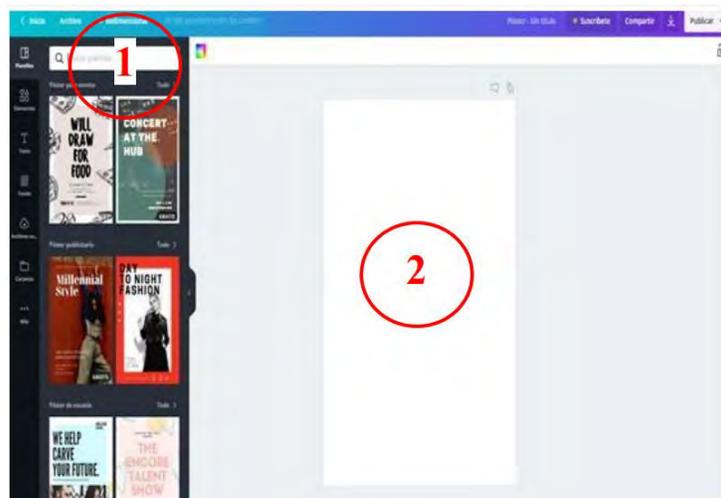
1. BÚSQUEDA

Este botón te sirve para encontrar iconos, dibujos y cualquier elemento visual que necesites. Es intuitivo y puedes ir desplegando las opciones dentro de categoría: marcos, Formas, iconos, fotos, ilustraciones, gráficos y líneas. Para llevar a cabo una búsqueda de algún elemento, foto o todo en general, debemos seleccionar una plantilla para realizar nuestro diseño, en este caso, seleccionamos un post (publicación) para Facebook.



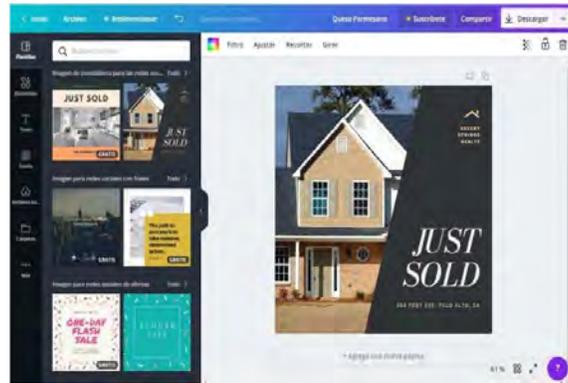
En el botón “BUSCAR” se lleva a cabo la búsqueda en el programa de fotos, elementos, ilustraciones o todo. Para lo cual Canva nos proporciona el cuadro de texto para realizar la búsqueda y el entorno de trabajo donde se proyectará la imagen u otro elemento seleccionado.

1. Cuadro de búsqueda
2. Plantilla en blanco



2. PLANTILLAS:

Esta sección es muy útil porque aquí encuentras diseños creados que pueden inspirarte y modelos optimizados para ese tamaño. Si eliges uno gratuito lo puedes editar a tu gusto.

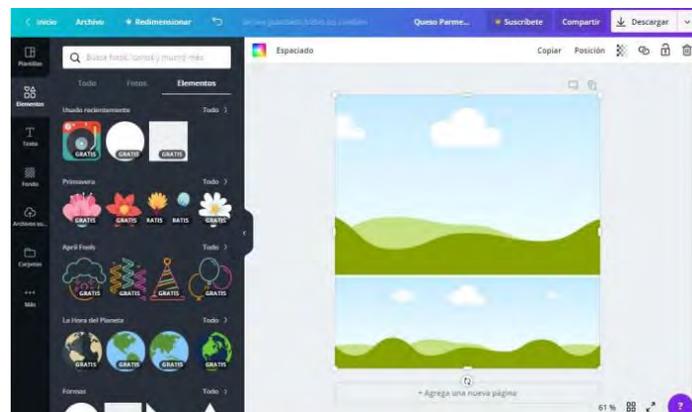


Una vez hayamos arrastrado la maqueta podemos editarla a nuestro gusto. Es importante que seleccionemos una maqueta que abajo aparezca GRATIS, si elegimos alguna de pago, de nuevo, para descargar la imagen, tendremos que abonar la cantidad pertinente.

En este caso, hemos elegido una maqueta gratuita, para encajarla en las dimensiones de la plantilla que hemos elegido, simplemente hay que arrastrar y soltar con el ratón y nos encajará perfectamente la plantilla en el hueco que anteriormente estaba blanco. Si seleccionamos toda la plantilla, podremos borrar la imagen de atrás y subir una imagen nuestra.

3. ELEMENTOS

Es muy útil porque en él encuentras diseños creados que pueden inspirarte y modelos optimizados para ese tamaño. Si eliges uno gratuito lo puedes editar a tu gusto.



Tenemos varios tipos de elementos que podemos añadir a nuestras imágenes.

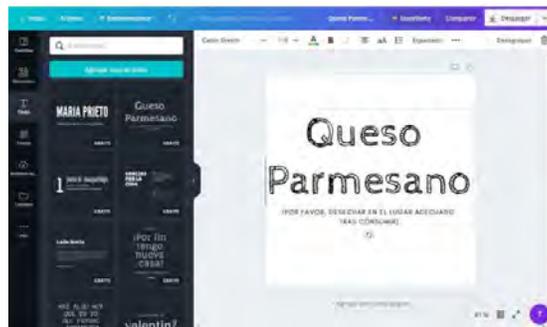
- FOTOS GRATIS: Aquí nos encontramos con multitud de imágenes gratis y libres de derechos de autor.
- CUADRÍCULAS: Estos elementos son ideales para crear collages con diferentes imágenes. En este caso podemos añadir tres imágenes a esta cuadrícula. Pinchamos de

nuevo en imágenes gratis y las arrastramos con el ratón a las cuadrículas donde queremos añadir la imagen.

- MARCOS: Añadir marcos a nuestros diseños. Seleccionamos el marco que queremos añadir a nuestro diseño de la misma manera que hemos hecho anteriormente, lo seleccionamos y lo arrastramos a la plantilla.
- FORMAS: Seleccionamos Formas geométricas que podemos añadir a nuestros diseños. Seleccionamos la Forma y la arrastramos hasta donde tenemos nuestra imagen, asimismo podemos añadirle transparencia a la Forma para que no tape la imagen inferior.
- LÍNEAS: También podemos añadir líneas a nuestros diseños.
- ILUSTRACIONES: Podemos añadir ilustraciones a nuestros diseños.
- ICONOS: Podemos añadir iconos a nuestros diseños, hay infinidad de ellos, totalmente gratuitos y editables.
- GRÁFICOS: Añadimos gráficos a nuestros diseños, totalmente editables en cuanto a colores y texto.

4. TEXTO

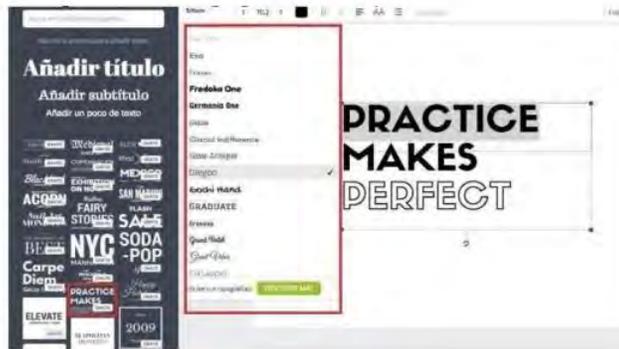
Esta función te permite añadir texto. Tienes tres tamaños establecidos, pero después puedes aumentar o disminuir tanto como necesites. Hay gran variedad de fuentes y estilos, actualizados y de tendencia. Déjate guiar por los diseños establecidos para combinar diferentes tipos de letra.



Este texto tiene fuentes editables, en las que podemos cambiar tanto la fuente, como el tamaño, el color, poner en negrita, cursiva, etc.



Aquí tenemos un desplegable de fuentes, pero también cabe la posibilidad de descargar fuentes de Google font o dafont y subirlas a la herramienta.

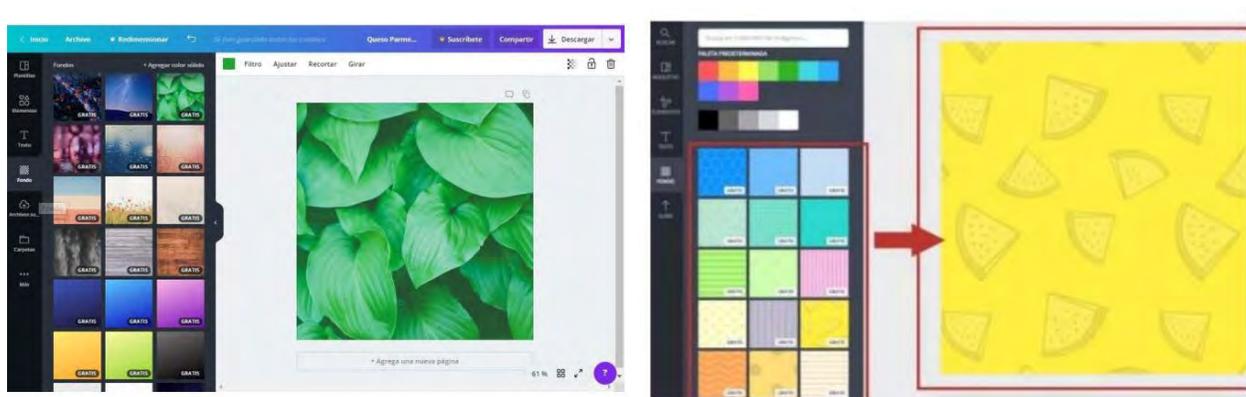


Una vez cambiadas las fuentes y los colores, nos queda un diseño adaptado a nuestra imagen corporativa.



5. FONDO

Este botón te permite poner un fondo original a tu diseño. Hay muchas texturas gratuitas y también tienes la opción de personalizar el color siempre que quieras con la paleta o introduciendo el código de cada color.



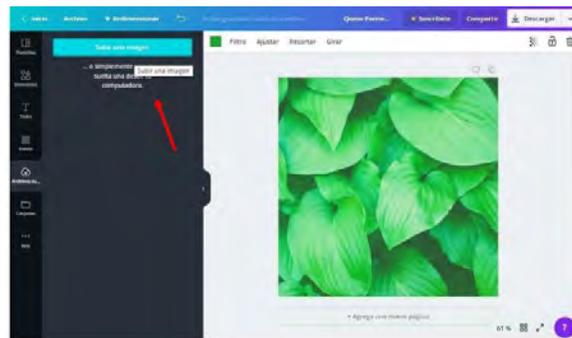
A este fondo le podemos añadir elementos, imágenes propias, texto, etc., en este caso vamos a poner el ejemplo de un texto. Lo seleccionamos y lo arrastramos, siempre quedará superpuesto al fondo.



6. SUBIR ARCHIVOS

Este último apartado del lateral izquierdo puede ser tu mejor aliado porque te permite cargar las fotos que quieras desde un archivo o fuente externa. También puedes subir fotos desde Facebook (si guleas desde la red) o desde Google Drive.

De esta manera podremos combinar los recursos que hay dentro de Canva y también los tuyos propios conseguidos en otras webs y bancos de imágenes gratuitos.



7. DESCARGA DE LA IMAGEN DISEÑADA

Una vez finalizado el diseño de nuestra imagen podemos compartirla o descargarla en tres tipos de Formato.



Podemos invitar a otros usuarios de Canva que vean o editen nuestro diseño introduciendo su correo electrónico. Debemos atribuir un derecho a cada usuario que invitemos, ya que quizás no nos interese que pueda editar los diseños, tan sólo verlos.

MÓDULO N° 3

CREACIÓN DE CONTENIDO EN CANVA

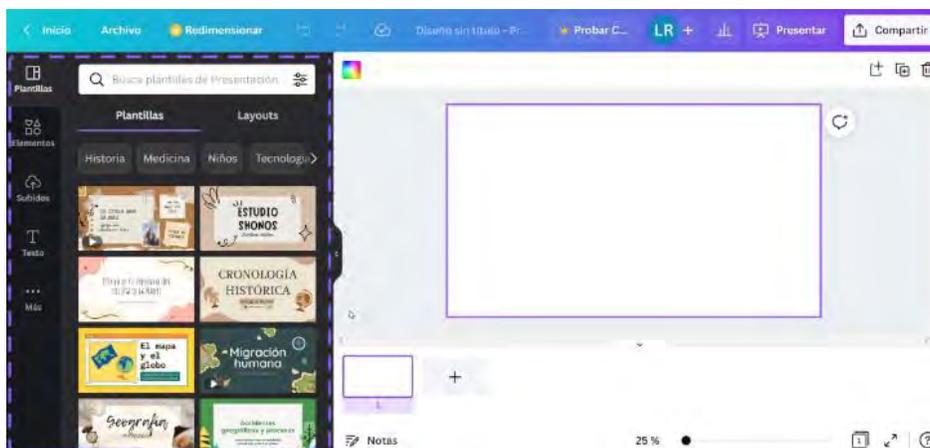
1. Crea presentaciones en Canva
2. Crea infografía en Canva
3. Crea vídeo en Canva
4. Crea póster en Canva

1. CREA PRESENTACIONES EN CANVA

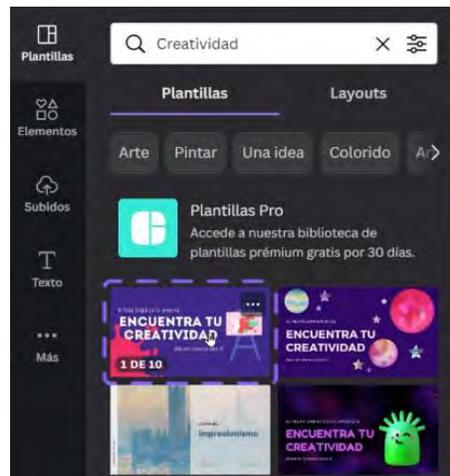
Paso 1: Selecciona la opción **Presentación** entre todas las plantillas que ves en el inicio de tu cuenta.



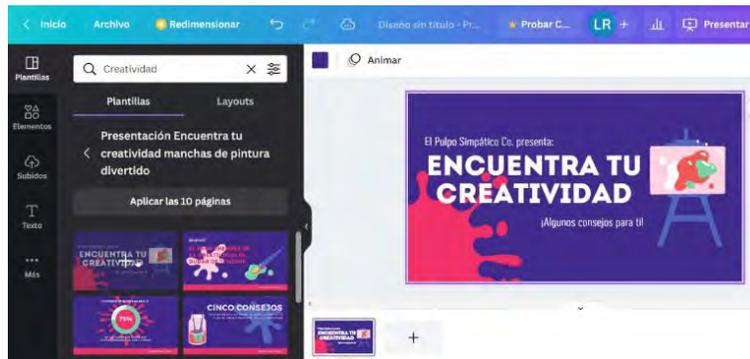
Paso 2: Este será tu espacio de trabajo. En el lado izquierdo, encontrarás un panel donde puedes seleccionar todos los elementos que quieres añadir.



Paso 3: Elige el diseño de la **plantilla** que deseas.



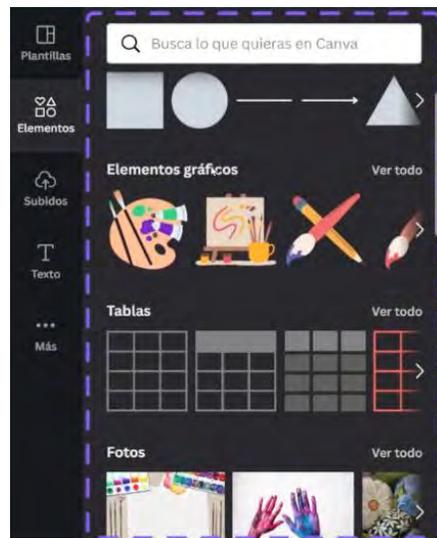
Paso 4: Selecciona el **primer slide** para que aparezca en el tablero del lado derecho donde puedas editar sus elementos.



Paso 5: Para **editar los textos**, solo tienes que hacer doble clic sobre el texto que deseas cambiar y escribir el nuevo título. Si el texto no te cabe, desliza los controles laterales de la caja para hacerla más ancha.



Paso 6: En el panel izquierdo, haz clic en **Elementos** para ver la galería de líneas, fotos, tablas, videos y muchas cosas más. Solo tienes que seleccionar lo que más te gusta para que aparezca en tu página.



Con el mouse te encargas de cambiar su posición y tamaño.



Paso 7: Ahora fíjate en los **cuadros de colores** que aparecen arriba. Siempre te indicarán los **tonos del elemento que tienes señalado** y allí mismo puedes cambiarlos. Por ejemplo, si deseas que el amarillo sea un color más claro, haces clic en él y eliges otro color.



Paso 8: Selecciona un texto y con las herramientas del menú de arriba cambia el tipo de letra, el tamaño y el color de la fuente, recuerda que en el lado izquierdo verás todas las opciones que puedes elegir.



2. CREA INFOGRAFÍA EN CANVA

Paso 1: Selecciona la pestaña **plantillas** y haz clic en **infografías** para ver todas las opciones disponibles.



Paso 2: Elige el diseño que más te favorezca según el tema que hayas escogido. En este caso, vamos a crear una infografía para el **Día de la Tierra**.



Paso 3: Haz clic en el botón **Personaliza esta plantilla**.



Algunas plantillas incluyen dos o más páginas, tú decides si utilizarlas todas o eliminar una de ellas, en el video al inicio de esta página te explicamos cómo hacerlo. ↑

Paso 4: Personaliza los textos. Haz doble clic en el título y escribe "Celebremos el Día de la Tierra", por ejemplo.



Paso 5: Si el texto no cabe, selecciónalo y aprovecha las herramientas del **menú de fuentes** que aparecen arriba para cambiar su tamaño, color o tipo de fuente.



Haz lo mismo con cada texto, recuerda que todos se encuentran en **cajas independientes**, por lo tanto, debes editarlos uno por uno.

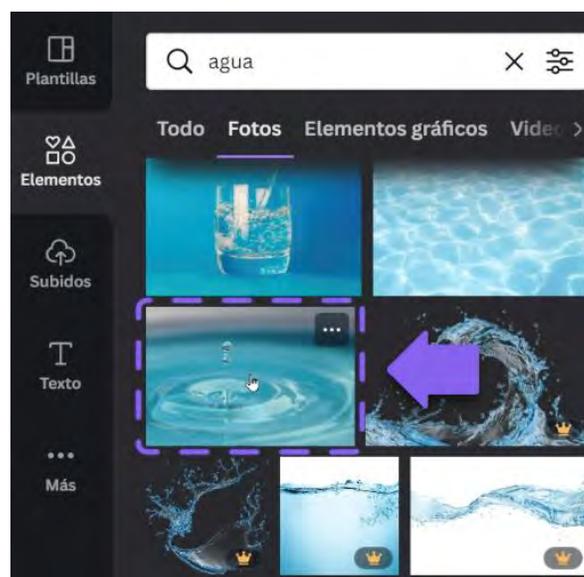


Paso 6: Con los textos listos, enfócate en otros elementos como las imágenes o los íconos. Tienes la opción de cargar tu propia imagen o usar una de Canva.

Paso 7: Selecciona la imagen del ejemplo y haz clic en el **ícono de la papelera para eliminarla**.



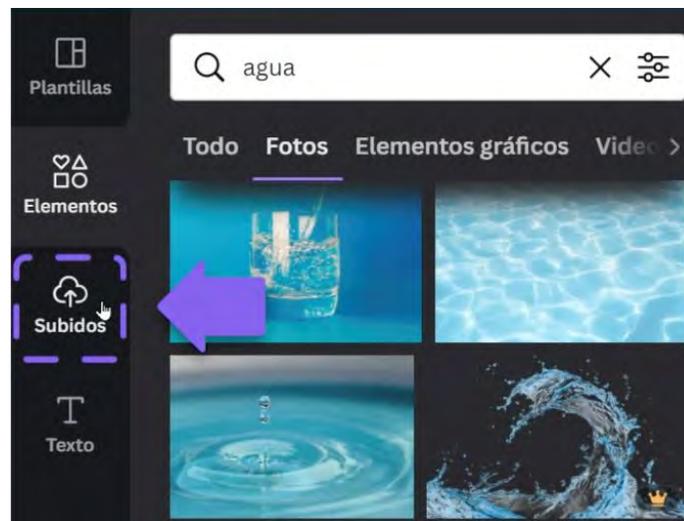
Paso 8: Dirígete a la sección **Elementos** que se encuentra en el panel izquierdo y busca esa imagen que te llama la atención. Haz clic sobre ella para que se añada a tu infografía.



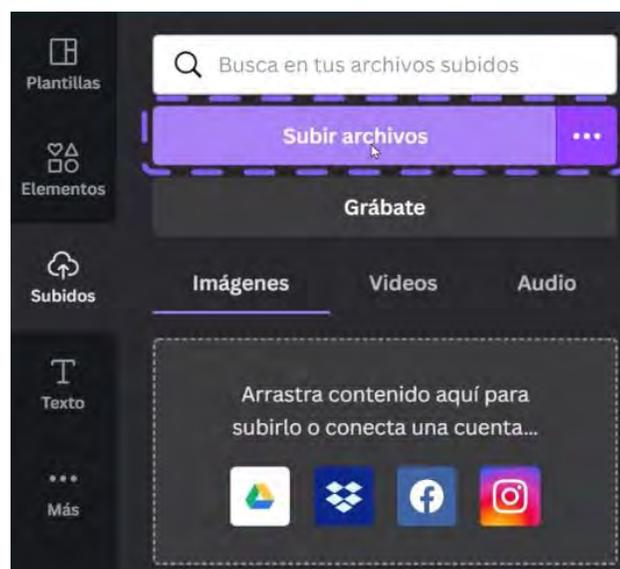
Paso 9: Con el mouse ubícala y cambia su tamaño.



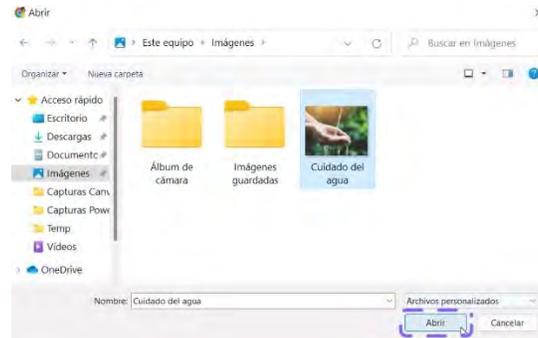
Paso 10: Si la imagen que necesitas está guardada en tu equipo, ve a la pestaña **Subidos**.



Paso 11: Haz clic en **Subir archivos**.



Paso 12: Una nueva ventana se abrirá para que puedas buscar en tus carpetas la imagen, selecciónala y haz clic en **Abrir**.



Paso 13: Luego, se añadirá a tu **biblioteca de archivos subidos** y desde allí ya puedes pulsar sobre ella para que aparezca en tu infografía.



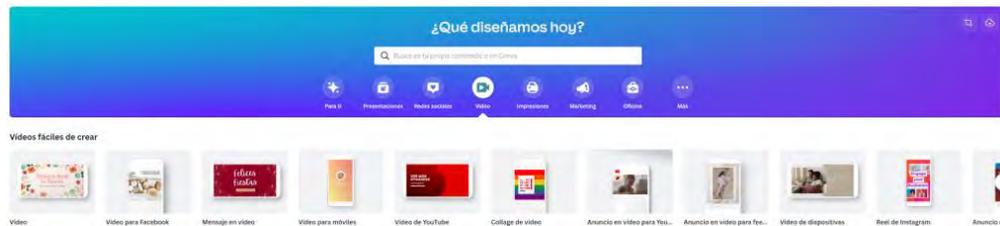
Si tu plantilla cuenta con gráficos estadísticos y quieres usarlos, mira **el video al inicio de esta página** donde te explicamos como editarlos fácilmente. ↑

Paso 14: Cuando hayas editado tu infografía, desplázate hacia abajo para verla por completo. Podrás compartirla con tus contactos y amigos, o descargarla para usarla en otras plataformas.



3. CREA VÍDEO EN CANVA

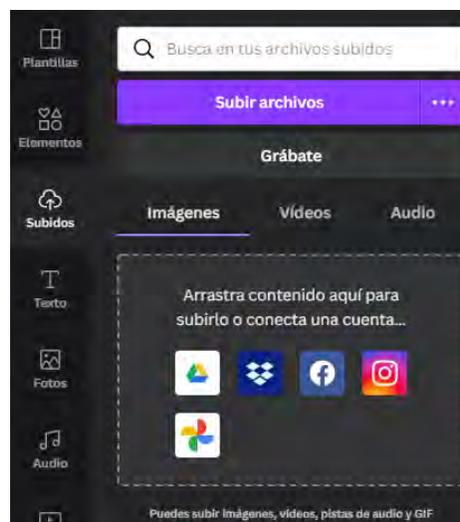
Ve a la **sección de inicio**, selecciona la opción de **vídeo** en el apartado ¿Qué diseñamos hoy? Y escoge el tipo de vídeo que mejor se adapte a tus necesidades.



También, puedes pulsar sobre el botón **“Crear un diseño”** y seleccionar la opción de **“Vídeo”** para crear un vídeo de **1920 x 1080 píxeles**.

Añade tus imágenes y vídeos

Además de tener una amplia galería de imágenes y vídeos, Canva permite **subir elementos** de tu ordenador para utilizarlos en su aplicación. Para poder utilizarlos, simplemente accede al menú **“Subidos”** de la barra lateral izquierda de la pantalla y sube los archivos de tu ordenador a Canva.



Una vez subidos los archivos, podrás hacer las siguientes acciones:

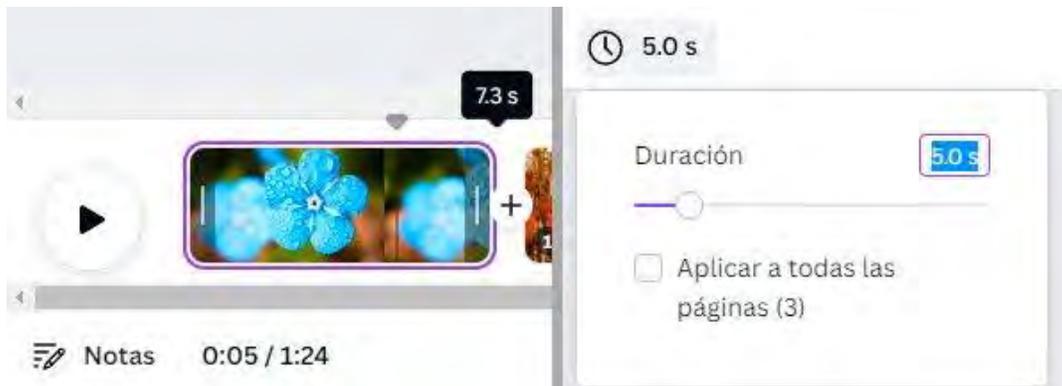
- Hacer **clic sobre una imagen** o vídeo para **colocarla** automáticamente **en el centro** de la pantalla. Te permitirá **modificar su tamaño y posición** dentro de la hoja utilizando los manejadores de sus esquinas.
- **Arrastrar la imagen** o vídeo a la miniatura de la página que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. De esta Forma, Canva colocará automáticamente el contenido **ocupando toda la hoja**.

Cambiar duración del vídeo en Canva

Al crear un vídeo, Canva establece automáticamente una duración de **5 segundos** para cada hoja con **imágenes**. Por otra parte, Canva añadirá los **vídeos enteros** para que puedas editarlos a tu gusto.

Cambiar la duración de una imagen

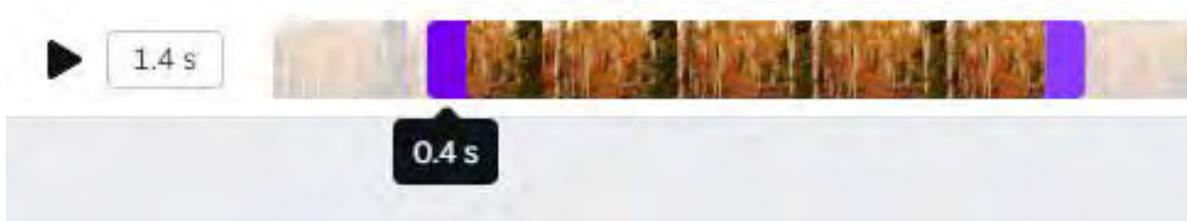
- Primero, selecciona la imagen en la **línea de tiempo** de la parte inferior de la pantalla. Después, podrás cambiar su duración de dos Formas diferentes:
- **Arrastra de los extremos** de la imagen en la **línea de tiempo** para alargar o acortar la duración de la imagen.
- Agrega una **duración** de Forma más **precisa** en la **barra de herramientas** horizontal, situada en la parte superior de la pantalla, que aparece al seleccionar la imagen.



Editar un vídeo en Canva

Por otra parte, Canva permite **modificar la duración de los vídeos** de Forma sencilla. Primero, selecciona la hoja del vídeo para visualizarlo. Seguidamente, haz clic sobre el vídeo para que se habilite la **barra de herramientas** horizontal de la parte superior de la pantalla.

En esta barra, selecciona el **icono de las tijeras** donde se marca la duración del vídeo. De esta Forma, podrás **modificar el inicio y el fin** del vídeo moviendo los extremos de esta barra.



Añadir transiciones en Canva

Finalmente, podrás añadir **transiciones** entre hoja y hoja para hacer tus vídeos más dinámicos. Para ello, pulsa sobre el **icono** del “+” que aparece entre las hojas, en la línea de tiempo de la parte inferior de la pantalla, y selecciona la opción de “**Añadir transición**”. Además, podrás modificar y añadir la misma transición a todas las páginas del vídeo.



Añadir música a un vídeo en Canva

Por último, selecciona la **música** que quieras añadir a tu vídeo. Podrás añadir música de Canva, o subir tu propia música al igual que hiciste con las fotos y los vídeos. Una vez selecciones la música, se añadirá en la **línea de tiempo** donde podrás **modificar** el punto de **inicio** y de **fin** de la canción, así como añadir **efectos de audio**. Y ya sólo faltaría **exportar el vídeo** a tu ordenador.

4. CREA PÓSTER EN CANVA

Paso 1: Entra a Canva y selecciona "Material para marketing", busca la opción "Póster".

Damos clic sobre esta opción y esperamos a que nos carga la siguiente ventana.



Paso 2: Selecciona la maqueta que más se adapte a lo que deseas.



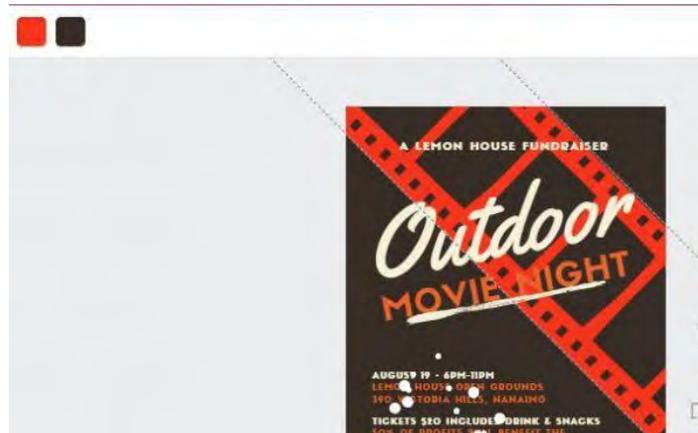
Paso 3: Sustituimos elementos.

A continuación, voy a crear un póster para navidad. Sustituiré elementos de los que tiene la maqueta actualmente. Para ello voy a buscar elementos GRATUITOS dentro de Canva con este tema navideño.

Cursos gratis de Psicología



Paso 4: Cambiamos de color los elementos. Como pudimos observar, este elemento estaba en color azul, ahora lo vamos a cambiar en color rojo para hacer referencia a los colores navideños.



Paso 5: Cambiar texto

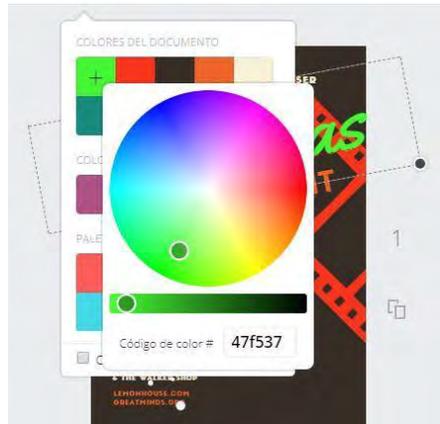
A continuación, voy a cambiar el texto de la imagen usando la misma tipografía. Me coloco sobre el texto a cambiar, sombro y sobre escribo el nuevo texto.



Paso 6: Cambiar color del texto.

Ahora voy a cambiar el color del texto. En este caso lo colocaré en tono verde encendido.

En la barra del color que vemos en la parte de abajo podemos ir oscureciendo o aclarando el tono de los colores.



Es interesante como nos va mostrando toda la gama de los colores que hemos usado. Es muy útil, ya que no nos toca andar investigando a cada momento los tonos de los colores que hemos usado.



Paso 7: Agregamos más texto.

Es necesario especificar a qué corresponde el evento, a dónde se va a desarrollar, hora, fecha, lugar, etc. Así que ahora vamos a colocar dicha información en el póster.



Anexo 4: Matriz de recolección de datos de los instrumentos

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Interpretación
Alfabetización digital	Búsqueda de información en línea	1. Sé cómo utilizar los motores de búsqueda en línea para encontrar información relevante para mis proyectos en Canva for Education.	Sin conocimiento (0) Conocimiento básico (1) Conocimiento intermedio (2) Conocimiento avanzado (3) Experto (4)	4-0/5= 0.8 Muy bajo (0-0.8) Bajo (0.81- 1.6) Medio (1.61- 2.4) Alto (2.41- 3.2) Muy alto (3.21- 4)
	Evalúa la información encontrada	2. Conozco sobre las opciones de impresión y exportación de Canva for Education para producir diseños de alta calidad en diferentes formatos y tamaños (por ejemplo, carteles, folletos, pancartas).		
		3. Conozco las políticas de privacidad que presenta la herramienta Canva for Education como: los derechos de autor y la propiedad intelectual al utilizar imágenes y recursos en los diseños.		
	Almacena y filtra la información	4. Conozco sobre las funciones básicas de Canva for Education, como la selección de plantillas, edición de textos y carga de imágenes.		
		5. Sé organizar y almacenar de manera efectiva la información relevante en Canva for Education.		
Comunicación Colaborativa digital	Comparte información y contenidos digitales	6. Sé cómo utilizar las herramientas de intercambio y exportación de Canva for Education para compartir y distribuir diseños colaborativos con otros usuarios o audiencias específicas.		
	Participa en comunidades virtuales	7. Sé cómo establecer y mantener una comunicación efectiva y respetuosa con otros colaboradores en Canva for Education, facilitando el trabajo en equipo y la consecución de objetivos comunes.		
	Colabora en medios digitales	8. Conozco las funciones de Canva for Education al momento de realizar trabajos colaborativos y sé que puedo compartir y editar diseños con otros usuarios		
		9. Conozco sobre la retroalimentación constructiva dentro de trabajos colaborativos al momento de realizar comentarios y revisiones dentro de la herramienta Canva for Education.		
		10. Sé sobre las opciones de colaboración en tiempo real de Canva for Education, como la edición simultánea y la comunicación en línea con otros usuarios del proyecto.		
Creación de contenido digital	Desarrolla contenidos digitales	11. Sé cómo utilizar Canva for Education de manera efectiva para crear diseños atractivos y visualmente impactantes.		
		12. Conozco como adaptar y personalizar los diseños de Canva for Education según las necesidades y objetivos del contenido digital a crear (por ejemplo, ajustar colores, fuentes, diseño de la página).		
	Integra y reelabora contenidos	13. Conozco sobre las diversas plantillas y elementos gráficos disponibles en Canva for Education para crear contenidos digitales de calidad (por ejemplo, presentaciones, infografías, banners)		

		14. Sé cómo insertar textos, imágenes y otros elementos multimedia en los diseños de Canva for Education de manera coherente y estética.		
	Respetar los derechos de autor	15. Conozco sobre las opciones de exportación y compartición de Canva for Education para difundir y distribuir los contenidos digitales creados en diferentes formatos y plataformas (por ejemplo, PDF, redes sociales).		
Seguridad digital	Protege dispositivos	16. Conozco sobre los recursos de soporte y asistencia técnica disponibles en Canva for Education para resolver problemas relacionados con la seguridad digital y recibir ayuda cuando sea necesario.		
	Protege datos personales e identidad digital	17. Conozco sobre las medidas de seguridad básicas en Canva for Education, como el uso de contraseñas seguras y la protección de la cuenta de usuario.		
		18. Sé cómo identificar y evitar posibles amenazas y riesgos de seguridad al utilizar Canva for Education, como la descarga de archivos sospechosos o la interacción con enlaces no confiables.		
		19. Conozco sobre la configuración de la privacidad en Canva for Education, incluyendo el control de la visibilidad de los diseños y la gestión de permisos de colaboradores y espectadores.		
		20. Sé cómo proteger los diseños y contenidos digitales como marcas de agua, derechos de autor o cualquier otra medida de seguridad adicional en Canva for Education.		
Resolución de problemas digitales	Identifica necesidades	21. Sé cómo identificar y analizar problemas o dificultades relacionadas con el uso de Canva for Education y encontrar soluciones efectivas.		
		22. Conozco cómo utilizar las herramientas de ayuda y recursos de soporte de Canva for Education para resolver problemas técnicos o de funcionamiento de la herramienta.		
	Usa la tecnología con creatividad e innovación	23. Conozco sobre las mejores prácticas y estrategias para optimizar el rendimiento y la eficiencia al utilizar Canva for Education en la resolución de problemas digitales (por ejemplo, buscar tutoriales, consultar la comunidad de usuarios)		
		24. Sé cómo aplicar enfoques creativos y alternativos al enfrentar obstáculos o dificultades en el uso de Canva for Education, buscando soluciones innovadoras y adaptándose a las circunstancias específicas de cada problema.		
		25. Sé cómo evaluar y reflexionar sobre el proceso de resolución de problemas en el contexto de Canva for Education, identificando oportunidades de mejora y aprendizaje para futuras situaciones similares.		

Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos – Cuestionario y Lista de Cotejos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



Cuestionario de competencias digitales – PRE y POST-TEST

Cuestionario dirigido a estudiantes del segundo semestre del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Este instrumento tiene como objetivo recabar información acerca de las competencias digitales de los estudiantes.

Se utilizará una escala de valoración del 0 al 4, donde 0 representa sin conocimiento y 4 representa un nivel experto en conocimiento.

INSTRUCCIONES: Selecciona el número que mejor refleje tu nivel de competencia. Tenga en cuenta que de su sinceridad en las respuestas dependerá la objetividad de la investigación.

	ENUNCIADOS	ESCALA				
		Sin conocimiento (0)	Conocimiento básico (1)	Conocimiento intermedio (2)	Conocimiento avanzado (3)	Experto (4)
	Dimensión: Alfabetización digital					
1	Sé cómo utilizar los motores de búsqueda en línea para encontrar información relevante para mis proyectos en Canva for Education.					
2	Conozco sobre las opciones de impresión y exportación de Canva for Education para producir diseños de alta calidad en diferentes formatos y tamaños (por ejemplo, carteles, folletos, pancartas).					
3	Conozco las políticas de privacidad que presenta la herramienta Canva for Education como: los derechos de autor y la propiedad intelectual al utilizar imágenes y recursos en los diseños.					
4	Conozco sobre las funciones básicas de Canva for Education, como la selección de plantillas, edición de textos y carga de imágenes.					
5	Sé organizar y almacenar de manera efectiva la información relevante en Canva for Education.					
	Dimensión: Comunicación colaborativa digital					
6	Sé cómo utilizar las herramientas de intercambio y exportación de Canva for Education para compartir y distribuir diseños colaborativos con otros usuarios o audiencias específicas.					
7	Sé cómo establecer y mantener una comunicación efectiva y respetuosa con otros colaboradores en Canva for Education, facilitando el trabajo en equipo y la consecución de objetivos comunes.					
8	Conozco las funciones de Canva for Education al momento de realizar trabajos colaborativos y sé que puedo compartir y editar diseños con otros usuarios.					
9	Conozco sobre la retroalimentación constructiva dentro de trabajos colaborativos al momento de realizar comentarios y revisiones dentro de la herramienta Canva for Education.					

10	Sé sobre las opciones de colaboración en tiempo real de Canva for Education, como la edición simultánea y la comunicación en línea con otros usuarios del proyecto.					
Dimensión: Creación de contenidos digitales						
11	Sé cómo utilizar Canva for Education de manera efectiva para crear diseños atractivos y visualmente impactantes					
12	Conozco como adaptar y personalizar los diseños de Canva for Education según las necesidades y objetivos del contenido digital a crear (por ejemplo, ajustar colores, fuentes, diseño de la página).					
13	Conozco sobre las diversas plantillas y elementos gráficos disponibles en Canva for Education para crear contenidos digitales de calidad (por ejemplo, presentaciones, infografías, banners)					
14	Sé cómo insertar textos, imágenes y otros elementos multimedia en los diseños de Canva for Education de manera coherente y estética.					
15	Conozco sobre las opciones de exportación y compartición de Canva for Education para difundir y distribuir los contenidos digitales creados en diferentes formatos y plataformas (por ejemplo, PDF, redes sociales).					
Dimensión: Seguridad digital						
16	Conozco sobre los recursos de soporte y asistencia técnica disponibles en Canva for Education para resolver problemas relacionados con la seguridad digital y recibir ayuda cuando sea necesario					
17	Conozco sobre las medidas de seguridad básicas en Canva for Education, como el uso de contraseñas seguras y la protección de la cuenta de usuario.					
18	Sé cómo identificar y evitar posibles amenazas y riesgos de seguridad al utilizar Canva for Education, como la descarga de archivos sospechosos o la interacción con enlaces no confiables					
19	Conozco sobre la configuración de la privacidad en Canva for Education, incluyendo el control de la visibilidad de los diseños y la gestión de permisos de colaboradores y espectadores.					
20	Sé cómo proteger los diseños y contenidos digitales como marcas de agua, derechos de autor o cualquier otra medida de seguridad adicional en Canva for Education.					
Dimensión: Resolución de problemas digitales						
21	Sé cómo identificar y analizar problemas o dificultades relacionadas con el uso de Canva for Education y encontrar soluciones efectivas.					
22	Conozco como utilizar las herramientas de ayuda y recursos de soporte de Canva for Education para resolver problemas técnicos o de funcionamiento de la herramienta.					
23	Conozco sobre las mejores prácticas y estrategias para optimizar el rendimiento y la eficiencia al utilizar Canva for Education en la resolución de problemas digitales (por ejemplo, buscar tutoriales, consultar la comunidad de usuarios)					
24	Sé cómo aplicar enfoques creativos y alternativos al enfrentar obstáculos o dificultades en el uso de Canva for Education, buscando soluciones innovadoras y adaptándose a las circunstancias específicas de cada problema.					
25	Sé cómo evaluar y reflexionar sobre el proceso de resolución de problemas en el contexto de Canva for Education, identificando oportunidades de mejora y aprendizaje para futuras situaciones similares.					

Anexo 6: Constancia de aplicación de los instrumentos

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO**
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

PROVEIDO : N°15-2023-DEPE/FED-UNSAAC

DE : DR.GREGORIO CORNEJO VERGARA
Director de la Escuela Profesional de Educación Primaria

A : BACH. PANDO PUERTOLAS GABRIELA
BACH. RAMOS CRUZ ANDREA

ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL II SEMESTRE DEL CURSO DE LAS TIC DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

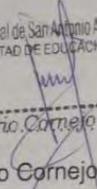
REFERENCIA : CON SOLICITUD S/N

FECHA : Cusco, 07 de julio de 2023

Con conocimiento de esta Dirección, se **AUTORIZA** a las Srtas. Bachilleres en Educación la aplicación del instrumento de investigación a los estudiantes del segundo semestre de la Escuela Profesional de Educación, con la condición que no se interrumpa las sesiones de clase y en coordinación con la docente de la asignatura, para el trabajo intitulado **"HERRAMIENTA CANVA Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA UNSAAC - 2023"**

Atentamente,

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco
FACULTAD DE EDUCACIÓN


.....Dr. Gregorio Cornejo Vergara.....

DR. Gregorio Cornejo Vergara
Director de la Escuela Profesional de Educación Primaria.

Anexo 7: Ficha de validación experto N° 1

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC – 2023".

1.2 NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuestionario de competencias digitales y lista de cotejo.

1.3 INVESTIGADORAS: Bach. Gabriela Pando Puertolas
Bach. Andrea Ramos Cruz

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Dr. Federico Ubaldo Fernández Sutta

2.2 Especialidad: Física Matemática

2.3 Lugar y Fecha: Cusco, 04 de julio de 2023

2.4 Cargo e Institución donde Labora: Docente principal - UNSAAC

COMPO NENTE	INDICADORES	CRITERIOS	NIVELES DE CALIFICACIÓN				
			Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					/
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					/
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					/
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					/
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					/
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					/
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					/
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

.....

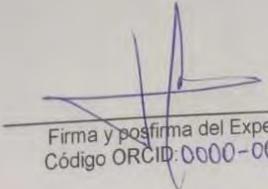
.....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 25%

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación.

Debe corregirse.



Firma y posfirma del Experto.
Código ORCID: 0000-0002-5514-6707

Anexo 8: Ficha de validación experto N° 2

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023".

1.2 NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuestionario de competencias digitales y lista de cotejo.

1.3 INVESTIGADORAS: Bach. Gabriela Pando Puertolas
Bach. Andrea Ramos Cruz

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Mgt. Jaime Rivas Follano

2.2 Especialidad: EDUCACION FISICA

2.3 Lugar y Fecha: Cusco, 04 de julio de 2023

2.4 Cargo e Institución donde Labora: DOCENTE NOMBRADO - UNSAAC.

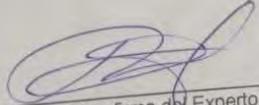
COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede a su aplicación.
 Debe corregirse.


Firma y posfirma del Experto.
DNI: 42393007

Anexo 9: Ficha de validación experto N° 3

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: "Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC – lista de cotejo".

1.2 NOMBRE DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Cuestionario de competencias digitales y lista de cotejo.

1.3 INVESTIGADORAS: Bach. Gabriela Pando Puertolas
Bach. Andrea Ramos Cruz

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Dr. Luis Epifanio Canal Apaza

2.2 Especialidad: Ciencias Sociales

2.3 Lugar y Fecha: Cusco, 04 de julio de 2023

2.4 Cargo e Institución donde Labora: Coordinador de CCSS - UNSAAC

COMPO NENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy	Excelente
			0-20%	21-40%	41-60%	Bueno	81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				80%	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				80%	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				80%	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80%	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				80%	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				80%	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				80%	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				80%	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				80%	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				80%	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80%

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede a su aplicación.
 Debe corregirse.


Firma y postfirma del Experto.

DNI: 23814047

950 3312 00

Anexo 10: Resultados del cuestionario de Pre – Test



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Cuestionario de competencias digitales – PRE-TEST



Cuestionario dirigido a estudiantes del segundo semestre del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Este instrumento tiene como objetivo recabar información acerca de las competencias digitales de los estudiantes.

Se utilizará una escala de valoración del 0 al 4, donde 0 representa sin conocimiento y 4 representa un nivel experto en conocimiento.

INSTRUCCIONES: Selecciona el número que mejor refleje tu nivel de competencia. Tenga en cuenta que de su sinceridad en las respuestas dependerá la objetividad de la investigación.

ENUNCIADOS	ESCALA				
	Sin conocimiento (0)	Conocimiento básico (1)	Conocimiento intermedio (2)	Conocimiento avanzado (3)	Experto (4)
Dimensión: Alfabetización digital					
1			X		
2	X				
3		X			
4	X				
5		X			
Dimensión: Comunicación colaborativa digital					
6		X			
7		X			
8			X		
9		X			
10			X		

Dimensión: Creación de contenidos digitales						
11	Sé cómo utilizar Canva for Education de manera efectiva para crear diseños atractivos y visualmente impactantes		X			
12	Conozco como adaptar y personalizar los diseños de Canva for Education según las necesidades y objetivos del contenido digital a crear (por ejemplo, ajustar colores, fuentes, diseño de la página).		X			
13	Conozco sobre las diversas plantillas y elementos gráficos disponibles en Canva for Education para crear contenidos digitales de calidad (por ejemplo, presentaciones, infografías, banners)			X		
14	Sé cómo insertar textos, imágenes y otros elementos multimedia en los diseños de Canva for Education de manera coherente y estética.		X			
15	Conozco sobre las opciones de exportación y compartición de Canva for Education para difundir y distribuir los contenidos digitales creados en diferentes formatos y plataformas (por ejemplo, PDF, redes sociales).	X				
Dimensión: Seguridad digital						
16	Conozco sobre los recursos de soporte y asistencia técnica disponibles en Canva for Education para resolver problemas relacionados con la seguridad digital y recibir ayuda cuando sea necesario	X				
17	Conozco sobre las medidas de seguridad básicas en Canva for Education, como el uso de contraseñas seguras y la protección de la cuenta de usuario.		X			
18	Sé cómo identificar y evitar posibles amenazas y riesgos de seguridad al utilizar Canva for Education, como la descarga de archivos sospechosos o la interacción con enlaces no confiables	X				
19	Conozco sobre la configuración de la privacidad en Canva for Education, incluyendo el control de la visibilidad de los diseños y la gestión de permisos de colaboradores y espectadores.	X				
20	Sé cómo proteger los diseños y contenidos digitales como marcas de agua, derechos de autor o cualquier otra medida de seguridad adicional en Canva for Education.		X			
Dimensión: Resolución de problemas digitales						
21	Sé cómo identificar y analizar problemas o dificultades relacionadas con el uso de Canva for Education y encontrar soluciones efectivas.			X		
22	Conozco como utilizar las herramientas de ayuda y recursos de soporte de Canva for Education para resolver problemas técnicos o de funcionamiento de la herramienta.		X			
23	Conozco sobre las mejores prácticas y estrategias para optimizar el rendimiento y la eficiencia al utilizar Canva for Education en la resolución de problemas digitales (por ejemplo, buscar tutoriales, consultar la comunidad de usuarios)		X			
24	Sé cómo aplicar enfoques creativos y alternativos al enfrentar obstáculos o dificultades en el uso de Canva for Education, buscando soluciones innovadoras y adaptándose a las circunstancias específicas de cada problema.		X			
25	Sé cómo evaluar y reflexionar sobre el proceso de resolución de problemas en el contexto de Canva for Education, identificando oportunidades de mejora y aprendizaje para futuras situaciones similares.		X			

Anexo 11: Resultados del cuestionario Post – Test



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Cuestionario de competencias digitales – POST-TEST



Cuestionario dirigido a estudiantes del segundo semestre del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

Este instrumento tiene como objetivo recabar información acerca de las competencias digitales de los estudiantes.

Se utilizará una escala de valoración del 0 al 4, donde 0 representa sin conocimiento y 4 representa un nivel experto en conocimiento.

INSTRUCCIONES: Selecciona el número que mejor refleje tu nivel de competencia. Tenga en cuenta que de su sinceridad en las respuestas dependerá la objetividad de la investigación.

ENUNCIADOS	ESCALA				
	Sin conocimiento (0)	Conocimiento básico (1)	Conocimiento intermedio (2)	Conocimiento avanzado (3)	Experto (4)
Dimensión: Alfabetización digital					
1	Sé cómo utilizar los motores de búsqueda en línea para encontrar información relevante para mis proyectos en Canva for Education.			X	
2	Conozco sobre las opciones de impresión y exportación de Canva for Education para producir diseños de alta calidad en diferentes formatos y tamaños (por ejemplo, carteles, folletos, pancartas).			X	
3	Conozco las políticas de privacidad que presenta la herramienta Canva for Education como: los derechos de autor y la propiedad intelectual al utilizar imágenes y recursos en los diseños.			X	
4	Conozco sobre las funciones básicas de Canva for Education, como la selección de plantillas, edición de textos y carga de imágenes.		X		
5	Sé organizar y almacenar de manera efectiva la información relevante en Canva for Education.			X	
Dimensión: Comunicación colaborativa digital					
6	Sé cómo utilizar las herramientas de intercambio y exportación de Canva for Education para compartir y distribuir diseños colaborativos con otros usuarios o audiencias específicas.			X	
7	Sé cómo establecer y mantener una comunicación efectiva y respetuosa con otros colaboradores en Canva for Education, facilitando el trabajo en equipo y la consecución de objetivos comunes.		X		
8	Conozco las funciones de Canva for Education al momento de realizar trabajos colaborativos y sé que puedo compartir y editar diseños con otros usuarios.			X	
9	Conozco sobre la retroalimentación constructiva dentro de trabajos colaborativos al momento de realizar comentarios y revisiones dentro de la herramienta Canva for Education.			X	
10	Sé sobre las opciones de colaboración en tiempo real de Canva for Education, como la edición simultánea y la comunicación en línea con otros usuarios del proyecto.			X	

Dimensión: Creación de contenidos digitales					
11	Sé cómo utilizar Canva for Education de manera efectiva para crear diseños atractivos y visualmente impactantes			X	
12	Conozco como adaptar y personalizar los diseños de Canva for Education según las necesidades y objetivos del contenido digital a crear (por ejemplo, ajustar colores, fuentes, diseño de la página).				X
13	Conozco sobre las diversas plantillas y elementos gráficos disponibles en Canva for Education para crear contenidos digitales de calidad (por ejemplo, presentaciones, infografías, banners)				X
14	Sé cómo insertar textos, imágenes y otros elementos multimedia en los diseños de Canva for Education de manera coherente y estética.			X	
15	Conozco sobre las opciones de exportación y compartición de Canva for Education para difundir y distribuir los contenidos digitales creados en diferentes formatos y plataformas (por ejemplo, PDF, redes sociales).				X
Dimensión: Seguridad digital					
16	Conozco sobre los recursos de soporte y asistencia técnica disponibles en Canva for Education para resolver problemas relacionados con la seguridad digital y recibir ayuda cuando sea necesario			X	
17	Conozco sobre las medidas de seguridad básicas en Canva for Education, como el uso de contraseñas seguras y la protección de la cuenta de usuario.			X	
18	Sé cómo identificar y evitar posibles amenazas y riesgos de seguridad al utilizar Canva for Education, como la descarga de archivos sospechosos o la interacción con enlaces no confiables			X	
19	Conozco sobre la configuración de la privacidad en Canva for Education, incluyendo el control de la visibilidad de los diseños y la gestión de permisos de colaboradores y espectadores.		X		
20	Sé cómo proteger los diseños y contenidos digitales como marcas de agua, derechos de autor o cualquier otra medida de seguridad adicional en Canva for Education.			X	
Dimensión: Resolución de problemas digitales					
21	Sé cómo identificar y analizar problemas o dificultades relacionadas con el uso de Canva for Education y encontrar soluciones efectivas.			X	
22	Conozco como utilizar las herramientas de ayuda y recursos de soporte de Canva for Education para resolver problemas técnicos o de funcionamiento de la herramienta.			X	
23	Conozco sobre las mejores prácticas y estrategias para optimizar el rendimiento y la eficiencia al utilizar Canva for Education en la resolución de problemas digitales (por ejemplo, buscar tutoriales, consultar la comunidad de usuarios)		X		
24	Sé cómo aplicar enfoques creativos y alternativos al enfrentar obstáculos o dificultades en el uso de Canva for Education, buscando soluciones innovadoras y adaptándose a las circunstancias específicas de cada problema.		X		
25	Sé cómo evaluar y reflexionar sobre el proceso de resolución de problemas en el contexto de Canva for Education, identificando oportunidades de mejora y aprendizaje para futuras situaciones similares.			X	

Anexo 12: Listas de cotejo

LISTA DE COTEJO														
NOMBRE DE LA I.E.			UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO											
MÓDULO N° 1 INTRODUCCIÓN A CANVA FOR EDUCATION Y SUS CARACTERÍSTICAS														
TESISTAS:			PANDO PUERTOLAS, Gabriela - RAMOS CRUZ, Andrea											
FECHA			11 de Julio Presencial y Virtual											
SI= 2 A VECES= 1 NO= 0		Alfabetización digital			Comunicación colaborativa digital			Creación de contenidos digitales			Seguridad digital		Resolución de problemas digitales	
N°	Apellidos y Nombres	Búsqueda de información en línea	Evalúa la información encontrada	Almacena y filtra la información	Comparte información y contenidos digitales	Participa en comunidad es virtuales	Colabora en medios digitales	Desarrolla los contenidos digitales	Integra y reelabora contenidos	Respeta los derechos de autor	Protege dispositivos	Protege datos personales e identidad digital	Identifica necesidades	Usa la tecnología con creatividad
1	Mamani-Aguilar-Winyfer	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2	Mamani-Espezua-Frans Wilter	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1
3	Mamani-Yupanqui-Liseth	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
4	Mendoza-Merma-Karina	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
5	Montañez-Montañez-Marcelo	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
6	Moron-Farfan-Sharon Brigitte	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
7	Paucar-Champi-Flor Kalina	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
8	Paucar-Quispe-Ivan	1	1	0	1	1		1	0	0	1	1	1	1
9	Quispe-Cusihuaman-Armando Brian	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
10	Quispe-Tomayconza-Vanesa	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Quispe-Ttica-Karin Fortunata	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1
12	Ramos-Salon-Din Albert	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
13	Rodriguez-Sinche-Milagros Cinthya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
14	Romero-Labra-Luis Miguel	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1
15	Santos-Quispe-Edwin Ronal	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1
16	Sayco-Callasi-Ruth Ester	1	1	1	0	0	1	1	0		0	0	1	1
17	Serrano-Quispe-Thalia	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
18	Sosa-Aguilar-Yherome Dayana	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
19	Sullcarana-Mamani-Celeste Alejandra	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
20	Tacuri-Chavez-Guadalupe	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
21	Villacorta-Villegas-Yeni Soledad	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
22	Villalobos-Franco-Jose Benjamin	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
23	Vizcardo-Guerra-Damaris Ebenezer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	Zarate-Quispe-Rodrigo	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
25	Zurita-Guillen-Paola Fernanda	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1

LISTA DE COTEJO														
NOMBRE DE LA I.E.			UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO											
MÓDULO N° 2 : FUNCIONES DE DISEÑO EN CANVA FOR EDUCATION														
TESISTAS:			PANDO PUERTOLAS, Gabriela - RAMOS CRUZ, Andrea											
FECHA			18 y 25 de Julio Presencial y Virtual											
SI= 2 A VECES= 1 NO= 0		Alfabetización digital			Comunicación colaborativa digital			Creación de contenidos digitales			Seguridad digital		Resolución de problemas digitales	
N° Apellidos y Nombres		Búsqueda de información en línea	Evalúa la información encontrada	Almacena y filtra la información	Comparte información contenidos digitales	Participa en comunidad es virtuales	Colabora en medios digitales	Desarrolla los contenidos digitales	Integra y reelabora contenidos	Respeto los derechos de autor	Protege dispositivos	Protege datos personales e identidad digital	Identifica necesidades	Usa la tecnología con creatividad e innovación
1	Mamani-Aguilar-Winyfer	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2	Mamani-Espezua-Frans Wilter	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Mamani-Yupanqui-Liseth	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Mendoza-Merma-Karina	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	0	2
5	Montañez-Montañez-Marcelo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moron-Farfan-Sharon Brigitte	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1
7	Paucar-Champi-Flor Kalina	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Paucar-Quispe-Ivan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
9	Quispe-Cusihuaman-Armando Brian	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
10	Quispe-Tomayconza-Vanesa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
11	Quispe-Ttica-Karin Fortunata	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
12	Ramos-Salon-Din Albert	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	0	2
13	Rodriguez-Sinche-Milagros Cinthya	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1
14	Romero-Labra-Luis Miguel	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
15	Santos-Quispe-Edwin Ronal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
16	Sayco-Callasi-Ruth Ester	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
17	Serrano-Quispe-Thalia	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1
18	Sosa-Aguilar-Yherome Dayana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
19	Sullcarana-Mamani-Celeste Alejandra	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
20	Tacuri-Chavez-Guadalupe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	Villacorta-Villegas-Yeni Soledad	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
22	Villalobos-Franco-Jose Benjamin	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
23	Vizcardo-Guerra-Damaris Ebenezer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	Zarate-Quispe-Rodrigo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
25	Zurita-Guillen-Paola Fernanda	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2

MÓDULO N° 3: CREACIÓN DE CONTENIDO EN CANVA FOR EDUCATION

TESISTAS: PANDO PUERTOLAS, Gabriela - RAMOS CRUZ, Andrea

FECHA: 1, 8 y 15 de Agosto Presencial y Virtual

SI= 2 A VECES= 1 NO= 0		Alfabetización digital			Comunicación colaborativa digital			Creación de cntenidos digitales			Seguridad digital		Resolución de problemas digitales	
		Búsqueda de información en línea	Evalúa la información encontrada	Almacena y filtra la información	Comparte información y contenidos digitales	Participa en comunidad es virtuales	Colabora en medios digitales	Desarrolla los contenidos digitales	Integra y reelabora contenidos	Respeto los derechos de autor	Protege dispositivos	Protege datos personales e identidad digital	Identifica necesidades	Usa la tecnología con creatividad e innovación
N°	Apellidos y Nombres													
1	Mamani-Aguilar-Winyfer	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2	Mamani-Espezua-Frans Wilter	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
3	Mamani-Yupanqui-Liseth	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
4	Mendoza-Merma-Karina	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2
5	Montañez-Montañez-Marcelo	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
6	Moron-Farfan-Sharon Brigitte	2	2	2	0	0	0	2	2	2	1	1	1	2
7	Paucar-Champi-Flor Kalina	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
8	Paucar-Quispe-Ivan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
9	Quispe-Cusihuaman-Armando Brian	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
10	Quispe-Tomayconza-Vanesa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	Quispe-Ttica-Karin Fortunata	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	Ramos-Salon-Din Albert	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2
13	Rodriguez-Sinche-Milagros Cinthya	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
14	Romero-Labra-Luis Miguel	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
15	Santos-Quispe-Edwin Ronal	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
16	Sayco-Callasi-Ruth Ester	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
17	Serrano-Quispe-Thalia	2	2	2	0	0	0	2	2	2	2	1	1	2
18	Sosa-Aguilar-Yherome Dayana	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
19	Sullcarana-Mamani-Celeste Alejandra	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
20	Tacuri-Chavez-Guadalupe	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
21	Villacorta-Villegas-Yeni Soledad	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
22	Villalobos-Franco-Jose Benjamin	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2
23	Vizcardo-Guerra-Damaris Ebenezer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	Zarate-Quispe-Rodrigo	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	Zurita-Guillen-Paola Fernanda	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2

Anexo 13: Evidencias fotográficas

Figura 11

Aplicación de cuestionario de pre test a los estudiantes del curso de TIC



Figura 12

Aplicación de cuestionario de pre test a los estudiantes del curso de TIC en presencia de la docente a cargo



Figura 13

Introducción al primer módulo de aprendizaje (Introducción a Canva for Education y sus características)



Figura 14

Introducción al primer módulo de aprendizaje (Creación de cuenta en Canva for Education)

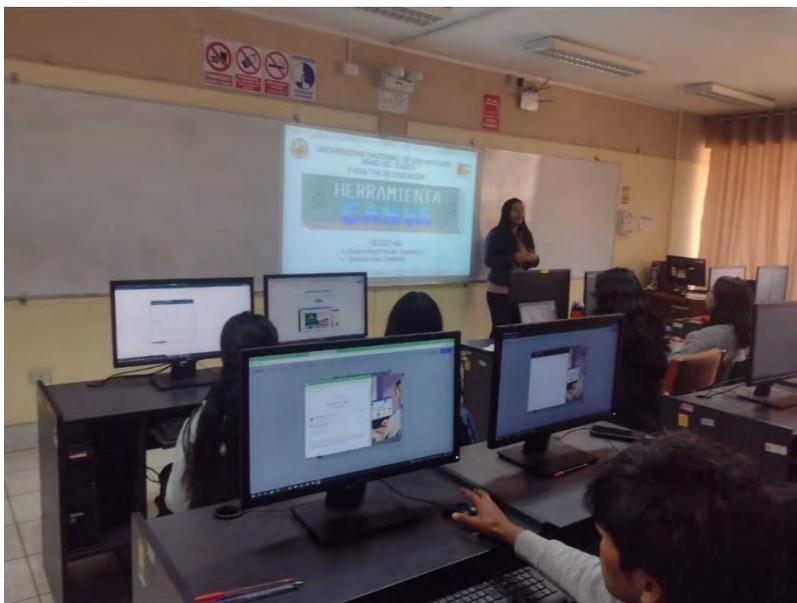


Figura 15

Introducción al segundo módulo de aprendizaje (Funciones de diseño en Canva for Education)



Figura 16

Introducción al segundo módulo de aprendizaje (Búsqueda de plantillas y elementos)



Figura 17

Introducción al tercer módulo de aprendizaje (Creación de contenido en Canva for Education)

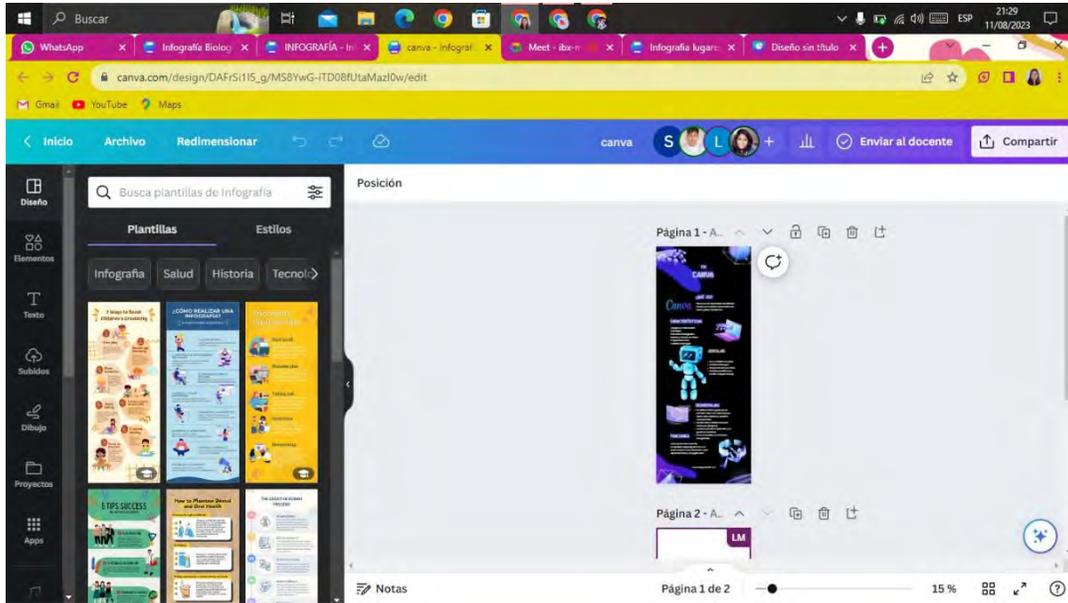


Figura 18

Creación de flyer

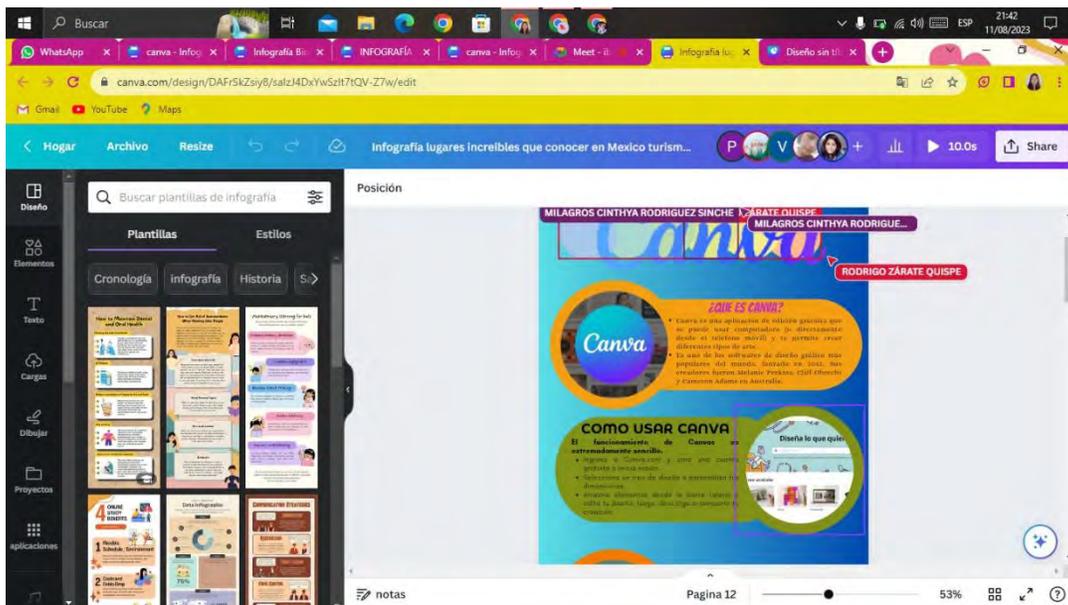


Figura 19

Creación de poster

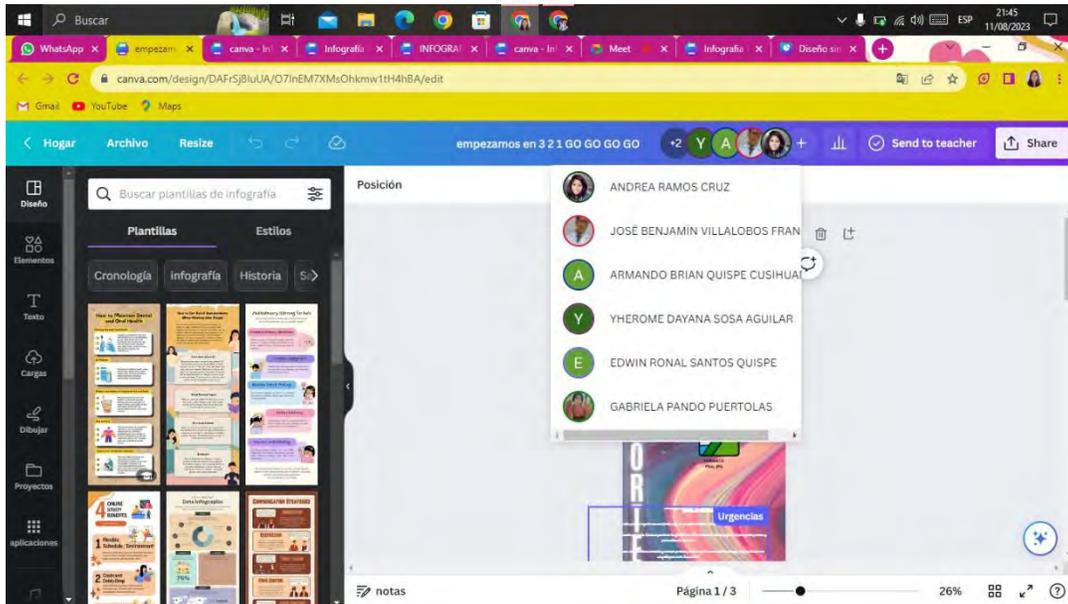


Figura 20

Creación de diapositivas

