

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

JOSÉ CRESPO Y CASTILLO

AUCAYACU



TESIS

**LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA
FORTALECER LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES
DEL CUARTO DE SECUNDARIA, AUCAYACU - 2022.**

Para optar el título de profesor de Educación Secundaria.

Especialidad: Computación e Informática.

Autores:

CABRERA MEZA, Mirela.

COZ FLORES, Wilson Luis.

MENDOZA NIEVES, Brayan David.

SABOYA PISCO, Arles.

Asesor:

CHEGNE CABELLO, Wenceslao Mateo.

Línea de Investigación:

Desarrollo de espacios virtuales para el intercambio de conocimiento.

Aucayacu – Perú

2022

**LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA
FORTALECER LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCA HUIRACOCHA,
AUCAYACU - 2022.**

HOJA DE APROBACIÓN



Presidente del jurado calificador



Secretario del jurado calificador



Vocal del jurado calificador

DEDICATORIA

A mis padres Carlos y Juana quienes me han dado la vida. Gracias por ser como son, porque su presencia me ha ayudado a forjar la persona que soy.

A mis maestros y amigos por ser la motivación de mis sueños y esperanzas.

Mirela.

A mis padres Tedy y Zoila por su amor infinito.

A mi familia por estar siempre a mi lado por sus consejos y apoyo incondicional.

Wilson Luis.

A mis padres William y Aleja por el apoyo incondicional, pues sin ellos no lo habría logrado.

Brayan David.

A mis padres Julio y María por estar siempre a mi lado, en especial a mi madre por su constante apoyo. Ellos son quienes me dieron grandes enseñanzas y los principales protagonistas de este sueño alcanzado.

Arles.

AGRADECIMIENTO

Al finalizar el presente y lleno de dificultades, queremos expresar nuestro agradecimiento, a las personas y a los docentes quienes nos han facilitado para llevar a cabo el presente trabajo de investigación, así:

- ✓ A Dios por darnos la oportunidad de conocernos y formar un grupo de personas con quienes compartimos experiencias y aprendizajes.
- ✓ Al profesor Segundo Jara Montejo por darnos la oportunidad de aplicar nuestro trabajo de investigación en la sala de Cómputo de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha.
- ✓ Al profesor Rafael Martin Ramos Huamán, director de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha por facilitarnos el trabajo y los permisos.
- ✓ A los docentes y alumnos del cuarto "A" y "C" de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha por apoyarnos en la aplicación del presente trabajo.
- ✓ Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Crespo y Castillo, nuestra alma máter, por acogernos en sus aulas y brindarnos docentes que impartieron sus conocimientos en cada uno de nosotros a lo largo de nuestra formación profesional.
- ✓ A los docentes de la especialidad de Computación e Informática quienes nos brindaron e impartieron sus conocimientos y también sus experiencias académicas, sus orientaciones que hicieron en nosotros personas de bien.
- ✓ A nuestro asesor Prof. Wenceslao Chegne Cabello por guiarnos en la elaboración del presente trabajo.
- ✓ A la profesora Karen del Pilar Serrano Espinoza por apoyarnos inicialmente en el desarrollo del trabajo.
- ✓ Al director del IESPP JCC Lic. Carlos E. López Clemente por ser apoyo y guía constante, lo cual nos motiva a ser unos mejores profesionales en la carrera de la especialidad de Computación e Informática.

A todas las personas que de una u otra hicieron posible la realización de esta investigación.

PRESENTACIÓN

La tecnología ha revolucionado diversos aspectos y la educación no es la excepción. En la actualidad, la integración de herramientas tecnológicas en el aula se ha convertido en un elemento fundamental para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo un sinnúmero de posibilidades para transformar la educación, es así que, la herramienta Canva por su interfaz intuitiva y sus vastas bibliotecas de plantillas, imágenes, fuentes y elementos de diseño, la convierten en una herramienta poderosa para fomentar la creatividad. Por lo que en esta investigación el nivel de competencia digital de estudiantes de secundaria en Aucayacu y aplicación en diversas tareas es importante. Por ello, se presenta la tesis titulada “La herramienta digital Canva para fortalecer la creatividad en los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha, Aucayacu – 2022” del distrito José Crespo y Castillo. El objetivo general fue demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022; asimismo, se aplicó los diferentes instrumentos de recojo de información teniendo presente las competencias y desempeños de Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB); se movilizó la variable independiente: herramienta Canva para determinar a través del análisis estadístico de los resultados con la prueba de estadística U de Mann Whitney; los cambios en la variable dependiente creatividad, cuyo resultado confirma que la variable independiente influye significativamente en el logro de las competencias. Asimismo, el equipo agradece por anticipado las sugerencias, apreciaciones o puntos de vista que pueden surgir de parte de los docentes, expertos en la materia e investigadores.

Los investigadores.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
PRESENTACIÓN	vi
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xv
INTRODUCCIÓN	xvi
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3. Objetivos	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación de la investigación	4
1.4.1. Teórica	4
1.4.2. Práctica	5
1.4.3. Metodológica.....	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO.....	6

2.1.	Antecedente de estudio.....	6
2.1.1.	A nivel internacional.....	6
2.1.3.	A nivel regional.....	9
2.2.	Fundamentación teórica científica.....	10
2.2.1.	Herramienta CANVA.....	10
2.2.2.	Canva como herramienta.....	10
2.2.3.	Recursos de Canva.....	11
2.2.4.	Dimensiones de la variable Canva.....	12
a.	La innovación en el trabajo con Canva.....	12
2.2.5.	Recursos que presenta Canva.....	13
2.2.6.	Ventajas y desventajas de Canva.....	14
2.2.7.	La imaginación.....	15
2.2.8.	Imaginación y su desarrollo durante la vida.....	15
2.2.9.	Imaginación y su vínculo con el proceso creativo.....	16
2.2.10.	Pensamiento creativo.....	17
2.2.11.	Antecedentes sobre la creatividad.....	18
2.2.12.	El proceso creativo.....	19
2.2.13.	Modelos de proceso creativo.....	20
2.2.14.	Dimensiones de la creatividad.....	21
2.2.15.	El Docente Estimulador de la Creatividad.....	24
2.2.16.	Importancia de la creatividad en el aula.....	24
2.3.	Definición de términos.....	25
2.4.	Hipótesis.....	26
2.4.1.	Hipótesis general.....	26
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	26
2.5.	Variables.....	26

2.5.1. Variables de estudio.....	26
2.5.2. Operacionalización de variables.....	27
CAPÍTULO III	29
METODOLOGÍA.....	29
3.1. Tipo	29
3.2. Nivel de investigación.....	29
3.3. Método de investigación.....	29
3.4. Diseño de investigación.	29
3.5. Población y muestra.....	30
3.5.1. Determinación de la población.	30
3.5.2. Muestra.	31
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
CAPÍTULO IV.....	33
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	33
4.1. Resultados de la aplicación.....	33
4.2. Contraste de hipótesis.....	34
4.2.1. Contraste de hipótesis general.....	34
4.2.2. Contraste de hipótesis específico 1.....	40
4.2.3. Contraste de hipótesis específico 2.....	47
4.2.4. Contraste de hipótesis específico 3.....	54
4.3. Discusión de resultados	60
CONCLUSIONES.....	63
SUGERENCIAS	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes de la I.E. Inca Huiracocha	31
Tabla 2. Muestra	31
Tabla 3. Resultados del pretest y postest de los grupos en estudio.	33
Tabla 4. Análisis descriptivo del resultado pretest de la hipótesis general.....	34
Tabla 5. Análisis descriptivo de resultados postest de la hipótesis general.	35
Tabla 6. Nivel de logro postest de la creatividad del grupo control.	37
Tabla 7. Nivel de logro postest de la influencia de Canva de la creatividad del grupo experimental.....	38
Tabla 8. Prueba de normalidad de la hipótesis general.	39
Tabla 9. Test de U de Mann-Whitney de la hipótesis general.	40
Tabla 10. Análisis descriptivo pretest para la dimensión 1.....	40
Tabla 11. Análisis descriptivo de resultados postest de la dimensión 1: Originalidad	42
Tabla 12. Nivel de logro postest de la dimensión 1. Originalidad.....	44
Tabla 13. Nivel de logro postest de la dimensión 1: Originalidad.....	45
Tabla 14. Prueba de normalidad de la dimensión 1. Originalidad.....	46
Tabla 15. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 1: Originalidad.....	47
Tabla 16. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 2.....	47
Tabla 17. Análisis descriptivo postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.....	48
Tabla 18. Nivel de logro postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad. .	50
Tabla 19. Nivel de logro postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad. .	51
Tabla 20. Prueba de normalidad del pretest y postest de la dimensión 2.	52
Tabla 21. Test de U de Mann-Whitney para la dimensión 2.....	53
Tabla 22. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 3.....	54

Tabla 23. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 3. Fluidez.....	55
Tabla 24. Nivel de logro posttest de la dimensión 3: Fluidez.	57
Tabla 25. Nivel de logro posttest de la dimensión 3: Fluidez.	58
Tabla 26. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la dimensión 3.	59
Tabla 27. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 3.....	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Comparación de medias pretest de la hipótesis general.	34
Figura 2. Comparación de medias posttest de la hipótesis general.....	36
Figura 3. Comparación de medias del pretest y posttest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.....	36
Figura 4. Porcentaje del nivel logro posttest de la creatividad del grupo control. .	37
Figura 5. Porcentaje del nivel de logro posttest de la influencia de Canva de la creatividad del grupo experimental.....	38
Figura 6. Comparación de medias pretest de la dimensión 1. Originalidad	41
Figura 7. Comparación de medias posttest de la dimensión 1. Originalidad	43
Figura 8. Comparación de medias del pretest y posttest de la dimensión 1: Originalidad.	43
Figura 9. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 1. Originalidad ..	44
Figura 10. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 1: Originalidad	45
Figura 11. Comparación de medias pretest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad	48
Figura 12. Comparación de medias posttest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.....	49
Figura 13. Comparación de resultados del pretest y posttest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.	50
Figura 14. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.....	51
Figura 15. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.....	52
Figura 16. Comparación de medias pretest de la dimensión 3: Fluidez.	55
Figura 17. Comparación de medias posttest de la dimensión 3: Fluidez.....	56
Figura 18. Comparación de resultados pretest y posttest de la dimensión 3: Fluidez.	56

Figura 19. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Fluidez.....	57
Figura 20. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Fluidez.....	58

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	99
Imagen 2	99
Imagen 3	100
Imagen 4	100
Imagen 5	101
Imagen 6	101
Imagen 7	102

INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo actual, donde la innovación y el uso de la tecnología son pilares fundamentales, surge la necesidad de implementar herramientas digitales que fomenten el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes. Canva, una plataforma de diseño gráfico en línea, se posiciona como un recurso valioso para este propósito, ofreciendo un sinfín de posibilidades para estimular la expresión artística y la comunicación visual en el ámbito académico, donde Canva se presenta como una herramienta digital versátil y poderosa que puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la creatividad en los estudiantes. Su facilidad de uso, amplia gama de funciones y diversas aplicaciones la convierten en un recurso valioso para el ámbito educativo, permitiendo a docentes y estudiantes explorar nuevas formas de aprendizaje, expresión y comunicación.

El uso de Canva en el aula puede transformar la manera en que los estudiantes aborden sus proyectos y tareas. Al proporcionarles una herramienta para expresar su creatividad de manera visual, se les permite desarrollar una mayor confianza en sus capacidades y mejorar su comprensión de los conceptos a través de un aprendizaje más interactivo y participativo. Además, Canva puede ser una herramienta valiosa para los educadores, facilitando la creación de materiales didácticos más atractivos y efectivos.

En este contexto, es esencial explorar cómo Canva puede ser utilizada de manera estratégica para fortalecer la creatividad en los estudiantes, evaluando sus beneficios y potenciales desafíos. A través de esta investigación, se pretende destacar las mejores prácticas para integrar Canva en la educación y proporcionar a los estudiantes las habilidades necesarias para prosperar en un mundo cada vez más visual y digital.

RESUMEN

El presente se titula: La herramienta digital Canva para fortalecer la creatividad en estudiantes del cuarto de secundaria, Aucayacu – 2022; objetivo: demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha; tipo, aplicada; enfoque, cuantitativo; nivel, cuasi experimental con dos grupos de trabajo, control y experimental; población, 144 estudiantes; muestra, 54; 24 en el grupo experimental y 30 en el control, conclusión: con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$ según el test de U de Mann Whitney de acuerdo a la tabla 7: Se demostró que la herramienta digital Canva influye significativamente en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria; asimismo, en la tabla 5 observamos que, en el grupo experimental, se logró el nivel AD (logro destacado) que representa el 37.5%, mientras que, en el grupo control de acuerdo a la tabla 4, el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel C (Inicio), indicando que los resultados del logro de los aprendizajes en el área de EPT no fue significativo en los estudiantes del cuarto grado “A” de la institución aludida.

Palabra clave: Canva, Creatividad

ABSTRACT

The present is titled: The Canva digital tool to strengthen creativity in high school students, Aucayacu – 2022; objective: demonstrate the effectiveness of the digital tool Canva on creativity in fourth grade “C” secondary education students at the Inca Huiracocha educational institution; type, applied; approach, quantitative; level, quasi-experimental with two work groups, control and experimental; population, 144 students; sample, 54; 24 in the experimental group and 30 in the control, conclusion: with a significance level of $p = 0.000 < 0.05$ according to the Mann Whitney U test according to table 7: It was shown that the digital tool Canva significantly influences the creativity in fourth grade “C” secondary education students; Likewise, in Table 5 we observe that, in the experimental group, the AD level (outstanding achievement) was achieved, which represents 37.5%, while, in the control group, according to Table 4, 100% of the students achieved level C (Beginning), indicating that the results of learning achievement in the area of EFA were not significant in the students of the fourth grade “A” of the aforementioned institution.

Keyword: Canva, Creativity

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

La continua evolución de las tecnologías en los últimos años ha transformado notablemente nuestra manera de comunicarnos y acceder a la información, tanto en el ámbito social como académico. Las herramientas digitales modernas permiten a los individuos interactuar con la información digital, lo que modifica su percepción del mundo en función de sus experiencias y el contenido recibido a través de estos dispositivos. En el ámbito educativo, adaptarse a estos cambios representa un desafío importante, ya que tanto las generaciones jóvenes como las mayores debaten sobre lo que se considera adecuado o inapropiado para el desarrollo académico en el contexto de la creciente educación digital. (Trejo González, 2018, P. 78).

En este contexto, se introduce CANVA como una herramienta tecnológica de diseño gráfico y composición de imágenes que permitirá a los estudiantes desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Esta herramienta facilita la creación y edición de infografías, presentaciones, collages fotográficos y gráficos, promoviendo así el desarrollo de su pensamiento creativo.

Para Peluffo, Catalán, (2018) al respecto afirman que: “El cambio se generó por la necesidad de búsqueda de mejores estrategias para aumentar la calidad y la eficiencia en el manejo de los recursos almacenados en las propias organizaciones: el conocimiento y en la capacidad para absorber nueva información” (P. 9).

Según la investigación de ISTE (2007), se sostiene que los estudiantes deben utilizar sus conocimientos previos para generar nuevos saberes, lo cual les permite desarrollar recursos y productos innovadores que enriquecen su proceso de aprendizaje. Además, esto les da la oportunidad de ser creadores originales, explorando nuevas tendencias educativas como los softwares didácticos, lo que puede mejorar sus resultados y ampliar sus posibilidades académicas. Así, se puede afirmar que los estudiantes obtienen beneficios significativos en su rendimiento académico al incorporar las últimas tendencias tecnológicas.

Durante más de una década, las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) se han integrado en nuestras actividades diarias. Regularmente consultamos diversas fuentes de información en internet y nos comunicamos con nuestros contactos utilizando las redes sociales. Esta familiaridad es aún más evidente en los jóvenes, quienes demuestran un manejo experto de las tecnologías. Permanecen constantemente conectados y satisfacen sus necesidades e intereses de manera instantánea a través de sus dispositivos móviles.

Este escenario nos invita a reflexionar sobre cómo proporcionar una adecuada orientación en competencias digitales a los estudiantes de educación secundaria, y cuáles deberían ser las características idóneas de las prácticas pedagógicas que incorporan herramientas y recursos tecnológicos. Los estudiantes deben desarrollar competencias digitales que les permitan buscar, encontrar, analizar, evaluar y utilizar eficazmente la información disponible en la red, así como comunicar, colaborar en la construcción del conocimiento y compartir sus producciones a través de estas tecnologías. Las prácticas educativas diseñadas para alcanzar estos objetivos deben enfocarse en guiar a los estudiantes hacia la creación de aprendizajes significativos mediante el uso de tecnologías. Así, las herramientas tecnológicas dejan de ser simplemente TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) para convertirse en TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento). En este contexto, las tecnologías actúan como medios y vehículos para que los estudiantes desarrollen su conocimiento, ya sea a través del trabajo en equipo o de manera individual.

Para ello se usó llevar a cabo un estudio con estudiantes de cuarto año de la institución educativa Inca Huiracocha – Aucayacu donde se ha observado que no se utilizan herramientas y recursos educativos que fomenten la creatividad en los estudiantes, ni se incorporan las nuevas tendencias tecnológicas como estrategias para mejorar la educación. A menudo, los docentes siguen empleando métodos tradicionales, como el simple copiar y pegar, y no han hecho el esfuerzo de salir de su zona de confort para adoptar enfoques más creativos utilizando herramientas educativas. Como resultado, los estudiantes continúan recibiendo una educación que resulta aburrida e inadecuada. Los docentes, siendo los principales responsables, deben ser quienes integren estas nuevas tecnologías y

metodologías en su práctica educativa.

La incorporación de nuevos métodos y estrategias educativas y metodologías, así como la transformación de los esquemas tradicionales por enfoques más innovadores y modernos, es fundamental para fomentar la creatividad de los estudiantes mediante el uso de aplicaciones. Esto contribuirá a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

En termino generales, la problemática que motiva este trabajo de investigación radica en la herramienta Canva potencia el pensamiento creativo de los estudiantes. Canva facilita la integración de la imaginación, habilidades, y destrezas previamente desconocidas por los alumnos, permitiéndoles abordar tareas complejas con un mayor valor practico. Además, ofrece a los docentes la oportunidad de incorporarla en sus clases como una estrategia o recurso para mejorar la educación.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la imaginación creativa en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa emblemática Inca Huiracocha – 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la originalidad de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022?
- b. ¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la flexibilidad y adaptabilidad de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022?
- c. ¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la fluidez de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la imaginación creativa en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la originalidad de la imaginación creativa en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.
- b. Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.
- c. Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la fluidez de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto grado “C” de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.

1.4. Justificación de la investigación

Con la presente investigación se pretende demostrar el fortalecimiento de imaginación gracias a las bondades de la herramienta Canva ya que esta nos brinda un servicio gratuito desde el proceso de editar información online, diseñar de forma masiva y compartir de forma individual o colaborativa entre diferentes usuarios

Estas potencialidades hacen que sea una de las herramientas más eficaces para trabajar la competencia digital con nuestros estudiantes, pudiendo organizar actividades de trabajo interdisciplinar, diseños y ediciones en grupos, fomentando el denominado aprendizaje social individual y colaborativo en el aula.

1.4.1. Teórica

En la presente investigación se ha utilizado teorías con referencia a las variables de la herramienta Canva y la imaginación creativa, los mismos que se tuvieron en cuenta estas para trabajar en las aulas.

1.4.2. Práctica

El trabajo de investigación radica en la aplicación de las teorías propuestas y cómo estas inciden en el desarrollo de competencias educativas haciendo uso de la tecnología, el que será un aporte para la educación.

1.4.3. Metodológica

La presente investigación se justifica porque utiliza los métodos científicos validados académicamente; se han aplicado los instrumentos, los mismos que fueron validados por expertos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedente de estudio.

Para iniciar el presente trabajo ha sido necesario indagar diversos informes relacionados al tema que proponemos. Cabe indicar que en tanto se hacía el proceso de revisión, la exploración, comparación y cotejo de algunos trabajos de investigación, se pudo hallar diversidad de trabajos cuyas temáticas guardan relación con el tema que estamos tratando, así:

2.1.1. A nivel internacional.

Huerta, R., et al (2022) en el artículo: *Plataforma Canva y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular*. Plantea como objetivo El propósito general de la investigación fue establecer la relación entre la utilización de la plataforma Canvas y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de la UGEL 15. Este estudio se clasifica como básico o puro, con un enfoque cuantitativo, y adopta un diseño correlacional no experimental de corte transversal. La muestra censal consistió en 75 estudiantes de secundaria de tres instituciones educativas dentro de la UGEL 15. Se empleó la técnica de encuesta, utilizando dos cuestionarios validados por expertos con coeficientes Alfa de Cronbach de 0,816 y 0,866. El análisis estadístico descriptivo e inferencial se realizó con el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), revelando un coeficiente Rho de Spearman de 0,777 y un valor p de 0,000, que es menor que el umbral α de 0,005. Estos resultados permiten concluir que el uso de la plataforma Canvas está directamente relacionado y significativamente asociado con el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria de la UGEL 15. La teoría subyacente a esta plataforma, en el contexto educativo, ofrece una variedad de modelos, principios, conceptos y técnicas diseñadas para mejorar y optimizar el proceso educativo, con el objetivo de garantizar el aprendizaje y la formación de los estudiantes.

Así mismo, Ruíz e Intriago, (2022) en el artículo: *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga*. Consideraron como objetivo analizar la influencia

del uso de la herramienta tecnológica Canva por parte de los docentes de la escuela Lorenzo Luzuriaga en el sector el Limón, parroquia Simón Bolívar, provincia de Manabí, Ecuador. En el proceso de la investigación aplicaron una metodología de carácter descriptivo, exploratorio, con enfoque cuali-cuantitativo, aplicando la técnica de la encuesta la cual fue imprescindible en la investigación, además utilizaron como instrumentos el formulario Forms, y la ficha bibliográfica para la recopilación de referentes teóricos. Los resultados evidencian que los docentes aplican las herramientas tecnológicas en proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes. Se concluye que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante internet, sobre todo, en el ámbito educativo, donde se experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimiento inmediato entre docentes y estudiantes.

Ramírez, et al (2022) en su investigación sobre “plataforma canva y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes” busco determinar la relación entre el uso de canva y el avance en el aprendizaje matemático de los alumnos. Utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional, el estudio analizo una muestra de 32 estudiantes mediante un cuestionario. Los resultados mostraron una conexión significativa entre el uso de canva y la mejora en el aprendizaje de matemáticas, sugiriendo que canva es una herramienta muy útil. Por ello, es crucial capacitar a docentes y alumnos en su uso para maximizar los beneficios en la enseñanza y aprendizaje.

2.1.2. Nivel nacional

Huertas-Gonzales et al. (2022), en su estudio sobre "Uso de la herramienta Canva y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo," buscó analizar la relación entre el uso de Canva y el aprendizaje de los estudiantes en el programa de administración de la Universidad Privada Antenor Orrego en 2021. La investigación, con un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental y transversal, incluyó una muestra de 30 docentes. Emplearon dos cuestionarios y pruebas estadísticas para analizar el impacto de canva en el proceso de aprendizaje. Los resultados mostraron que el 86,7% de los docentes que utilizó canva de manera eficiente, y el 76,7%, los estudiantes

experimento mejoras de su proceso de aprendizaje de 0,012, indicando una relación positiva significativa entre la aplicación de Canva en el proceso enseñanza aprendizaje.

Así mismo, Sánchez, (2020) en su titulado la "*Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar. destaca la importancia de incorporar herramientas didácticas en la educación de primer grado de secundaria, utilizando Canva como estrategia dentro de las clases. El enfoque de la investigación fue cuantitativo con un paradigma interpretativo, y se empleó un método aplicado. La información se recopiló a través de 2 docentes y 2 estudiantes del centro educativo "Simón Bolívar", quienes fueron seleccionados meticulosamente, los estudiantes tenían entre 14 y 15 años, y los docentes estaban a cargo el curso de Educación por el trabajo (Computación). Los resultados mostraron que el uso Canva implementadas en las clases como una estrategia de retroalimentación para activar conocimientos previos, aportó grandes beneficios académicos. Facilitó el desarrollo de la creatividad en los estudiantes y mejoró habilidades que ellos creían tener. Se concluyó que Canva es una herramienta valiosa tanto para docentes como para estudiantes, al convertirse en un recurso que refuerza la educación y fomenta la creatividad e innovación en el aprendizaje.*

Finalmente, Anticona (2023), en su tesis titulada "Herramienta Canva para mejorar el nivel de logro en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de educación secundaria," se enfocó en evaluar si Canva mejora significativamente el rendimiento en Ciencias Sociales de estudiantes de 2° grado de secundaria en la I.E. N° 80819 – Francisco Lizarzaburu en Trujillo durante 2021. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental con un método hipotético-deductivo. La población del estudio fue de 77 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 30 estudiantes para el grupo control y 20 para el grupo experimental mediante muestreo no probabilístico. Se empleó un instrumento con 12 ítems tipo escala Likert y se analizaron los datos con el software SPSS22. La hipótesis fue contrastada utilizando la prueba t de Student, la cual mostró diferencias significativas con un valor P de 0,000 ($p < 0,05$) y un valor t de 9.75. Los resultados descriptivos indicaron que el 100% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó niveles de desempeño esperado o destacados, mientras que

solo el 43,3% de los estudiantes del grupo control logró alcanzar estos niveles, permaneciendo el resto en el nivel inicial.

2.1.3. A nivel regional.

Zora y Máximo (2021), en su tesis titulada "La gimnasia cerebral en el desarrollo de la creatividad e imaginación: Huánuco 2018 en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán," se propusieron demostrar el impacto de la Gimnasia Cerebral como estrategia metodológica en el fomento de la creatividad y la imaginación en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de la UNHEVAL. La investigación incluyó una muestra de 42 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico, y utilizó un diseño preexperimental con un solo grupo, que consistió en tres etapas: una medición inicial de la variable dependiente, la aplicación de la variable independiente (gimnasia cerebral) y una medición final.

La investigación se basó en la Teoría de la Creatividad de Guilford (1962), que define la creatividad como una forma de pensamiento caracterizada por fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Se emplearon pruebas orientadas a estas dimensiones, con normas de corrección y puntuación previamente establecidas. El estudio, de tipo aplicada y nivel correlacional-explicativo, utilizó métodos de observación, análisis y experimentación.

La intervención consistió en sesiones de gimnasia cerebral dos veces por semana durante dos meses, cada una de 30 minutos. Los resultados mostraron que, antes de la intervención, los promedios en las dimensiones de creatividad eran: fluidez (2.10), flexibilidad (2.12), originalidad (1.97) y elaboración (2.68). Tras la intervención, los promedios mejoraron a: fluidez (2.80), flexibilidad (2.67), originalidad (2.29) y elaboración (2.95). Estas diferencias reflejan un avance moderado en la creatividad y la imaginación de los estudiantes. Los incrementos en los promedios dimensionales fueron: fluidez (0.70), flexibilidad (0.55), originalidad (0.32) y elaboración (0.27). Se concluye que la gimnasia cerebral tiene una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad e imaginación en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

2.2. Fundamentación teórica científica.

2.2.1. Herramienta CANVA.

Canva es una herramienta con una interfaz innovadora, atractiva y fácil de usar que permite diseñar una amplia variedad de presentaciones para presentar información (Lucas, 2017, P. 17). Según Sánchez (2020), Canva destaca en el ámbito educativo por su capacidad de permitir a los estudiantes crear contenidos de manera creativa e innovadora, facilitando el desarrollo de diversas habilidades que enriquecen su proceso de aprendizaje. Los estudiantes pueden utilizar Canva para elaborar infografías, presentaciones, libros interactivos, afiches, entre otros.

Trejo (2018) añade que Canva ofrece numerosas plantillas prediseñadas que permiten a los estudiantes crear e innovar en cualquier tarea o proyecto que deseen presentar.

Díaz (2017) observa que, en el siglo XXI, caracterizado por una rápida transformación tecnológica, los recursos digitales, como Canva, brindan valiosas herramientas a la comunidad educativa, proporcionando tecnologías comunicacionales e informacionales que enriquecen el proceso educativo. Díaz cita a Bedriñana (2005), quien destaca que las interfaces educativas virtuales ofrecen una variedad de servicios a los miembros de la red didáctica, incluyendo recursos didácticos, herramientas para la búsqueda de información, y utilidades para la comunicación y formación.

Marcos (2017) describe a Canva como una herramienta de diseño web gratuita que permite crear y publicar una variedad de diseños atractivos y elegantes sin necesidad de programas como Photoshop o Illustrator. Canva facilita la elaboración de logotipos, currículums, tarjetas, infografías, posters, publicaciones para redes sociales, presentaciones, portadas de revistas, y otros documentos, resolviendo problemas comunes en el diseño y ofreciendo opciones versátiles para diferentes necesidades.

2.2.2. Canva como herramienta

La herramienta Canva se ha convertido en un recurso fundamental para el desarrollo del aprendizaje, destacándose por su carácter interactivo, dinámico y funcional. Canva es una aplicación de edición gratuita que se puede utilizar tanto en computadoras como en dispositivos móviles, permitiendo la creación de diversos

tipos de arte. Está especialmente orientada al diseño, facilitando la elaboración de invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y publicaciones para redes sociales. En el ámbito educativo, Canva ofrece la posibilidad de crear presentaciones y documentos interactivos, como Canva Doc, que permite trabajar contenidos de manera similar a un documento de Word, además de contar con una amplia gama de plantillas adaptables a diferentes propósitos educativos.

Según Santos et al. (2019), Canva proporciona más de 8000 plantillas gratuitas para una variedad de diseños con múltiples fines, permitiendo la adición de imágenes y textos. La herramienta se caracteriza por su interfaz intuitiva, que facilita la creación de diseños moviendo simplemente los elementos del menú a la composición deseada. Esto incluye la creación de tarjetas, posters, logotipos, programas, flyers, portadas, calendarios, folletos, encabezados e invitaciones, así como publicaciones para redes sociales. Su flexibilidad permite realizar desde tareas simples, como impresiones de fotografías, hasta proyectos más complejos. Sin embargo, es importante recordar que Canva se especializa en el diseño de imágenes y que las fotos deben ser editadas en otra aplicación antes de ser subidas a Canva (Batista y Marques, 2019).

2.2.3. Recursos de Canva

En la aplicación Canva, el término "recurso" abarca las diversas funciones y plantillas que ofrece el software para adaptarse a diferentes trabajos. Canva permite trabajar de manera profesional con una amplia variedad de imágenes y formatos, incluyendo infografías, presentaciones, carteles, postales, anuncios publicitarios para redes sociales, invitaciones y edición de videos, entre otros. Aunque Canva se basa en un diseño conceptual y hay ciertas reglas de trabajo, su uso depende en gran medida de la creatividad del usuario.

Como señala Sandoval (2020), incluso quienes no son expertos en diseño pueden superar limitaciones y lograr resultados efectivos con Canva, ya que la herramienta facilita el desarrollo de actividades publicitarias y la presentación de contenidos. Solo es necesario desplegar la creatividad e imaginación para crear diseños impactantes sin necesidad de grandes esfuerzos técnicos.

Santos et al. (2019) destacan que Canva ofrece más de 8000 plantillas

gratuitas para una variedad de diseños, permitiendo la creación de contenidos mediante la adición de imágenes y textos. Su interfaz intuitiva facilita el diseño al permitir que los usuarios simplemente arrastren elementos del menú a la composición deseada. En el ámbito educativo, Canva es útil para generar diseños para presentaciones, tarjetas, posters, logotipos, programas, flyers, portadas, calendarios, folletos, encabezados, invitaciones y publicaciones en redes sociales. Aunque es una herramienta flexible que permite realizar tareas simples como impresiones de fotografías, es importante recordar que Canva está orientada a la creación de imágenes. Por lo tanto, las fotos deben ser editadas en otra aplicación antes de ser subidas a Canva para su integración en los diseños (Batista y Marques, 2019).

2.2.4. Dimensiones de la variable Canva

a. La innovación en el trabajo con Canva

En la realidad, es indiscutible que el desarrollo de las actividades puede verse comprometido en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los involucrados deben fomentar una competencia sana que permita la innovación. Sandoval (2020) subraya que la importancia de la innovación radica en la adquisición de nuevos conocimientos y la implementación de procesos creativos que promuevan el cambio y la mejora en la educación (p. 4). Este enfoque exige compromiso, desafíos y responsabilidad dentro del ámbito educativo.

Pe et al. (2021) también destacan que en la era digital es crucial integrar competencias técnicas en el proceso educativo. Esto implica desarrollar actividades tanto sincrónicas como asincrónicas para guiar y participar efectivamente en el proceso educativo. Se requiere un sistema más innovador para el desarrollo de la educación, utilizando recursos con objetivos específicos, como diseñar y habilitar clases virtuales que integren recursos multimedia y digitales (P. 904).

En resumen, los conceptos de innovación e interactividad, creatividad y enseñanza, y su influencia en el aprendizaje son fundamentales para mejorar la calidad educativa en un entorno digital. La adopción de estas prácticas puede potenciar el desarrollo educativo, adaptándose a las nuevas demandas y oportunidades tecnológicas.

2.2.5. Recursos que presenta Canva

La herramienta Canva, aunque originalmente enfocada en el diseño gráfico y el marketing, ha ampliado su alcance al ámbito educativo, ofreciendo una variedad de recursos útiles para la creación y presentación de contenidos. Canva permite a los usuarios elegir entre múltiples plantillas preestablecidas y personalizarlas según su creatividad. A continuación, se detallan algunas de las funcionalidades clave que ofrece:

Canva Doc: Este recurso es un documento en línea que permite a los usuarios escribir, insertar figuras y presentar información de manera colaborativa. Los documentos se pueden compartir con otros y trabajar en línea, facilitando la colaboración en tiempo real.

Pizarra Online: Las pizarras online de Canva ofrecen una amplia gama de plantillas, incluyendo mapas mentales y organizadores gráficos. Estos recursos permiten a los usuarios insertar contenido y presentar temas de manera visual durante exposiciones o sesiones educativas.

Presentaciones: Canva proporciona herramientas para crear presentaciones académicas o para exposiciones, con plantillas diseñadas específicamente para diapositivas. Estas plantillas ayudan a estructurar la información de manera clara y visualmente atractiva.

Redes Sociales: Canva también ofrece una variedad de plantillas predefinidas adaptadas a diferentes plataformas y formatos de redes sociales. Estas plantillas están diseñadas para facilitar la creación de contenido visual adecuado para publicaciones en diversas redes sociales.

En resumen, Canva se ha diversificado para servir como una herramienta integral en la educación, permitiendo la creación de documentos, pizarras online, presentaciones y contenido para redes sociales, todo con plantillas y recursos que facilitan la personalización y la creatividad.

Videos: Canva también ofrece una función para la creación y edición de videos. Al igual que con otros recursos, Canva proporciona plantillas preestablecidas adaptadas a diversos formatos y propósitos. Los usuarios pueden insertar sus propios clips de video, editar y ajustar el contenido según sus necesidades, y aprovechar las herramientas integradas para agregar texto, transiciones y otros elementos visuales. Esta funcionalidad facilita la producción de

videos profesionales y atractivos sin necesidad de utilizar software de edición complejo.

2.2.6. Ventajas y desventajas de Canva

En la actualidad Canva se ha convertido en un instrumento importante dentro de la planificación escolar.

Trejo, (2018, citado por Sánchez 2020), indica que Canva es una aplicación de diseño gráfico que facilita la tarea, sin requerir grandes conocimientos previos en esta área. Ofrece una amplia variedad de beneficios, como plantillas personalizables, un catálogo de más de 15 millones de elementos (imágenes, vectores, gráficos y fuentes), y la posibilidad de crear diseños para diferentes plataformas y usos. Gracias a su formato de arrastrar y soltar, los usuarios pueden crear diseños de manera sencilla.

Esta herramienta es utilizada tanto por diseñadores como por profesionales de diversos sectores, lo que demuestra su versatilidad. Sin embargo, también presenta algunas limitaciones. No cuenta con líneas de guía que permitan asegurar un diseño centrado y ajustado correctamente. Además, muchas de sus opciones de diseño están disponibles solo en la versión Pro (de pago). En ocasiones, la aplicación se puede pausar y no guardar los cambios realizados. Asimismo, no es compatible con todos los navegadores. (P. 18, 19).

¿Para qué nos sirve?

Esta herramienta resulta extremadamente útil para estudiantes, investigadores, administrativos y otros usuarios, ya que permite la creación de documentos en una variedad de formatos y facilita el trabajo colaborativo en línea. A través de Canva, los usuarios pueden acceder y editar archivos desde cualquier dispositivo mediante su cuenta en la nube, lo que solo requiere acceso a un correo electrónico.

La capacidad de compartir documentos con otros usuarios es una de sus principales ventajas, ya que se puede invitar a otros a editar, comentar o descargar los archivos. Esto es especialmente valioso cuando no se dispone de computadoras personales, ya que permite trabajar en documentos desde dispositivos compartidos.

Además, Canva resuelve problemas de compatibilidad entre diferentes

sistemas operativos (Linux, Mac, Windows), al centralizar el trabajo, almacenamiento y actualización de documentos en la nube. Esto asegura que todos los colaboradores puedan acceder y trabajar en los mismos archivos sin importar el paquete de oficina o sistema operativo que utilicen.

2.2.7. La imaginación

La imaginación humana es un enigma que ha sido objeto de numerosas exploraciones teóricas y empíricas. La Real Academia Española (2012) define el término "imaginación" a través de cuatro acepciones que reflejan los debates teóricos y las diversas interpretaciones de este concepto:

1. **Capacidad de representar en la mente las imágenes de cosas que no están presentes:** Esta definición subraya la habilidad de crear representaciones mentales de objetos, situaciones o escenarios que no están directamente percibidos por los sentidos en el momento presente.
2. **Facultad de formar imágenes o ideas nuevas a partir de las existentes:** La imaginación también se considera como la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos combinando elementos ya conocidos de maneras innovadoras.
3. **Capacidad para concebir y planificar cosas que no existen aún:** En este sentido, la imaginación se vincula con la habilidad de visualizar y conceptualizar situaciones, proyectos o realidades futuras que aún no se han materializado.
4. **Habilidad de producir y modificar imágenes mentales para diferentes propósitos, como la creatividad artística o la resolución de problemas:** Esta acepción abarca el uso de la imaginación para fines específicos, como la creación artística o la búsqueda de soluciones a problemas complejos.

Estas definiciones ilustran la riqueza y complejidad del concepto de imaginación, que abarca desde la simple representación mental hasta la capacidad de innovación y resolución creativa.

2.2.8. Imaginación y su desarrollo durante la vida.

Comúnmente se asume que los niños viven en un mundo de fantasía y que para ellos es sencillo imaginar mundos posibles. No obstante, tanto estudios

clásicos como investigaciones recientes sugieren que esta visión simplificada no refleja completamente la realidad. Según Vygotsky (1930/2004) y las investigaciones más actuales de Harris (2005, 2021), los productos de la imaginación en la primera infancia suelen estar estrechamente vinculados con lo que los niños han observado y recordado

La actividad creativa de la imaginación es un proceso complejo que se desarrolla de manera gradual. En la primera infancia, la imaginación se manifiesta en diversos productos y formas de juego, como los juegos de simulación tempranos, el razonamiento contrafáctico y la capacidad de imaginar el futuro. Estos aspectos reflejan cómo la imaginación infantil no solo es un ejercicio de fantasía, sino también un proceso fundamentado en experiencias reales y recuerdos que los niños utilizan para construir y explorar su comprensión del mundo.

Comúnmente se cree que los niños viven en un mundo de fantasía y que imaginar mundos posibles es para ellos tarea sencilla. Sin embargo, estudios clásicos (Vygotsky, 1930/2004) e investigaciones recientes (Harris, 2005, 2021) indican que los productos de la imaginación en la primera infancia rara vez se distancian de lo que los pequeños han observado y recordado. La actividad creadora de la imaginación es un proceso complejo que se desarrolla paulatinamente. La imaginación se manifiesta en la primera infancia en diversos productos como, por ejemplo, juegos de simulación tempranos, el razonamiento contra fáctico e imaginar el futuro.

2.2.9. Imaginación y su vínculo con el proceso creativo

En el ámbito de la psicología del desarrollo, la imaginación se asocia con la capacidad del ser humano para construir posibilidades creativas o inusuales (Harris, 2021). Vygotsky (2004) argumenta que la imaginación es fundamental para toda actividad creadora. A diferencia de la definición común que separa la imaginación y la fantasía de la realidad y considera que carecen de valor práctico, Vygotsky sostiene que la imaginación es crucial para el desarrollo de diversas actividades esenciales para la cultura humana, como el arte, así como el progreso científico y tecnológico.

Según Vygotsky, la cultura, que es un producto del esfuerzo humano, no es un mero reflejo del mundo natural, sino una manifestación de nuestra capacidad imaginativa. La cultura, en este sentido, es una creación de la imaginación humana, evidenciando que nuestras capacidades creativas tienen un impacto significativo en la construcción y evolución de las sociedades y sus conocimientos.

También, Mareovich (2022), indica que “la imaginación se vincula estrechamente con el proceso creativo, la imaginación es la base de toda actividad creadora”. Asimismo, sostiene que, “la imaginación permite generar nuevas ideas y posibilidades creativas o inusuales, lo cual es fundamental para el desarrollo de actividades como el arte, la ciencia y la tecnología”.

Por otro lado, Esquivias (2004) indica que, ... el proceso creativo implica dos tipos de impulsos: uno reproductivo, que se basa en la memoria y repite experiencias pasadas, y otro creativo, que genera algo nuevo a partir de la imaginación. Las creaciones, aunque parezcan individuales, siempre tienen un componente social, ya que parten de un conocimiento previo y están determinadas por las condiciones sociohistóricas.

2.2.10. Pensamiento creativo

El desarrollo del pensamiento crítico requiere un abordaje creativo, dinámico y plural en la búsqueda de soluciones a un mismo problema. Esto implica respetar las ideas divergentes y lograr coherencia entre el pensamiento y la acción.

En ese sentido, desde la guía docente, indica: El pensamiento creativo, que se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas de solución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones”. (Guía Docente, 2022).

El pensamiento creativo se define como la capacidad de generar ideas originales y novedosas para resolver problemas o llenar necesidades. Algunas características clave del pensamiento creativo incluyen:

1. Originalidad y Flexibilidad

Produce nuevas perspectivas y formas de pensar, cuestionando ideas

establecidas y combinándolas de maneras inusuales.

Ofrece soluciones revolucionarias a problemas existentes. (Etecé, 2022).

2. **Proceso no Lineal**

Implica etapas como preparación, incubación, iluminación, evaluación e implementación, que no siguen un orden estricto.

Involucra procesos conscientes e inconscientes, aprovechando el potencial del subconsciente. (Cortes, 2023).

3. **Asunción de Riesgos**

Requiere estar abierto a explorar ideas de las que no se está seguro, tolerando la ambigüedad y la persistencia ante la falta de soluciones claras. (U-Tad. 2023).

2.2.11. **Antecedentes sobre la creatividad**

Espíndola (1996) hizo una distinción crucial entre el pensamiento convergente y el divergente, marcando un punto de inflexión en el estudio de la creatividad como un componente fundamental del intelecto humano. Desde entonces, la creatividad ha sido reconocida como un elemento esencial en cualquier análisis formal del intelecto.

Torrance (1970) examinó los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad en los niños, particularmente en contextos educativos. Identificó varios aspectos que pueden inhibir la creatividad y buscó características asociadas con la creatividad infantil. Entre las claves confiables para fomentar la creatividad, Torrance sugirió:

- **Curiosidad:** El deseo de explorar y aprender.
- **Flexibilidad:** La capacidad de adaptarse a nuevas ideas y enfoques.
- **Sensibilidad ante los problemas:** La habilidad para identificar y comprender problemas.
- **Redefinición:** La capacidad para ver problemas y situaciones desde perspectivas diferentes.
- **Confianza en sí mismo:** El auto evidencia en la capacidad para generar ideas.

- **Originalidad:** La habilidad para producir ideas únicas y novedosas.
- **Capacidad de perfección:** La disposición para refinar y mejorar ideas.

Amabile (1983) se centró en los productos creativos, evaluándolos a través de la opinión de expertos para analizar los orígenes de la creatividad.

Sternberg (1985) abordó las teorías implícitas sobre creatividad, inteligencia y sabiduría, y definió la creatividad mediante ocho componentes clave:

- **Capacidad de ver las cosas de manera nueva:** La habilidad para percibir el mundo desde perspectivas originales.
- **Gusto estético:** La apreciación de la belleza y la forma en el proceso creativo.
- **Imaginación:** La capacidad de generar imágenes y conceptos mentales innovadores.
- **Habilidad para tomar decisiones:** La capacidad para elegir entre diferentes opciones creativas.
- **Perspicacia:** La agudeza de percepción para entender y analizar situaciones.
- **Comprensión:** La habilidad para captar la esencia de ideas y problemas.
- **Curiosidad:** El deseo constante de aprender y explorar.
- **Intuición:** La habilidad para comprender o descubrir algo sin razonamiento explícito.

Estas perspectivas proporcionan una comprensión amplia y matizada de la creatividad, abordando tanto sus características personales como sus manifestaciones en productos y procesos creativos.

2.2.12.El proceso creativo

Ricarte, (citado por Gurra 1998) asegura “que la generación de la idea necesita del actuar del pensamiento, debido a que es una actividad intelectual y psicológica que nos relaciona a través del conocimiento sensible. Para que esta relación, que habitualmente viene provocada por la realidad o el mundo exterior, se produzca, deben superarse una serie de estadios o requisitos que a continuación se mencionan”: El pensamiento se inicia a través de un acto sensorial en el que las

cosas se manifiestan, es decir, parte de la percepción.

- a. “El pensamiento exige un esfuerzo y una decisión; una actitud”.
- b. “El pensamiento reclama unas capacidades de representación, de imaginación”.
- c. “El pensamiento necesita seguir un camino, es decir, un proceso”.

“El cumplimiento de cada uno de estos requisitos conducen al fin último del pensamiento creador, a su expresión conceptual: la representación intelectual de una idea o un concepto. De forma que, en el pensamiento, el proceso de entendimiento y la percepción sensorial se funden en una misma y única actividad intelectual y psicológica. Un único camino que conduce al encuentro con la idea”. (Ricarte, 1999).

2.2.13. Modelos de proceso creativo

Durante la primera década del siglo XX, el matemático Henri Poincaré (1908) identificó tres etapas clave en el proceso creativo: 1) **Saturación**, 2) **Incubación** y 3) **Iluminación**. Estas etapas representan un modelo inicial para entender cómo surge la creatividad.

Más tarde, en 1926, el psicólogo y sociólogo Graham Wallas propuso una sistematización más detallada del proceso creativo en su libro *El Arte del Pensamiento*. Wallas identificó cuatro etapas esenciales y comunes a todos los actos creativos, ampliando el modelo anterior. Estas etapas son:

1. **Preparación:** En esta fase, se recopilan y se investigan los datos relevantes. El individuo se sumerge en el problema o la tarea, recopilando información y realizando estudios preliminares.
2. **Incubación:** Aquí, la mente subconsciente trabaja en el problema sin una intervención consciente directa. Durante esta etapa, el individuo aleja el problema de su conciencia activa, permitiendo que las ideas se procesen internamente.
3. **Iluminación:** Esta etapa se caracteriza por el momento de revelación o descubrimiento de una solución o idea creativa. Es cuando la solución al problema o la idea innovadora emerge de manera repentina y clara.

4. **Verificación:** En la fase final, la idea o solución generada se revisa y se evalúa. Se examinan la viabilidad y la aplicabilidad de la idea, y se realizan ajustes necesarios antes de su implementación final.

Estas etapas ofrecen una estructura comprensiva para entender el proceso creativo, desde la recolección inicial de información hasta la validación final de las ideas. La integración de estos modelos proporciona una visión más completa del complejo proceso de la creatividad.

- i. “Preparación. Supone un período de intenso trabajo consciente. El creador actúa con la máxima receptividad ante el contexto físico, cultural y psíquico que le envuelve, para así atraer todos aquellos elementos aprovechables que se le presentan y sugieren.
- ii. Incubación. El trabajo se encuentra anclado en la psique del creador, por lo tanto, el problema busca vías de resolución en el plano inconsciente y no en el consciente.
- iii. Iluminación. Es la comprensión o hallazgo experimentado por el creador que ha estado incubando durante un tiempo toda la información relacionada a la solución del problema.
- iv. Verificación. Permite la comprobación de la idea, para constatar si cumple con los objetivos inicialmente marcados”.

2.2.14. Dimensiones de la creatividad

Según Barbachán, (2006), “El desarrollo del pensamiento creativo es una variable que cubre un amplio espectro de las habilidades intelectuales humanas, principalmente debido a que todas las personas nacemos con distintos grados de creatividad y es posible, con estrategias adecuadas, potenciarla significativamente”. (P. 45).

Además, sostiene que, “desarrollar la creatividad implica incidir sobre varios aspectos del pensamiento; donde las cuatro características o factores más importantes del pensamiento creativo” son:

- La originalidad
- La flexibilidad

- La fluidez

Originalidad: “Es el aspecto más característico de la creatividad y que implica pensar en ideas que nunca a nadie se le han ocurrido o visualizar los problemas de manera diferente, generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social; lo que trae como consecuencia poder encontrar respuestas innovadoras a los problemas”. Según Mijáns, (1995), la creatividad “es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social”. Así existen unas investigaciones que priorizan el estudio del pensamiento creativo.

Los que destacan como cualidades: la originalidad, la independencia, la flexibilidad, la motivación, la tenacidad, entre otras.

Al tratar de conceptualizar estas cualidades, se siguió el criterio de Marín (1996), el cual plantea que:

“La tenacidad, es un comportamiento que exige sacrificio para acometer la solución de determinado problema y en general lograr un aprendizaje consciente, es perseguir una meta, solución y logro de habilidades que le permitan burlar obstáculos que puedan dispersar su fin”

“La independencia señala que es la capacidad de desarrollar ideas y actuar de manera independiente o con un mínimo de dirección, es capaz de llevar a cabo actividades a pesar de la oposición, la persona habitualmente es activa, enérgica y práctica en sus juicios”.

Según Moya (2017), la originalidad se considera una característica inherente de la persona, que trasciende el simple propósito para convertirse en un verdadero don. Este don genera nuevas inquietudes y propósitos, permitiendo que la persona proyecte y desarrolle su creatividad de manera auténtica. En este contexto, la originalidad no solo es una inclinación, sino una cualidad que enriquece la capacidad de generar ideas innovadoras.

Por su parte, Perdomo (2011) sostiene que la originalidad está vinculada a la capacidad de presentar novedades y cualidades únicas para resolver problemas. La originalidad permite encontrar soluciones innovadoras y efectivas. En el caso de los estudiantes, estas cualidades tienden a manifestarse desde la niñez y a medida

que se desarrolla su personalidad. Los estudiantes, al mediar en su proceso educativo, tienen la oportunidad de demostrar y potenciar su originalidad a través de la creación, innovación y emprendimiento de nuevos recursos y soluciones, influyendo positivamente en su rendimiento académico.

Flexibilidad: “Es la versatilidad, movilidad y capacidad de combinación de ideas, que se puede analizar o manejar alternativas en diferentes campos o categorías de respuesta”. Existen dos tipos principales de flexibilidad: la espontánea y la adaptativa.

Flexibilidad Espontánea: Se refiere a la capacidad de generar una amplia variedad de ideas sin restricciones, permitiendo que el individuo persista en la búsqueda de soluciones. Esta forma de flexibilidad se manifiesta cuando un estímulo inicial sugiere una serie de respuestas inmediatas y diversas, facilitando la producción de una gran cantidad de ideas.

Flexibilidad Adaptativa: Esta se presenta cuando se enfrenta a problemas que requieren soluciones menos convencionales. A diferencia de la espontánea, la flexibilidad adaptativa se caracteriza por la capacidad del individuo creativo para no conformarse con la primera idea que surge. En lugar de aceptar la solución inmediata, el individuo busca alternativas más innovadoras y efectivas, esperando encontrar una solución más adecuada y distintiva.

Guilford (1950) señala que la flexibilidad espontánea permite generar una gama amplia de respuestas a un estímulo, mientras que la flexibilidad adaptativa se enfoca en desarrollar soluciones nuevas y originales, ofreciendo respuestas de mayor calidad

“El individuo gracias a su flexibilidad ha producido transformaciones”.

Las grandes invenciones en buena parte se han caracterizado por la ruptura de los paradigmas, métodos y orientaciones de los planteamientos iniciales, en busca de nuevos caminos”. (Barbachán, y Ruales, 2020).

La flexibilidad en el pensamiento creativo de niños y adolescentes es crucial para su desarrollo, ya que les permite adaptar y modificar sus ideas para resolver problemas en diversos contextos. Esta habilidad les ayuda a generar soluciones efectivas y a ajustarse a nuevas situaciones, facilitando la búsqueda de respuestas innovadoras.

Perdomo (2011) afirma que la flexibilidad implica la capacidad de adoptar,

interpretar y ajustar nuevas ideas para alcanzar un objetivo o propósito. Esta capacidad es fundamental para que los estudiantes puedan mejorar sus ideas, descubrir nuevas estrategias y utilizar recursos que les permitan lograr sus metas de manera más efectiva.

Fluidez

Perdomo también señala que la fluidez se refiere a la facilidad con la que se generan ideas y estrategias para abordar tareas complejas. Es una habilidad esencial para la creatividad, ya que permite a las personas ser productivas en la expresión de sus ideas y en la resolución de problemas. La fluidez facilita la capacidad de transformar conceptos tradicionales en soluciones novedosas y de ser agentes activos en su propio aprendizaje.

2.2.15.El Docente Estimulador de la Creatividad

Taylor (1959) ha argumentado que el rol del docente es fundamental en el estímulo de la creatividad. El docente debe actuar como un facilitador que crea un entorno propicio para la exploración creativa, promoviendo la libertad de expresión y el pensamiento innovador en sus estudiantes

“Queremos estudiantes que sean pensadores, investigadores e innovadores; no sólo aprendices, memorizadores e imitadores; no repetidores del pasado, sino productores de nuevos conocimientos; no sólo versados en lo que se ha escrito, sino alertas a encontrar lo que aún no se ha escrito; que no sean capaces únicamente de ajustarse al medio, que lo ajusten a ellos; no sólo productores de escritos de imitación, sino de artículos creativos; no sólo ejecutantes de alta calidad, también compositores y creadores de nuevos patrones”.

2.2.16.Importancia de la creatividad en el aula

Es esencial considerar al maestro como un gestor de la creatividad en el aula. Este papel es crucial para fomentar un ambiente donde se valore y desarrolle la creatividad. Un maestro innovador y creativo no solo busca cumplir con los objetivos curriculares, sino que también se enfoca en integrar estrategias que promuevan el pensamiento creativo entre los estudiantes. Para lograr esto, el maestro debe, necesariamente modificar el contexto educativo, preocupándose por:

- Que los jóvenes generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier

situación planteada.

- Que exista mayor libertad para expresar todas las ideas, por muy descabelladas que sean.
- Invitarlos a que piensen ideas diferentes a las acostumbradas.
- Que busquen ideas poco comunes para resolver los requerimientos que les hace el propio maestro.
- Que se esfuercen por complementar sus ideas pensando en que sean más eficaces y añadan elementos para fortalecerlas.
- Que escuchen las opiniones de otros, ya que el diálogo puede enriquecer las visiones que se tienen de los problemas.
- Que analicen sus propuestas, las experimenten y comuniquen sus observaciones.
- Que estas recomendaciones se realicen de manera cotidiana, independientemente del contenido que se está revisando, para así acostumbrarlos a que la creatividad no es un espacio para relajarse e informalmente jugar con las ideas; por el contrario, considerar que es un camino que amplía nuestro panorama de soluciones de problemas reales. (Betancourt, 1995).

2.3. Definición de términos.

Canva: Es una herramienta de diseño gráfico que se caracteriza por proveer cientos de plantillas para poder crear varios formatos.

Plantilla: Son archivos que ayudan a diseñar documentos con un aspecto interesante y profesional.

Prediseño: Es la etapa primordial en la cual se definen los objetos básicos que darán sentido al hecho de conformar un trabajo digital.

Imaginación: Es proceso creativo superior que permite al individuo manipular información generada con el fin de crear una representación.

Creatividad: Es la capacidad para pensar fuera de lo establecido, encontrar nuevas soluciones y generar ideas.

Originalidad: Es la base para crear algo único mediante un pensamiento independiente y crítico.

Fluidez: Es la cualidad de lo fácil y continuo.

Elaboración: Preparación de un producto que se hace transformando una o varias materias en sucesivas operaciones.

2.4. Hipótesis.

2.4.1. Hipótesis general.

La herramienta digital Canva influye en la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto “C” de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas.

- ✓ La herramienta digital Canva influye en la originalidad de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto “C” de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.
- ✓ La herramienta digital Canva influye en la flexibilidad y adaptabilidad de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto “C” de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.
- ✓ La herramienta digital Canva influye en la fluidez de la imaginación creativa, en estudiantes de cuarto “C” de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha – 2022.

2.5. Variables

2.5.1. Variables de estudio

a. Variable independiente

Herramienta Canva.

b. Variable dependiente

Imaginación creativa.

2.5.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES
VI Canva	Canva es una herramienta con una interface novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones (Sánchez, p. 17).	Canva es una herramienta que ayuda al usuario diseñar y editar a partir de las plantillas prediseñadas como: Tarjetas, folletos, collages, infografías, etc.	Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favorece el uso de un lenguaje correcto y claro ✓ Permite el autoaprendizaje a través de la plataforma. ✓ Permite a abrir páginas web o un archivo ✓ Permite una adecuada interacción entre el estudiante y el contenido del curso ✓ Permite agregar animaciones a textos, imágenes o formas ✓ Permite insertar mapas de google maps en tus diseños ✓ Permite a los usuarios interactuar con el diseño, como botones, enlaces, animales y videos 	Escala de Likert Siempre Casi siempre A veces Nunca
			Diseño	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce las herramientas y funciones de diseño en Canva ✓ Realiza un prototipo de calidad técnica e estética ✓ Demuestra creatividad e imaginación al diseñar ✓ Incorpora elementos originales y fuera de lo común ✓ Elige colores y diseños que captan la atención y comunican eficazmente el mensaje. ✓ Usa plantillas de la herramienta canva ✓ Crea y grafica su logotipo de su proyecto de emprendimiento 	
			Influencia en el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permite la construcción de conocimientos ✓ Permite un fácil acceso a la información (ppt, separatas blogs, etc) ✓ Permite el adecuado logro de aprendizaje. ✓ Explica conceptos de diseño, utilizando atajos y herramientas avanzadas ✓ Permite reforzar actividades en el curso ✓ Mejora la calidad del aprendizaje ✓ Incrementa la motivación en el aprendizaje del curso. 	

VD Creatividad	<p>“El pensamiento creativo, que se manifiesta en el comportamiento creativo, es una capacidad que se forma y desarrolla a partir de la integración de los procesos psicológicos cognitivos y afectivos y que predispone a toda persona a organizar respuestas originales y novedosas frente a una situación determinada, o problema que debe resolverse, dejando de lado soluciones conocidas y buscando alternativas desolución que lleven a nuevos resultados o nuevas producciones”. (MINEDU, 2007)</p>	<p>La imaginación creativa está dentro del pensamiento creativo que forma parte del metacognitivo de autorregulación en el sentido de la habilidad humana y generar nuevas ideas y comunicarlas.</p>	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presenta un tema o idea de manera única e innovadora ✓ Utiliza elementos visuales poco comunes ✓ Combina elementos de manera creativa y poco convencionales ✓ Utiliza elementos personalizados o creados a medida ✓ Utiliza un distribución o estructura del diseño poco común e interesante ✓ Utiliza técnicas de diseño como el espacio en blanco, la repetición o el contraste de manera efectiva ✓ Combina fuentes de manera creativa y legible ✓ Utiliza tipografías para crear énfasis e interés visual 	Escala numérica Logro destacado (18-20) Logro previsto (15-17) En proceso (11-14) En inicio (00-10)
			Flexibilidad y adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usa funciones para adaptar el diseño a publicaciones ✓ Usa elementos para encontrar y personalizar íconos, ilustraciones y fotos ✓ Explora la biblioteca de plantillas para encontrar diseños ✓ Usa funciones de compartir para invitar a otros usuarios a editar y comentar ✓ Aplica filtros y efectos a las imágenes para crear diferentes estilos ✓ Reflexiona y toma decisiones correctas. ✓ Presenta perspectivas positivas para su diseño. 	
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza diferentes tamaños, colores y pesos de fuente para destacar elementos importantes ✓ Utiliza la cuadrícula de diseño para crear un equilibrio visual ✓ Utiliza colores contrastantes y espacios en blanco ✓ Utiliza un patrón repetitivo en el fondo o repite un color o forma ✓ Utiliza líneas de diálogo, curvas o elementos que siguieran movimiento ✓ Presenta un número de ideas de diseño generados en un lapso de tiempo ✓ Identifica las ideas más originales y novedosas ✓ Identifica las técnicas de creatividad para diseñar 				

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo

Este enfoque se basa en la aplicación de principios y teorías del aprendizaje, ya que se lleva a cabo una investigación sobre el desarrollo de competencias digitales con el objetivo de fortalecer la imaginación creativa en estudiantes del cuarto grado de secundaria, Aucayacu. Este enfoque se sustenta en las ideas de Caballero (2009, p. 81-82), quien, al referirse a la investigación aplicada, menciona a John Hayman y destaca que su propósito fundamental es encontrar soluciones a problemas prácticos.

3.2. Nivel de investigación.

Este proyecto se basa en un enfoque de investigación experimental descriptiva, de acuerdo con Passos, E. (citado por Collazos A., 2021, P. 53). Este enfoque permite establecer con mayor certeza las posibles relaciones de causa y efecto, las cuales demandan una manipulación cuidadosa de las variables por parte del investigador.

3.3. Método de investigación.

Según Bunge (2013), un método se define como un procedimiento destinado a abordar un conjunto de problemas, el cual necesita de técnicas y métodos fundamentados en la ciencia. Así, se convierte en una manera de organizar y estructurar un trabajo. Por lo tanto, es esencial que el investigador cuente con un método de investigación que sea tanto organizado como sistemático. Además, este método facilitará la revisión continua de aspectos desfavorables y permitirá deducir nuevos indicadores para avanzar progresivamente en la investigación. En ese sentido en el presente se usó el método científico.

3.4. Diseño de investigación.

El estudio en curso se basa en un diseño experimental, específicamente en su variante cuasi experimental, lo que facilitará la comparación entre los dos grupos de investigación que comienzan bajo condiciones similares: el grupo experimental (G. E.) y el grupo de control (G. C.).

El diseño utilizado siguió la estructura de un diseño con preprueba -

posprueba y grupos intactos, en el cual se dividieron a los participantes en dos grupos, uno de control y otro experimental. Al grupo experimental se le aplicaron estrategias metodológicas activas, mientras que al grupo de control se le enseñó utilizando métodos tradicionales. La evaluación se realizó a través de pruebas iniciales y finales en ambas poblaciones, permitiendo así comparar el impacto de las nuevas metodologías en el grupo experimental.

El diagrama empleado y siguiente a Hernández et. al (2014. P. 151).

El siguiente diagrama representa este diseño:

Lo que se consolida en la siguiente fórmula.

GE : O₁.....X..... O₂

GC : O₃.....X.....O₄

Donde:

GE: Representa al grupo experimental.

GC: Representa al grupo de control.

O₁: Representa la prueba de entrada del grupo experimental.

O₂: Representa la prueba de salida del grupo experimental.

O₃: Representa la prueba de entrada del grupo control.

O₄: Representa la prueba de salida del grupo control.

X: Variable independiente. (Canva).

3.5. Población y muestra.

3.5.1. Determinación de la población.

Para el presente se ha considerado a todos los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha del cuarto grado de secundariasituada en el distrito José Crespo y Castillo de Aucayacu cuya población total es de 144 alumnos (72 hombres y 72 mujeres).

Tabla 1. Población de estudiantes de la I.E. Inca Huiracocha

GRADO	V	M	TOTAL
Cuarto A	12	18	30
Cuarto B	14	17	31
Cuarto C	13	11	24
Cuarto D	17	13	30
Cuarto E	16	13	29
TOTAL	72	72	144

Nota: Datos sustraídos de la nómina de matrícula 2022

3.5.2. Muestra.

Se halló de manera no probabilística en la Institución Educativa Emblemática Inca Huiracocha que constituyen 56 estudiantes del cuarto grado “A” y “C” del nivel secundaria.

Tabla 2. Muestra

GRADO SECCIÓN	V	M	SUB TOTAL	Observ.
4to “A”	12	18	30	G C
4to “C”	13	11	24	G E
TOTAL			54	

Nota: Datos sustraídos de la tabla 1

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	DESCRIPCIÓN
Escala de valoración	✓ Lista de control (escala Likert)	Han permitido evaluar el proceso de enseñanza periódicamente.
Prueba	✓ Sesiones de aprendizaje	Se elaboraron 12 sesiones de aprendizaje.
Examen	✓ Ficha de preguntas.	Se evaluaron periódicamente de acuerdo al avance de las sesiones.

Además, el instrumento contó con:

- ✓ Prueba de confiabilidad, empleando el estadígrafo Alfa de Cronbach a través del SPSS.
- ✓ Validación, a través del juicio de experto (docentes del Instituto Superior

Pedagógico José Crespo y Castillo).

3.6.1. Técnicas

Los datos se presentan mediante tablas y gráficos de barras, acompañados de sus respectivas descripciones. Esto se debe a que la tabulación permite obtener la suma o el total de los datos, los cuales fueron organizados y mostrados de manera sistemática para facilitar su interpretación y análisis.

Para el análisis estadístico de los datos recopilados en la investigación, emplearemos el software SPSS.

- ✓ Cuadros de distribución de frecuencias.
- ✓ Representaciones gráficas.
- ✓ Prueba de hipótesis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la aplicación

Tabla 3. Resultados del pretest y postest de los grupos en estudio.

N°	GRUPO CONTROL						GRUPO EXPERIMENTAL					
	PRETEST			POSTEST			PRETEST			POSTEST		
	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3
1	0	7	5	13	7	0	7	0	5	20	17	10
2	0	7	5	13	7	5	7	7	5	20	17	20
3	7	7	5	13	7	0	7	0	10	20	13	20
4	0	7	5	13	3	5	7	7	0	20	17	20
5	7	7	5	13	7	0	7	7	10	13	13	15
6	0	7	0	13	7	0	7	3	5	20	17	15
7	0	3	0	13	3	0	7	7	5	20	3	20
8	0	7	0	13	0	5	7	0	5	20	10	15
9	13	0	5	7	3	5	7	7	5	20	20	20
10	0	7	5	13	3	5	0	7	5	20	7	15
11	7	0	5	13	7	5	7	7	5	20	17	20
12	7	7	0	13	7	0	7	7	5	13	10	20
13	7	0	5	13	7	5	7	7	5	20	13	15
14	13	0	5	13	7	5	7	3	10	13	13	15
15	0	7	5	13	7	5	7	7	0	13	13	10
16	0	10	5	7	7	5	7	7	10	20	10	15
17	13	0	5	13	7	5	13	7	5	20	10	20
18	7	7	5	13	3	5	7	7	5	20	20	15
19	0	7	0	13	0	5	0	7	5	20	17	15
20	7	7	0	13	3	5	7	7	10	20	13	10
21	7	3	5	13	7	5	7	17	5	20	13	20
22	0	10	5	7	10	10	7	7	5	20	20	20
23	0	3	5	7	7	5	7	10	5	20	17	20
24	0	3	10	7	0	10	7	7	5	20	10	20
25	7	0	10	13	7	5						
26	7	7	5	7	7	10						
27	0	7	5	13	3	5						
28	0	3	0	3	0	10						
29	7	7	0	7	3	15						
30	0	3	5	13	0	5						

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación del pretest y postest de los grupos experimental y control.

4.2. Contraste de hipótesis

4.2.1. Contraste de hipótesis general

a. Análisis descriptivo

Tabla 4. Análisis descriptivo del resultado pretest de la hipótesis general

Estadísticos ^a		Estadísticos ^a			
PRETEST: La creatividad		PRETEST: La creatividad			
N	Válido	24	N	Válido	30
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		6,00	Media		4,17
Mediana		6,00	Mediana		4,00
Moda		6	Moda		4
Desviación estándar		1,504	Desviación estándar		1,510
Varianza		2,261	Varianza		2,282
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		

En la tabla podemos verificar que las medias del pretest, tanto del grupo experimental y control, son 6,00 y 4,17 respectivamente, que nos indica que los estudiantes tienen baja creatividad; además, estos resultados nos indican que no existe diferencia estadística significativa en los promedios de los grupos, esto quiere decir que, antes de la aplicación de los instrumentos los estudiantes están en condiciones similares, lo que se confirma en la figura 1, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 6,00 y 4,00 respectivamente que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales y menores a estos; la desviación estándar de los grupos experimental y control son 1,504 y 1,510 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media, esto nos indica que los promedios de los estudiantes se encuentran próximos a la media, mientras que las varianzas son 2,261 y 2,282 de los grupos experimental y control respectivamente, y nos indica la variabilidad de los resultados entre y dentro de los grupos.

Figura 1. Comparación de medias pretest de la hipótesis general.

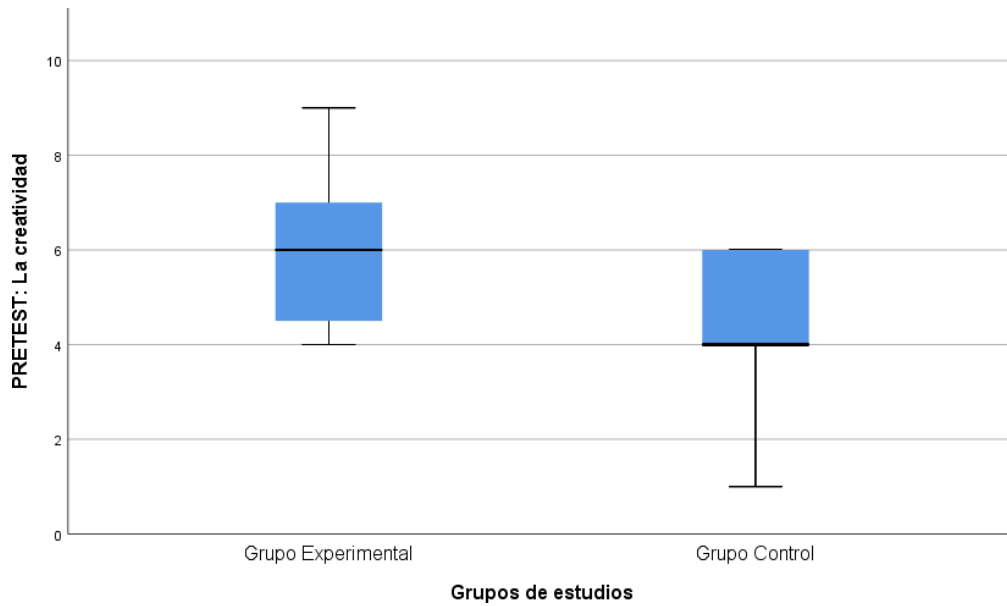


Tabla 5. Análisis descriptivo de resultados posttest de la hipótesis general.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST: La herramienta digital Canva en la creatividad			POSTEST: La creatividad		
N	Válido	24	N	Válido	30
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		16,46	Media		7,00
Mediana		17,00	Mediana		7,00
Moda		14	Moda		7 ^b
Desviación estándar		2,303	Desviación estándar		1,083
Varianza		5,303	Varianza		1,172
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		
			b. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.		

En la tabla se puede observar que las medias del posttest para el grupo experimental y el grupo de control son 16,46 y 7,00 respectivamente. Esto sugiere que los estudiantes del grupo experimental presentan una diferencia significativa en sus promedios en comparación con el grupo de control, lo que indica que la herramienta digital Canva tiene un impacto notable en la creatividad de los

alumnos de cuarto grado “C” de educación secundaria en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022. Esta conclusión se respalda con la información presentada en la figura 2. Además, la mediana del grupo experimental es de 17,00, lo que significa que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o superiores a este valor. En contraste, la media del grupo de control es de 7,00, indicando que el 50% de sus estudiantes tienen promedios iguales o inferiores a este número, lo cual sugiere que no hubo mejora en la creatividad entre ellos. Las desviaciones estándar para los grupos experimental y control son 2,303 y 1,083, respectivamente, lo que refleja la dispersión de los resultados en relación con la media; aquí se evidencia una mayor variabilidad en los promedios del grupo experimental. Por otro lado, las varianzas son 5,303 para el grupo experimental y 1,172 para el grupo de control, lo que indica la variabilidad tanto entre como dentro de los grupos. También se observa una mayor variación en los promedios del grupo experimental, como se puede confirmar en la figura 3.

Figura 2. Comparación de medias posttest de la hipótesis general.

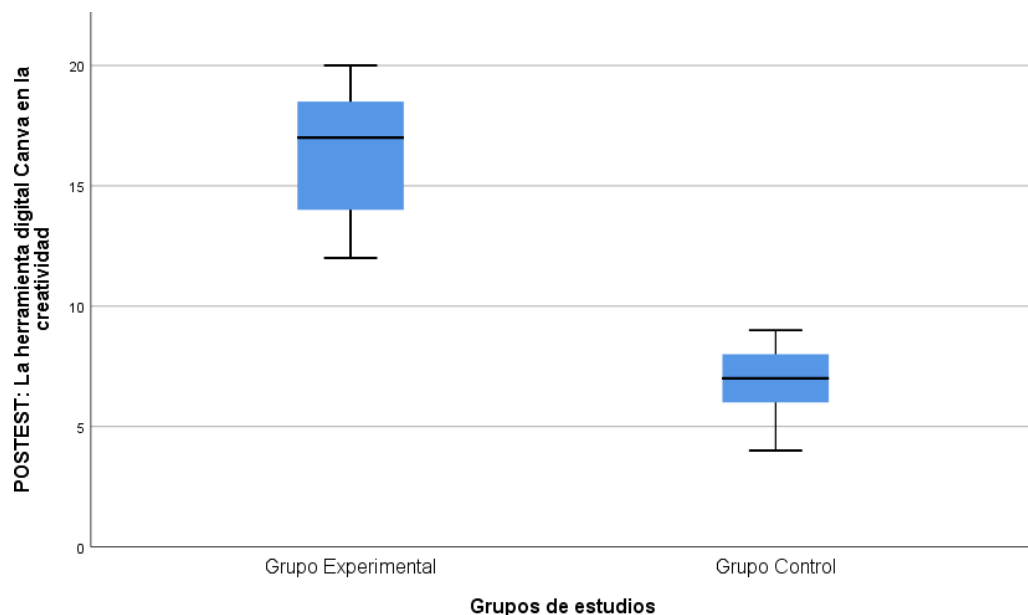


Figura 3. Comparación de medias del pretest y posttest de la hipótesis general entre los grupos experimental y control.

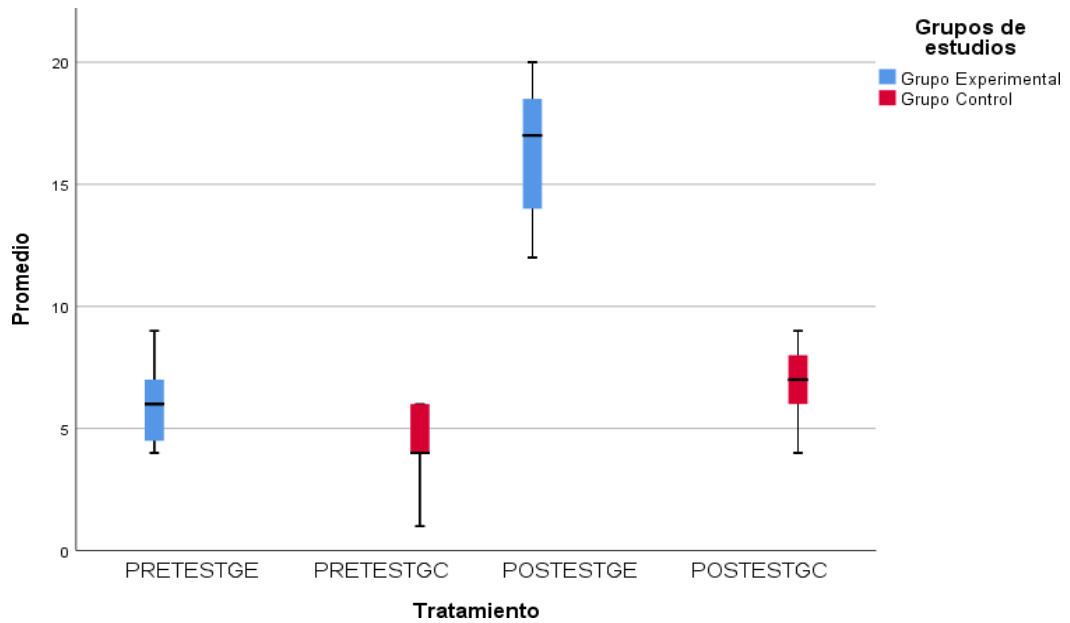
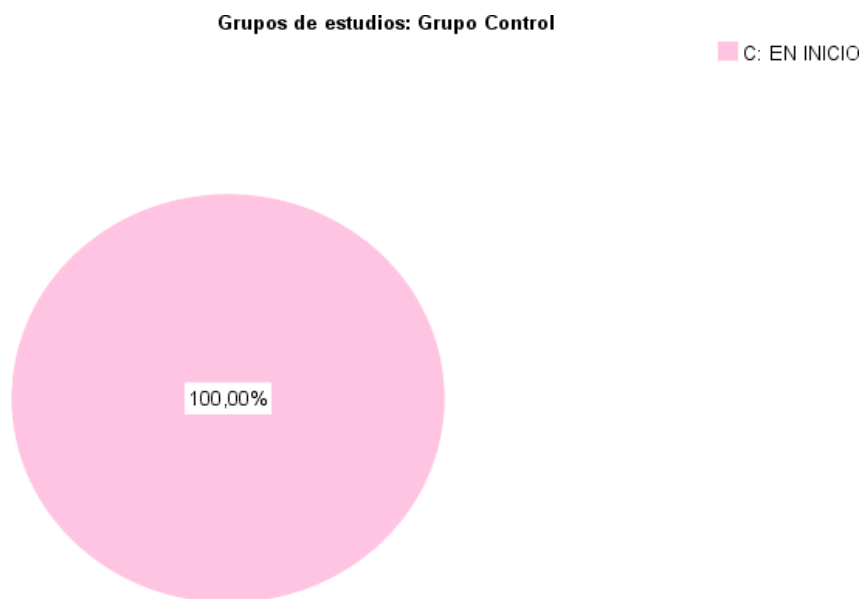


Tabla 6. Nivel de logro postest de la creatividad del grupo control.

POSTEST: La herramienta digital Canva en la creatividad (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C: EN INICIO	30	100,0	100,0	100,0

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Figura 4. Porcentaje del nivel logro postest de la creatividad del grupo control.



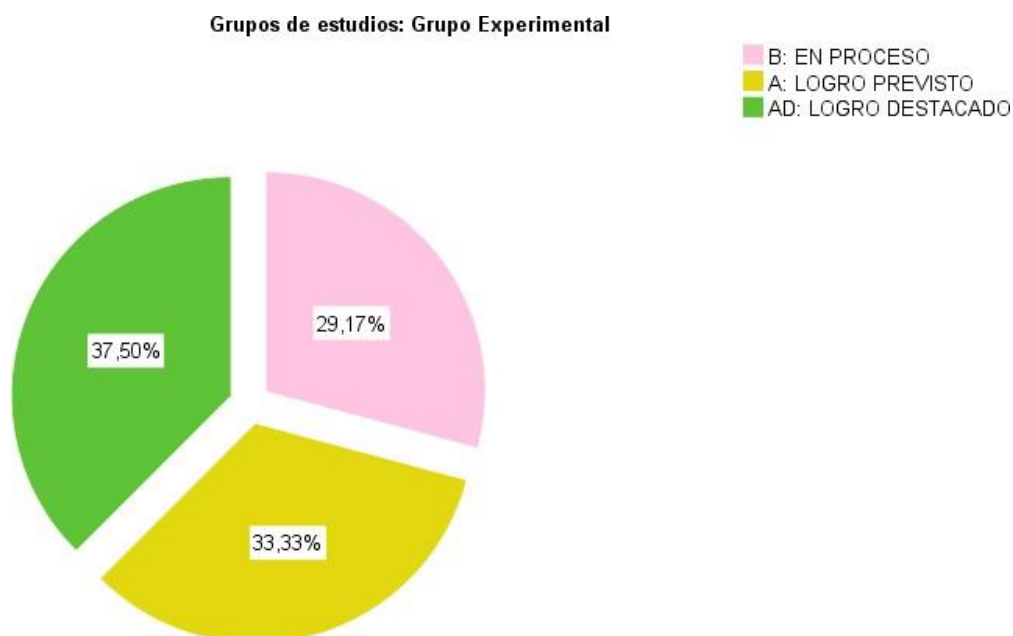
En la tabla 4 y figura 4, verificamos que, en el grupo control, los 30 estudiantes se encuentran en el nivel A (Inicio) que representa el 100%, este resultado nos indica que el nivel de creatividad no fue significativamente en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022

Tabla 7. Nivel de logro posttest de la influencia de Canva de la creatividad del grupo experimental.

POSTEST: La herramienta digital Canva en la creatividad (Agrupada)^a				
	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
B: EN PROCESO	7	29,2	29,2	29,2
A: LOGRO PREVISTO	8	33,3	33,3	62,5
AD: LOGRO DESTACADO	9	37,5	37,5	100,0
Total	24	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Figura 5. Porcentaje del nivel de logro posttest de la influencia de Canva de la creatividad del grupo experimental.



En la tabla 7 y figura 5, observamos que en el grupo experimental 7 estudiantes lograron el nivel B (en proceso) representando el 29,2%, 8 estudiantes están en el nivel A (logro previsto) que equivale al 33,3%, y 9 estudiantes alcanzaron el nivel AD (logro destacado) que viene a ser el 37,5% lo que nos indica que la herramienta digital Canva influye significativamente en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, con una diferencia del 37,5% con respecto al grupo control, donde la herramienta digital Canva ayudó a la mejora de la creatividad de los estudiantes.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 8. Prueba de normalidad de la hipótesis general.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST: La creatividad	0,182	54	0,000	0,933	54	0,005
POSTEST: La herramienta digital Canva en la creatividad	0,274	54	0,000	0,858	54	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Si $p \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: $p > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

Observamos que el valor de $p = 0,005$ y $p = 0,000$ donde vemos que los valores p son menores a 0.05; por lo tanto, rechazamos la hipótesis nula. En consecuencia, concluimos que los resultados no siguen una distribución normal; por lo que, se hace la contrastación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney.

Ho: La herramienta digital Canva no influye significativamente en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

H1: La herramienta digital Canva influye significativamente en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 9. Test de U de Mann-Whitney de la hipótesis general.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST: La creatividad	POSTEST: La herramienta digital Canva en la creatividad
U de Mann-Whitney	151,500	0,000
W de Wilcoxon	616,500	465,000
Z	-3,774	-6,321
Sig. asintótica(bilateral)	0,000	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

De la tabla verificamos que los valores de $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, por lo que existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula; en consecuencia, se acepta hipótesis alterna. Entonces, podemos afirmar que la herramienta digital Canva influye significativamente en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

4.2.2. Contraste de hipótesis específica 1

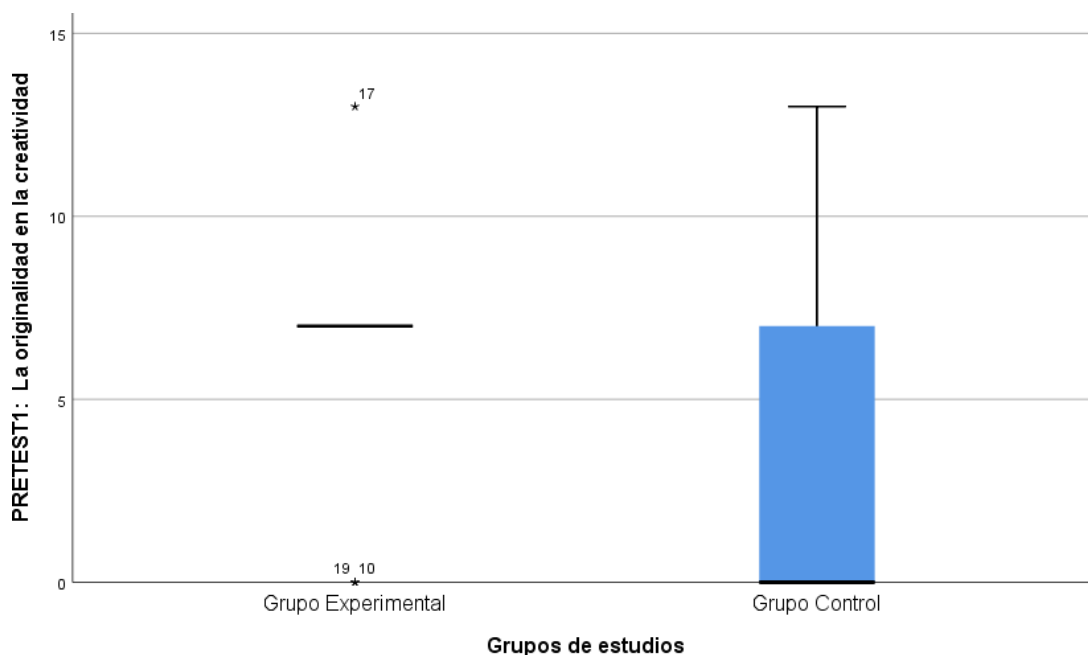
a. Análisis descriptivo

Tabla 10. Análisis descriptivo pretest para la dimensión 1.

Estadísticos ^a		Estadísticos ^a	
PRETEST1: La originalidad en la creatividad		PRETEST1: La originalidad en la creatividad	
N	Válido	24 N	Válido
			30

	Perdidos	0	Perdidos	0
Media		6,67	Media	3,87
Mediana		7,00	Mediana	0,00
Moda		7	Moda	0
Desviación estándar		2,390	Desviación estándar	4,539
Varianza		5,710	Varianza	20,602
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental		a. Grupos de estudios = Grupo Control		

Figura 6. Comparación de medias pretest de la dimensión 1. Originalidad



En la tabla podemos verificar que las medias del pretest, tanto del grupo experimental y control, son 6,67 y 3,87 respectivamente, estos resultados nos indican que los estudiantes tienen bajos promedios y que existe una mínima diferencia de los grupos, esto quiere decir que, antes de la aplicación de los instrumentos los estudiantes están en condiciones similares, lo que se confirma con la figura 8, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 7,00 y 0,00 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales y menores a estos; la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,390 y 4,539 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media dentro del grupo, indicando que los promedios de los estudiantes se encuentran próximos a la media, mientras que las varianzas son 5,710 y 20,602 de los grupos

experimental y control, respectivamente y nos indica la variabilidad de los resultados entre y dentro de los grupos, siendo mayor la variabilidad de resultados en el grupo control.

Tabla 11. Análisis descriptivo de resultados posttest de la dimensión 1: Originalidad

Estadísticos ^a		Estadísticos ^a	
POSTEST1: La herramienta digital Canva en la originalidad de la creatividad		POSTEST1: La originalidad de la creatividad	
N	Válido 24 Perdidos 0	N	Válido 30 Perdidos 0
Media	18,83	Media	11,27
Mediana	20,00	Mediana	13,00
Moda	20	Moda	13
Desviación estándar	2,665	Desviación estándar	3,005
Varianza	7,101	Varianza	9,030
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental		a. Grupos de estudios = Grupo Control	

Podemos ver que las medias del posttest, tanto del grupo experimental y control, son 18,83 Y 11,27 respectivamente, que nos indica que existe una notable diferencia en el promedio del grupo experimental con respecto al grupo control que nos indica que la herramienta digital Canva influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, lo que se confirma en la figura 9, mientras que la mediana del grupo experimental es 20,00 que nos indica que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o mayores a este; mientras que la media del grupo control es 13,00 indicando que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o menores a este, lo que indica que no hubo mejora en la originalidad de la creatividad de los estudiantes; la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,665 y 3,005 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media; por otra parte, las varianzas son 7,101 y 9,030 de los grupos experimental y control respectivamente y nos indica la variabilidad de los resultados entre y dentro de los grupos, también observamos que existe mayor

variación de los promedios en el grupo control, como podemos confirmar en la figura 10.

Figura 7. Comparación de medias posttest de la dimensión 1. Originalidad

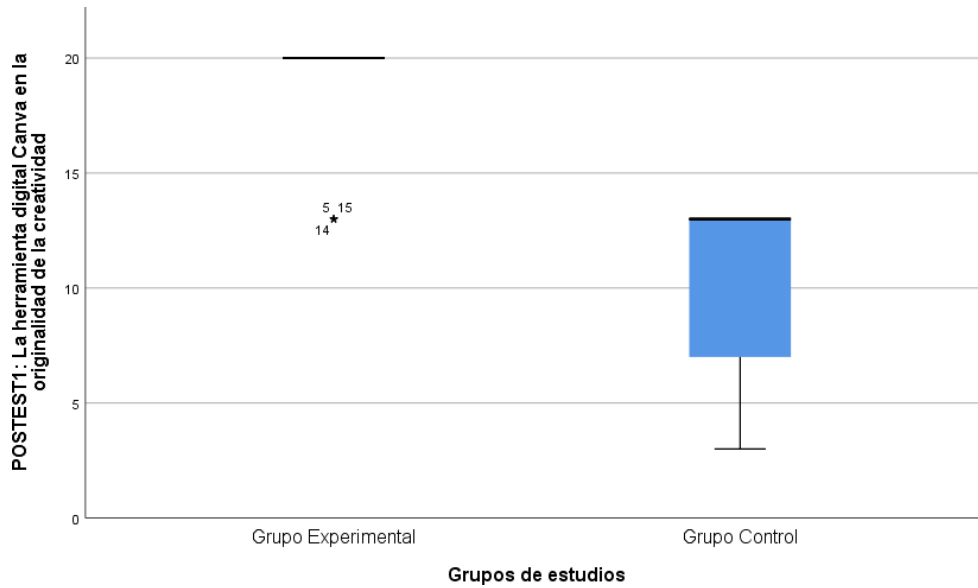


Figura 8. Comparación de medias del pretest y posttest de la dimensión 1: Originalidad.

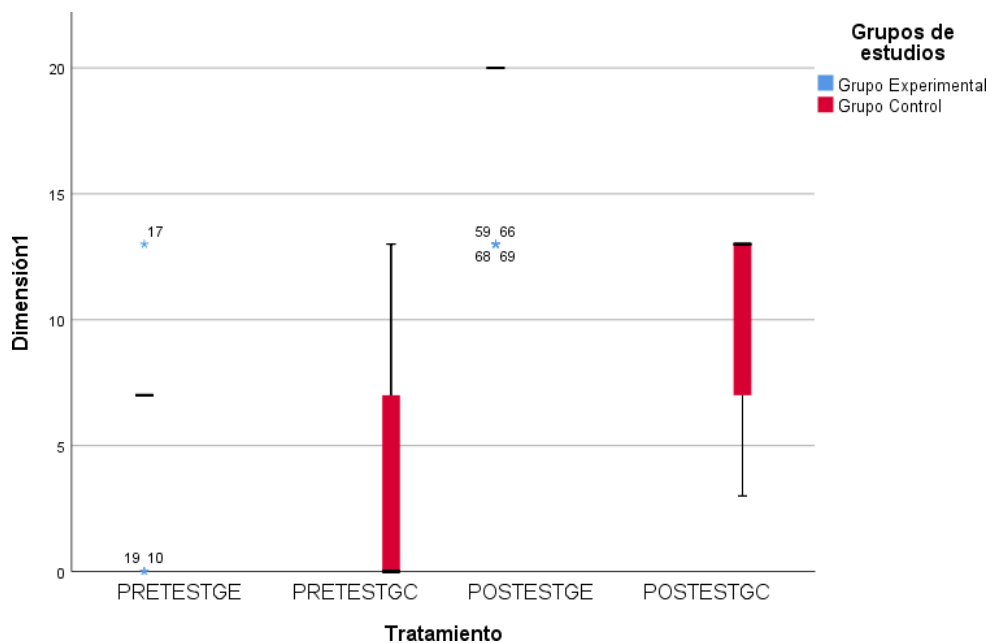
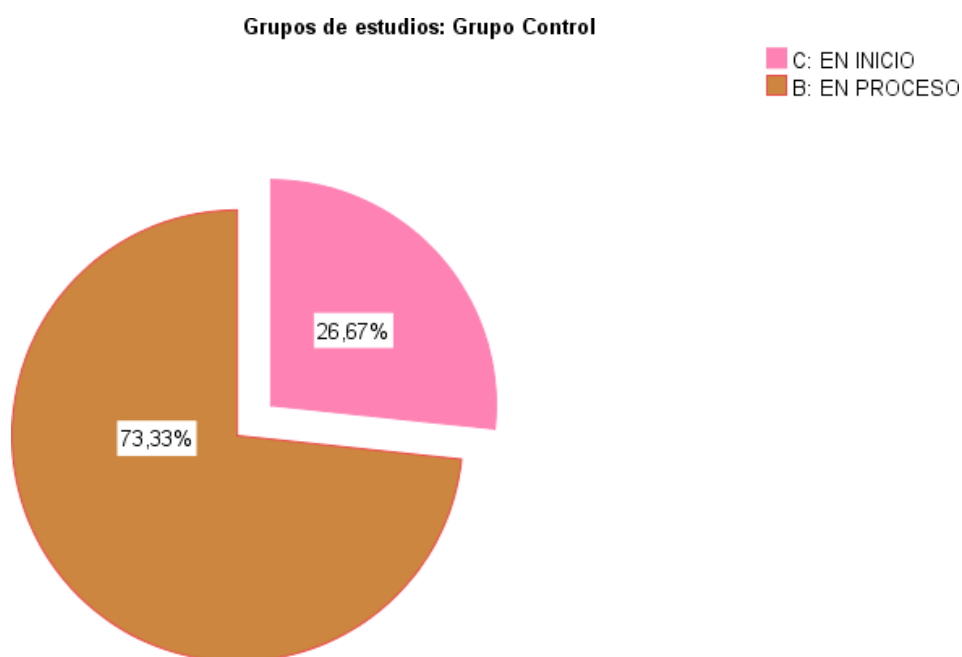


Tabla 12. Nivel de logro postest de la dimensión 1. Originalidad

POSTEST1: La herramienta digital Canva en la originalidad de la creatividad (Agrupada)^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C: EN INICIO	8	26,7	26,7	26,7
	B: EN PROCESO	22	73,3	73,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Figura 9. Porcentaje del nivel de logro postest de la dimensión 1. Originalidad



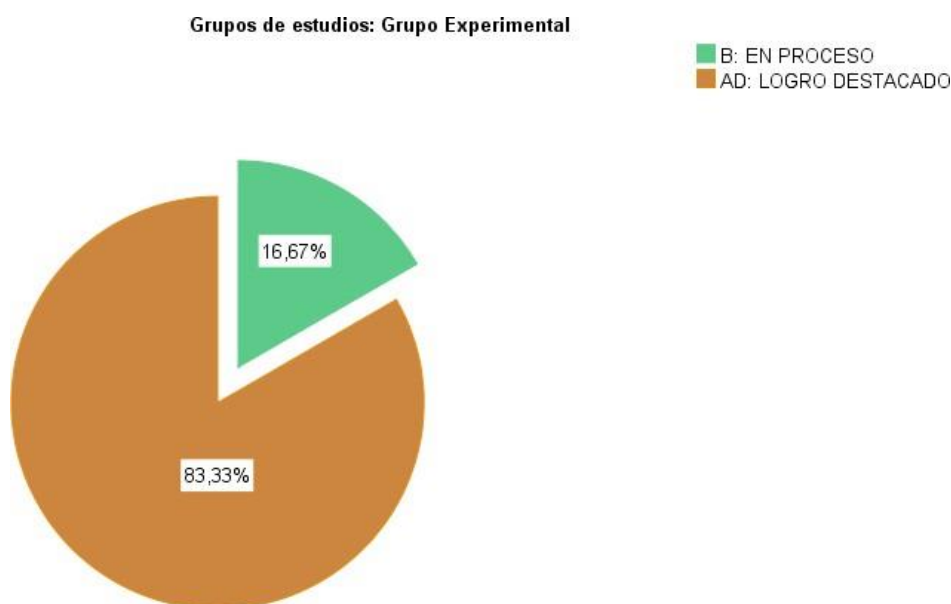
En la tabla 12 y figura 9, vemos que en el grupo experimental 8 estudiantes se encuentra en el nivel C (En inicio) que representa el 26,7%, mientras que 22 estudiantes lograron el nivel B (En proceso) que equivale al 73,3% lo que nos indica que la originalidad en la creatividad no fue significativa en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 13. Nivel de logro posttest de la dimensión 1: Originalidad

POSTEST1: La herramienta digital Canva en la originalidad de la creatividad (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	B: EN PROCESO	4	16,7	16,7	16,7
	AD: LOGRO DESTACADO	20	83,3	83,3	100,0
	Total	24	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Figura 10. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 1: Originalidad



En la tabla 13 y figura 10, apreciamos que en el grupo experimental 4 estudiantes se encuentran en el nivel B (logro previsto) representando un 16,67%, mientras que 20 estudiantes lograron el nivel AD (logro destacado) que vienen a ser el 83,33%, lo que nos indica que la herramienta digital Canva influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, los resultados nos demuestran que la herramienta digital Canva influyó en un 83,33% en la originalidad de la creatividad en los estudiantes con respecto al grupo control.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 14. Prueba de normalidad de la dimensión 1. Originalidad.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST1: La originalidad en la creatividad	0,350	54	0,000	0,745	54	0,000
POSTEST1: La herramienta digital Canva en la originalidad de la creatividad	0,264	54	0,000	0,808	54	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Si: $p \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: $p > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula.

Como el valor de $p = 0.000$ y $p = 0.000$ advertimos que los valores de p son menores que **0.05**, existe evidencia para rechazar la hipótesis nula y los resultados nos indican que los datos no siguen una distribución normal; en consecuencia, el contraste de la hipótesis de investigación se hace con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**, para demostrar que las medias de los grupos no son iguales.

H₀: La herramienta digital Canva no influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

H₂: La herramienta digital Canva influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 15. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 1: Originalidad.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST1: La originalidad en la creatividad	POSTEST1: La herramienta digital Canva en la originalidad de la creatividad
U de Mann-Whitney	224,000	44,000
W de Wilcoxon	689,000	509,000
Z	-2,725	-6,017
Sig. asintótica(bilateral)	0,006	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Se puede notar que el valor de $p = 0.000$ es menor que $\alpha = 0.05$, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa. En consecuencia, se concluye que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la originalidad de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022, evidenciando así que las medias de los grupos son diferentes entre sí.

4.2.3. Contraste de hipótesis específica 2

a. Análisis descriptivo

Tabla 16. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 2.

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
PRETEST2: La flexibilidad y adaptabilidad en la creatividad			PRETEST2: La flexibilidad y adaptabilidad en la creatividad		
N	Válido	24	N	Válido	30
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media	6,33		Media	5,00	
Mediana	7,00		Mediana	7,00	
Moda	7		Moda	7	
Desviación estándar	3,472		Desviación estándar	3,151	
Varianza	12,058		Varianza	9,931	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental a. Grupos de estudios = Grupo Control

En la tabla verificamos que las medias del pretest, tanto del grupo experimental y control, son 6,33 y 5,00 respectivamente, estos resultados nos indican que los estudiantes tienen bajos promedios y que no existe diferencia estadística en el promedio de los grupos, esto quiere decir que antes de la aplicación de los instrumentos de investigación, todos los estudiantes están en condiciones similares, lo que se confirma con la figura 15, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 7,00 y 7,00 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales y menores a estos, y la desviación estándar de los grupos experimental y control son 3,472 y 3,151 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media dentro de los grupos y entre ellos, indicando que los promedios de los estudiantes se encuentran próximos a la media, mientras que las varianzas son 12,058 y 9,931 de los grupos experimental y control respectivamente, y nos indica la variabilidad de los resultados entre y dentro de los grupos, siendo mayor la variabilidad de resultados en el grupo experimental.

Figura 11. Comparación de medias pretest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad

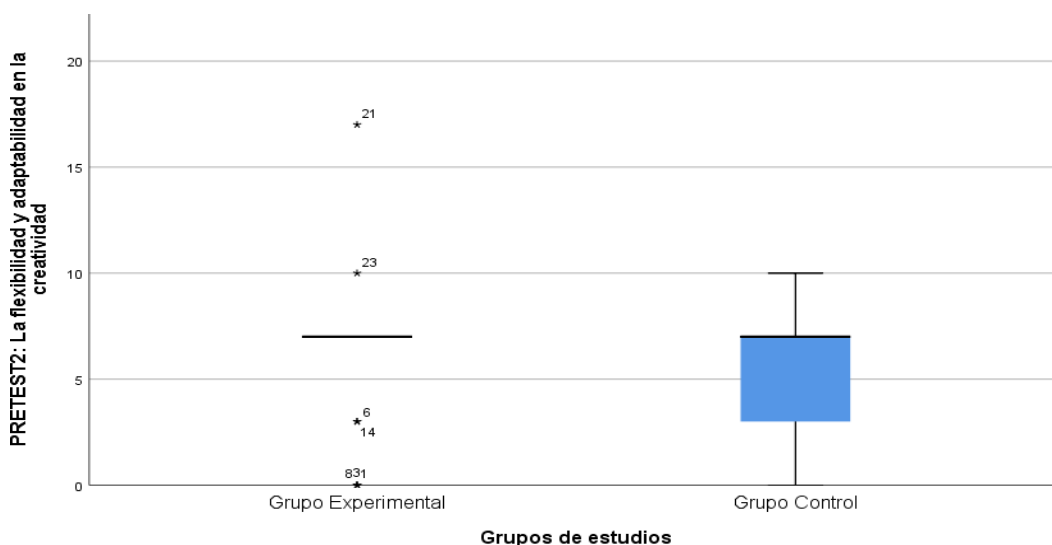


Tabla 17. Análisis descriptivo postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.

Estadísticos ^a		Estadísticos ^a	
POSTEST2: La herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad		POSTEST2: La flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad	
N	Válido	24 N	Válido
			30

	Perdidos	0	Perdidos	0
Media		13,75	Media	5,00
Mediana		13,00	Mediana	7,00
Moda		13 ^b	Moda	7
Desviación estándar		4,306	Desviación estándar	3,151
Varianza		18,543	Varianza	9,931
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental		a. Grupos de estudios = Grupo Control		
b. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.				

Se observa que las medias del postest para el grupo experimental y el grupo de control son 13,75 y 5,00, respectivamente. Esto sugiere una diferencia significativa en los promedios entre ambos grupos, lo que implica que la herramienta digital Canva tiene un impacto considerable en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado "C" en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022, como se puede apreciar en la figura 16. Además, la mediana del grupo experimental es de 13,00, lo que indica que el 50% de los estudiantes alcanzan promedios iguales o superiores a este valor. En contraste, la media del grupo de control es de 7,00, lo que significa que el 50% de sus estudiantes tienen promedios iguales o inferiores a este. Esto sugiere que no hubo una mejora en la flexibilidad y adaptabilidad creativa en el grupo de control. Las desviaciones estándar para los grupos experimental y de control son 4,306 y 3,151, respectivamente, lo que refleja la dispersión de los resultados en relación con la media. Asimismo, las varianzas son 18,543 para el grupo experimental y 9,931 para el grupo de control, indicando una mayor variabilidad en los resultados dentro del grupo experimental.

Figura 12. Comparación de medias postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.

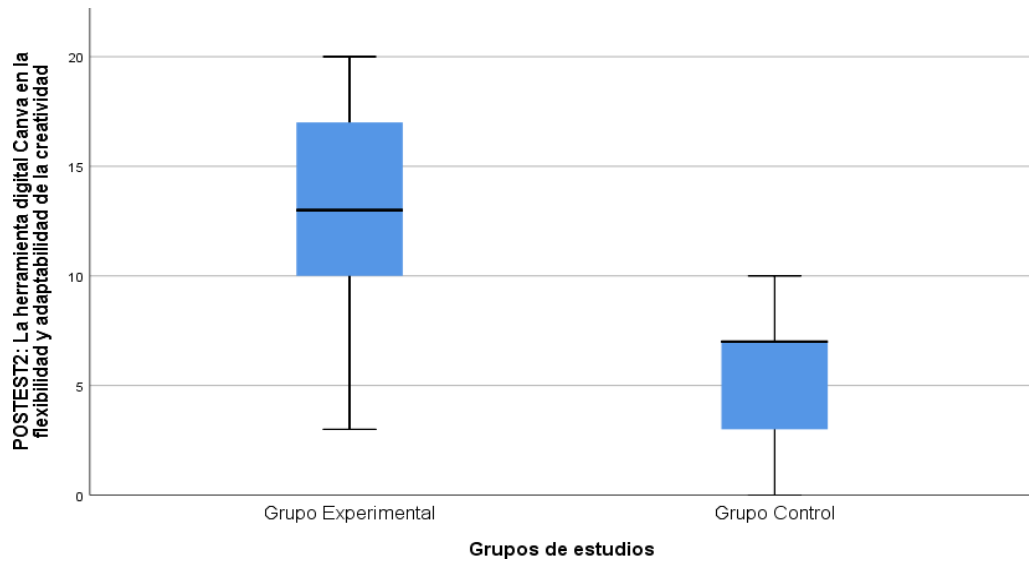


Figura 13. Comparación de resultados del pretest y postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.

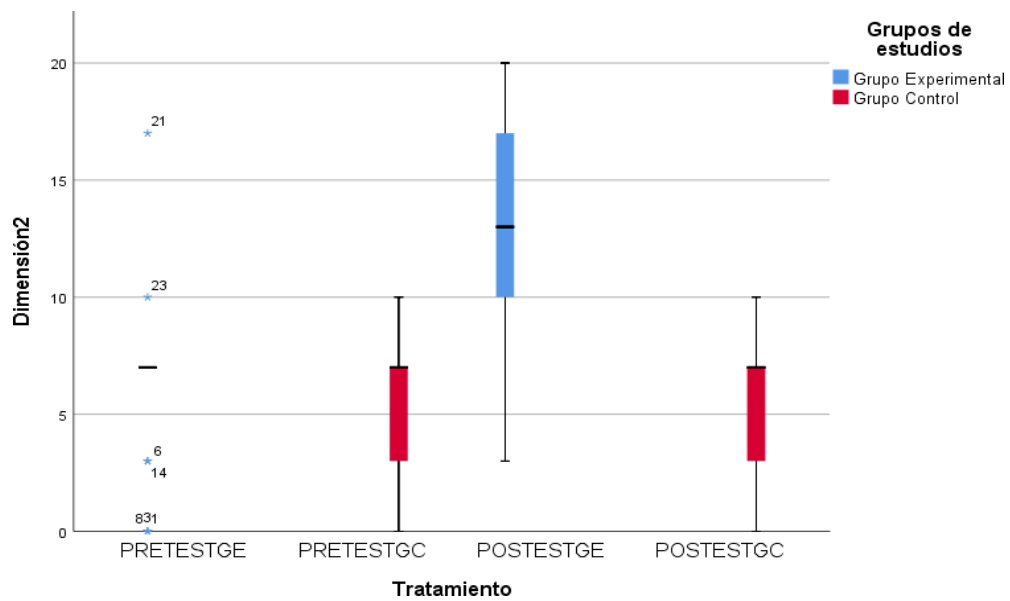
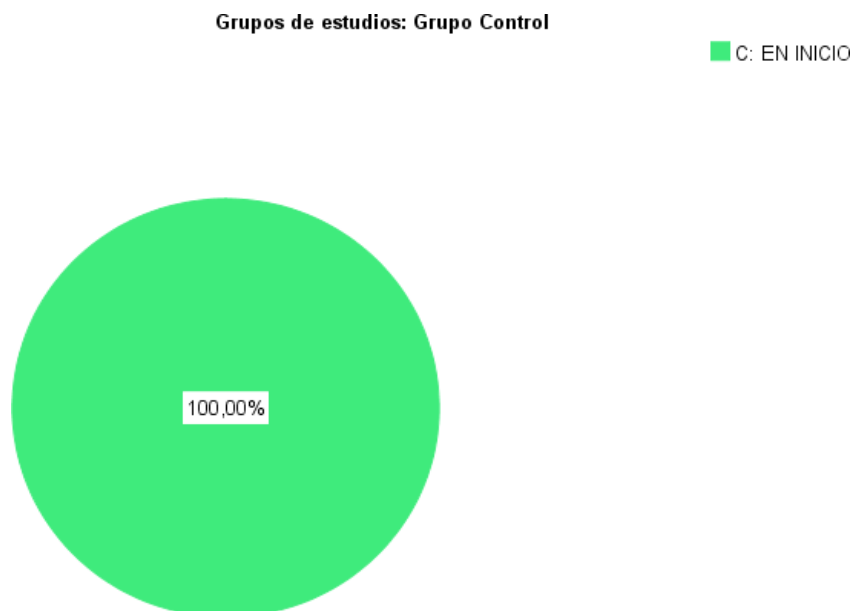


Tabla 18. Nivel de logro postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.

POSTEST2: La herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C: EN INICIO	30	100,0	100,0	100,0

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Figura 14. Porcentaje del nivel de logro posttest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.



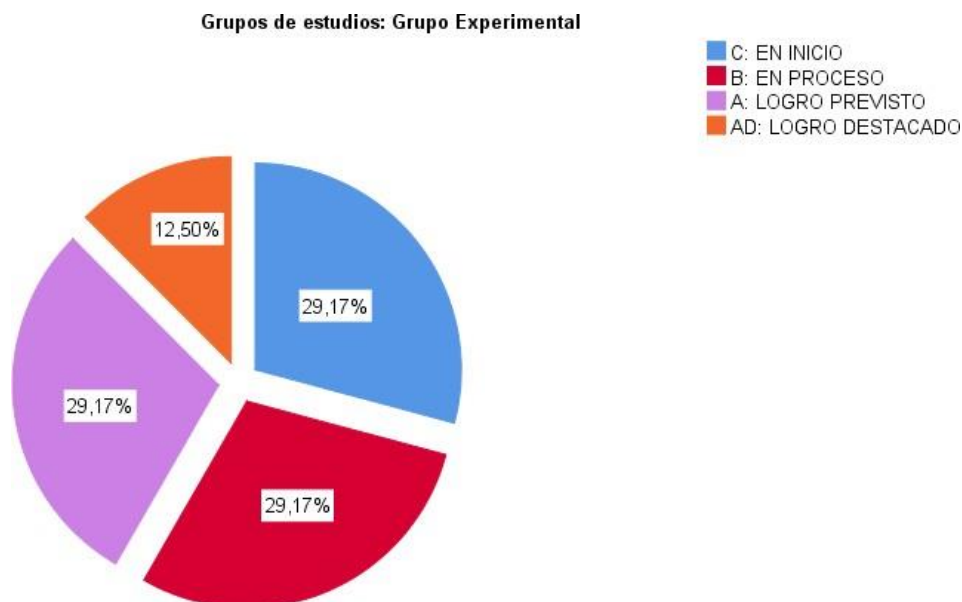
En la tabla 18 y figura 14, verificamos que el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel C (Inicio), este resultado nos indica que la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad no fue significativa en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 19. Nivel de logro posttest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.

POSTEST2: La herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad (Agrupada)^a					
		Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C: INICIO	7	29,2	29,2	29,2
	B: EN PROCESO	7	29,2	29,2	58,3
	A: LOGRO PREVISTO	7	29,2	29,2	87,5
	AD: LOGRO DESTACADO	3	12,5	12,5	100,0
Total		24	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Figura 15. Porcentaje del nivel de logro postest de la dimensión 2: Flexibilidad y adaptabilidad.



En la tabla 22 y figura 20, verificamos que el 29,2% de los estudiantes se encuentran en el nivel C (Inicio), el 29,2% de los estudiantes se encuentran en el nivel B (En proceso); asimismo, el 29,2% de los estudiantes lograron el nivel A (Logro previsto) y el 12,5% alcanzaron el nivel AD (Logro destacado) lo que nos indica que la herramienta digital Canva influye significativamente en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, los resultados arrojan que la herramienta digital Canva influyó en un 70,9% en la flexibilidad y adaptabilidad en la creatividad en los estudiantes, con respecto al grupo control.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 20. Prueba de normalidad del pretest y postest de la dimensión 2.

Pruebas de normalidad					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.

PRETEST2: La flexibilidad y adaptabilidad en la creatividad	0,349	54	0,000	0,781	54	0,000
POSTEST2: La herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad	0,199	54	0,000	0,928	54	0,003
a. Corrección de significación de Lilliefors						

Si: p es $\leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: p es $> \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula

Como el valor de $p = 0,000$ y $p = 0,001$ notamos que los valores de p son menores que $0,05$ por lo que existe evidencia para rechazar la hipótesis nula. En conclusión: los datos no siguen una distribución normal, y se hace la contrastación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H₀: La herramienta digital Canva no influye significativamente en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

H₃: La herramienta digital Canva influye significativamente en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 21. Test de U de Mann-Whitney para la dimensión 2.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST2: La flexibilidad y adaptabilidad en la creatividad	POSTEST2: La herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad
U de Mann-Whitney	294,000	32,500
W de Wilcoxon	759,000	497,500
Z	-1,314	-5,825
Sig. asintótica(bilateral)	0,189	0,000
a. Variable de agrupación: Grupos de estudios		

Se puede notar que el valor de $p = 0,000$ es menor que $\alpha = 0,05$, lo que nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa. Por lo tanto, concluimos que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022, evidenciando que las medias de los grupos de control no son equivalentes.

4.2.4. Contraste de hipótesis específica 3

a. Análisis descriptivo

Tabla 22. Análisis descriptivo pretest de la dimensión 3.

Estadísticos ^a		Estadísticos ^a			
PRETEST3: La fluidez en la creatividad		PRETEST3: La fluidez en la creatividad			
N	Válido	24	N	Válido	30
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		5,63	Media		4,00
Mediana		5,00	Mediana		5,00
Moda		5	Moda		5
Desviación estándar		2,683	Desviación estándar		2,754
Varianza		7,201	Varianza		7,586
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		

En la tabla podemos verificar que las medias del pretest, tanto del grupo experimental y control, son 5,63 y 4,00 respectivamente, estos resultados nos indican que los estudiantes tienen bajos promedios y que no existe diferencia estadística en el promedio de los grupos, esto quiere decir que antes de la aplicación de los instrumentos todos los estudiantes están en igualdad de condiciones, lo que se confirma con la figura 22, mientras que las medianas de los grupo experimental y control son 5,00 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales y menores a estos, y la desviación estándar de los grupos experimental y control son 2,683 y 2,754 que nos indican la dispersión de resultados respecto a la media dentro de los grupos y entre ellos, indicando que los promedios de los estudiantes se encuentran próximos a la media, mientras que las varianzas

son 7,201 y 7,586 de los grupos experimental y control respectivamente, y nos indica la variabilidad de los resultados entre y dentro de los grupos.

Figura 16. Comparación de medias pretest de la dimensión 3: Fluidez.

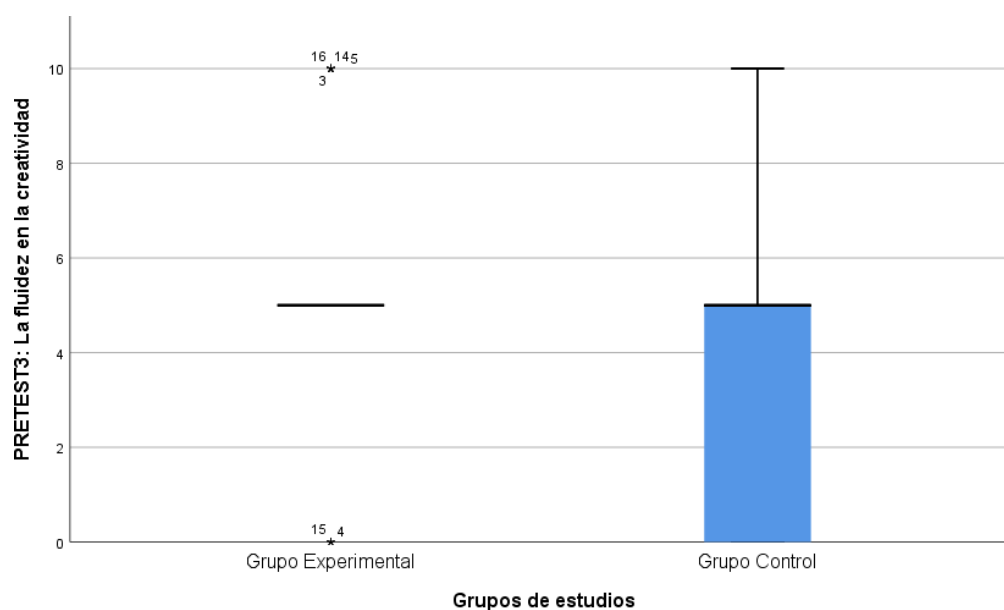


Tabla 23. Análisis descriptivo posttest de la dimensión 3. Fluidez

Estadísticos ^a			Estadísticos ^a		
POSTEST3: La herramienta digital Canva en la fluidez de la creatividad			POSTEST3: La fluidez de la creatividad		
N	Válido	24	N	Válido	30
	Perdidos	0		Perdidos	0
Media		16,88	Media		5,00
Mediana		17,50	Mediana		5,00
Moda		20	Moda		5
Desviación estándar		3,555	Desviación estándar		3,474
Varianza		12,636	Varianza		12,069
a. Grupos de estudios = Grupo Experimental			a. Grupos de estudios = Grupo Control		

Podemos ver que las medias del posttest, tanto del grupo experimental y control, son 16,88 y 5,00 respectivamente, que nos indica que existe una notable diferencia en el promedio del grupo experimental respecto al grupo control, esto significa que la herramienta digital Canva influye significativamente en la fluidez de

la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, lo que se puede verificar en la figura 23, mientras que la mediana del grupo experimental es 17,00 que nos indican que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o mayores a este, en tanto que la media del grupo control es 5,00 indicando que el 50% de los estudiantes tienen promedios iguales o menores a este, lo que indica que no hubo mejora en la fluidez de la creatividad de los estudiantes; por otro lado la desviación estándar de los grupos experimental y control son 3,555 y 3,474 que nos indica la dispersión de los resultados respecto a la media, también, las varianzas son 12,636 y 12,069 de los grupos experimental y control respectivamente, y nos indica la variabilidad de los resultados entre y dentro de los grupos.

Figura 17. Comparación de medias posttest de la dimensión 3: Fluidez.

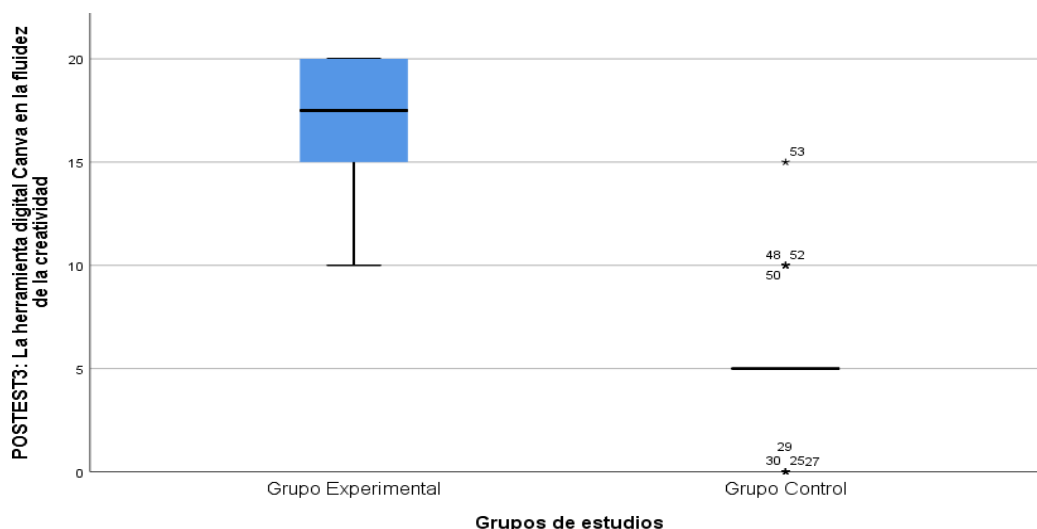


Figura 18. Comparación de resultados pretest y posttest de la dimensión 3: Fluidez.

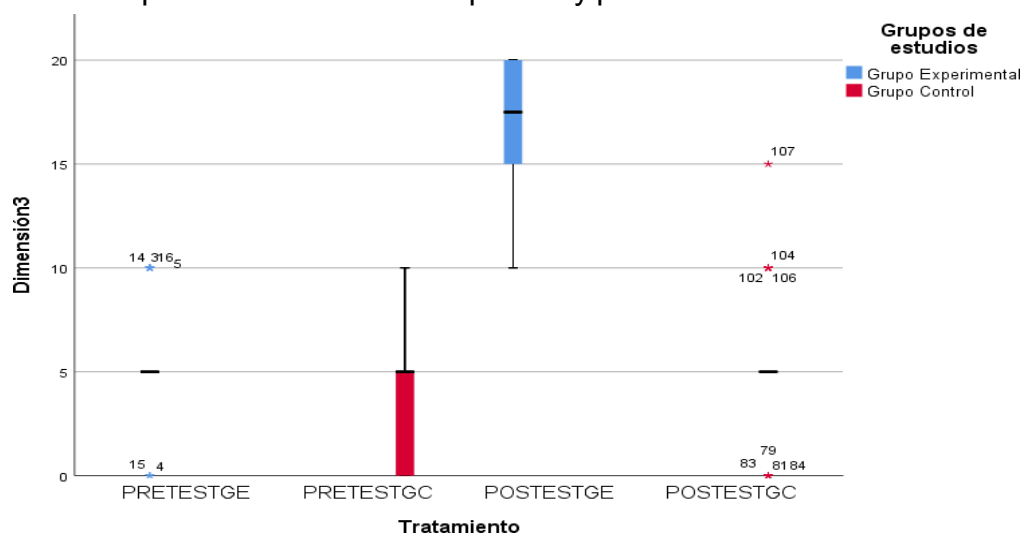
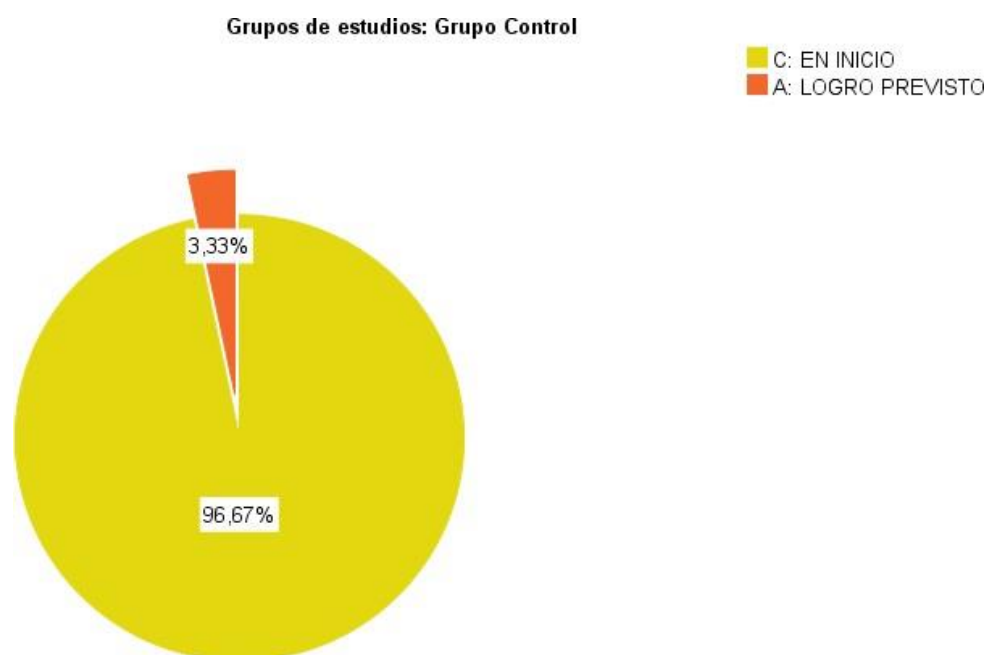


Tabla 24. Nivel de logro postest de la dimensión 3: Fluidez.

POSTEST3: La herramienta digital Canva en la fluidez de la creatividad (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C: EN INICIO	29	96,7	96,7	96,7
	A: LOGRO PREVISTO	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Control

Figura 19. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Fluidez.



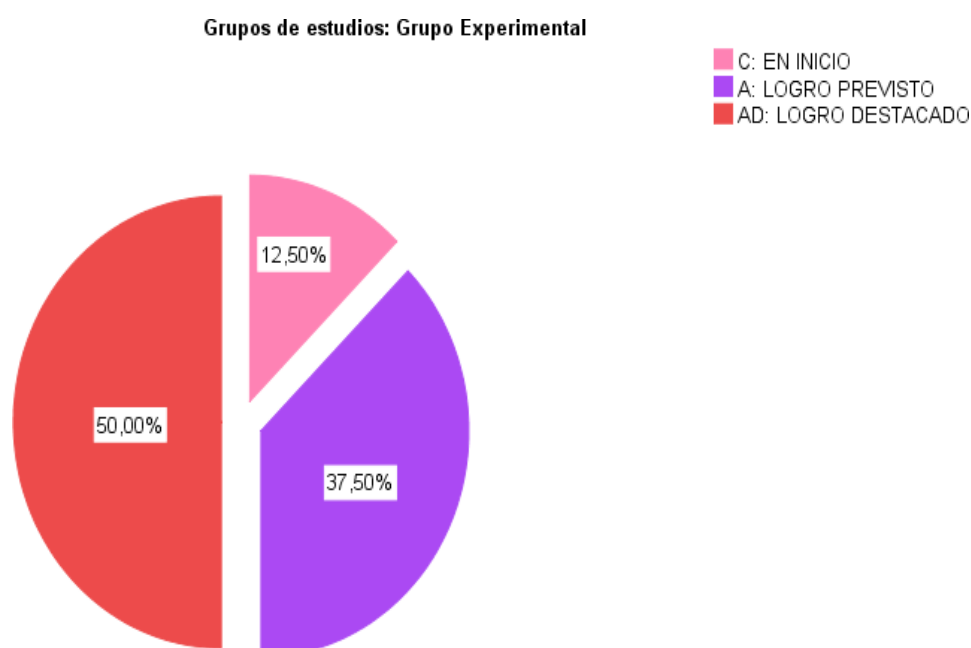
En la tabla 24 y figura 19, verificamos que el 96,7% de los estudiantes alcanzaron el nivel C (En inicio), mientras que el 3,3%. Este resultado nos indica que la fluidez de la creatividad no fue significativa en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 25. Nivel de logro postest de la dimensión 3: Fluidez.

POSTEST3: La herramienta digital Canva en la fluidez de la creatividad (Agrupada) ^a					
		Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C: EN INICIO	3	12,5	12,5	12,5
	A: LOGRO PREVISTO	9	37,5	37,5	50,0
	AD: LOGRO DESTACADO	12	50,0	50,0	100,0
	Total	24	100,0	100,0	

a. Grupos de estudios = Grupo Experimental

Figura 20. Porcentaje de logro postest de la dimensión 3: Fluidez.



En la tabla 30 y en la figura 27, se observa que el 12,5% de los estudiantes se encuentran en el nivel C (En inicio), mientras que el 37,5% alcanzó el nivel A (Logro previsto) y el 50% llegó al nivel AD (Logro destacado). Esto sugiere que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la fluidez de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022. Los resultados indican que Canva contribuyó en un 87,5% a mejorar la fluidez creativa de los alumnos.

b. Contraste de hipótesis

Prueba de normalidad

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 26. Prueba de normalidad del pretest y postest de la dimensión 3.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST3: La fluidez en la creatividad	0,354	54	0,000	0,735	54	0,000
POSTEST3: La herramienta digital Canva en la fluidez de la creatividad	0,241	54	0,000	0,868	54	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Si: $p \leq \alpha$ se rechaza la hipótesis nula; Si: $p > \alpha$ no se rechaza la hipótesis nula

Como el valor de $p = 0.000$ y $p = 0.000$ se observa que los valores de p son menores que **0.05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. En conclusión, los resultados nos indican que los datos no siguen una distribución normal; por lo tanto, se hace la contrastación de la hipótesis de investigación con la prueba no paramétrica de **U de Mann-Whitney**.

H₀: La herramienta digital Canva no influye significativamente en la fluidez de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado "C" de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

H₄: La herramienta digital Canva influye significativamente en la fluidez de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado "C" de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.

Tabla 27. Test de U de Mann-Whitney de la dimensión 3.

Estadísticos de prueba ^a		
	PRETEST3: La fluidez en la creatividad	POSTEST3: La herramienta digital Canva en la fluidez de la creatividad
U de Mann-Whitney	261,000	13,500
W de Wilcoxon	726,000	478,500
Z	-2,105	-6,235
Sig. asintótica(bilateral)	0,035	0,000

a. Variable de agrupación: Grupos de estudios

Dado que el valor de $p = 0.000$ es menor que $\alpha = 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa. Por lo tanto, podemos concluir que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la fluidez de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022.

4.3. Discusión de resultados

En el estudio titulado "La herramienta digital Canva para fortalecer la creatividad en estudiantes de cuarto de secundaria, Aucayacu – 2022", se planteó como objetivo principal demostrar la efectividad de Canva en la creatividad de los alumnos del cuarto grado “C” de la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022. Esta investigación es de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental que incluyó dos grupos: uno de control y otro experimental. La población total consistió en 144 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 54, distribuidos en 24 en el grupo experimental y 30 en el grupo control. A partir de este análisis, se llegó a la siguiente conclusión: Con un nivel de significancia de $p = 0.000$, que es menor a 0.05, el análisis mediante el test de U de Mann Whitney presentado en la tabla 7 evidenció que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la creatividad de los estudiantes del cuarto grado “C” de educación secundaria en la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022. Además, como se muestra en la tabla 5, el grupo experimental alcanzó un nivel AD (logro destacado) con un 37.5%, mientras que en el grupo

control, reflejado en la tabla 4, el 100% de los estudiantes se ubicó en el nivel C (Inicio). Esto indica que los resultados del aprendizaje en el área de EPT no fueron significativos para los alumnos del cuarto grado “A” de la misma institución, lo cual coincide con lo señalado por Huerta (2022) en su artículo: *Plataforma Canva y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular*, el objetivo principal de la investigación fue establecer la relación entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de la Ugel 15. Los resultados mostraron un coeficiente Rho de Spearman de 0,777 y un p-valor de 0,000, que es menor que α (0,005), lo que permite concluir que existe una relación directa y significativa entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo en los alumnos de secundaria de la Ugel 15. Esto se debe a que la perspectiva teórica de esta plataforma, integrada en el ámbito educativo, proporciona una variedad de modelos, principios, conceptos y técnicas diseñadas para entender y mejorar la educación de manera efectiva, con el objetivo de garantizar el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes, como mencionan Ruiz e Intriago (2022).

En su artículo: *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga*. El propósito de este estudio es examinar cómo el uso de la herramienta tecnológica Canva por parte de los profesores de la escuela Lorenzo Luzuriaga, ubicada en el sector El Limón de la parroquia Simón Bolívar, en la provincia de Manabí, Ecuador, influye en su práctica educativa. Los resultados indican que los docentes integran herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus alumnos. Se concluye que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han representado un avance significativo en el acceso a la información a través de Internet, especialmente en el ámbito educativo, donde se están desarrollando nuevos entornos formativos que favorecen el intercambio inmediato de conocimientos entre docentes y estudiantes, también, Ramírez, (2022) en su estudio: *Plataforma Canva y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes*, el propósito de este estudio fue determinar la relación entre el uso de la plataforma CANVA y el avance en el aprendizaje de matemáticas de los estudiantes. A partir de los datos obtenidos, se puede afirmar que hay una correlación significativa entre la incorporación de CANVA y la mejora en el aprendizaje matemático. Esta plataforma se presenta como una herramienta muy útil para facilitar el proceso

educativo. Por lo tanto, es fundamental ofrecer formación a docentes y estudiantes sobre cómo utilizar esta herramienta en diversas actividades educativas. En este contexto, Huertas-Gonzales (2022) realizó un estudio titulado "Uso de la herramienta Canva y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo", cuyo objetivo fue examinar la relación entre el uso de Canva y el aprendizaje de los estudiantes del programa de administración en la Universidad Privada Antenor Orrego de Trujillo durante 2021. Los resultados mostraron que el uso de Canva por parte de los docentes fue efectivo en un 86,7%, mientras que el proceso de aprendizaje alcanzó un 76,7%. Se determinó un nivel de significancia de 0,012, lo que confirma una relación positiva entre la aplicación de Canva y el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, esto también fue respaldado por Anticona (2023) en su tesis titulada "Herramienta Canva para mejorar el nivel de logro en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de educación secundaria". El objetivo de este estudio fue determinar si la utilización de la herramienta Canva tiene un impacto significativo en el rendimiento académico en Ciencias Sociales de los alumnos de segundo grado de Educación Secundaria en la I. E. N° 80819 – Francisco Lizarzaburu – Trujillo durante el año 2021. Los resultados descriptivos revelaron diferencias notables en los niveles de aprendizaje entre el grupo experimental y el grupo control, ya que el 100% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó niveles de proceso, esperado y destacado, mientras que solo el 43,3% del grupo control se mantuvo en el nivel inicial.

CONCLUSIONES

De acuerdo con las hipótesis planteadas en la investigación y tras aplicar el test de U de Mann-Whitney, con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia de 0,05, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ El análisis de las tablas y gráficos relacionados con la hipótesis general de los resultados del posttest revela, con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$ según el test U de Mann-Whitney en la tabla 7, que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” en la educación secundaria de la I.E Inca Huiracocha durante el año 2022. Además, en la tabla 5 se observa que el grupo experimental alcanzó un nivel AD (logro destacado) con un 37.5%, mientras que en el grupo control, como se muestra en la tabla 4, el 100% de los estudiantes se ubicó en el nivel C (Inicio). Esto indica que Canva efectivamente influye en la creatividad de los estudiantes del cuarto grado “C”. Por otro lado, en la tabla 4 y la tabla 10, se evidencia que el 100% de los estudiantes del cuarto grado “A” también alcanzaron el nivel C (Inicio), lo que sugiere que no hubo un impacto significativo en su creatividad.
- ✓ Según el análisis de los resultados mostrados en las tablas y gráficos posttest para la hipótesis específica 1, y según el test de U de Mann Whitney que se muestra en la tabla 13, con un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$, se demostró que la herramienta digital Canva influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, quedando así demostrado que la medias de los grupos difieren uno del otro; asimismo, en la tabla 11 observamos que en el grupo experimental se logró el nivel AD (logro destacado) con un 83,3% de estudiantes, indicando que herramienta digital Canva influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, mientras que la tabla 10 y solo el 73,3% de los estudiantes alcanzaron el nivel B (En proceso), reflejando que la originalidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, no

fue significativo.

- ✓ El análisis de los resultados presentados en las tablas y gráficos del postest relacionados con la hipótesis específica 2, junto con el test U de Mann-Whitney que se encuentra en la tabla 19, muestra un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$. Esto indica que la herramienta digital Canva tiene un efecto significativo en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” en la educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022, lo que demuestra que las medias de los grupos son diferentes entre sí. Además, en la tabla 17 se observa que el 12.5% del grupo experimental alcanzó el nivel AD (logro destacado), lo que refuerza la influencia significativa de Canva en la flexibilidad y adaptabilidad creativa de estos estudiantes. En contraste, según la tabla 16, el 100% de los estudiantes del grupo “A” se ubicaron en el nivel C (Inicio), lo que sugiere que no hubo un impacto significativo en su flexibilidad y adaptabilidad creativa.
- ✓ El análisis de los resultados presentados en las tablas y gráficos del postest relacionados con la hipótesis específica 3, junto con el test U de Mann-Whitney que se muestra en la tabla 25, revela un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$. Esto demuestra que la herramienta digital Canva tiene un impacto significativo en la fluidez de la creatividad de los estudiantes de cuarto grado “C” en la educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha durante el año 2022, evidenciando así que las medias de los grupos son diferentes entre sí. Además, en la tabla 23 se observa que el 50% del grupo experimental alcanzó el nivel AD (logro destacado), lo que indica que Canva influye significativamente en la fluidez creativa de estos estudiantes. En contraste, según la tabla 22, solo el 3.3% de los estudiantes del grupo “A” logró alcanzar el nivel A (logro previsto), lo que sugiere que no hubo un efecto significativo en su fluidez creativa en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022, no fue significativo.

SUGERENCIAS

El equipo de investigación desde la práctica pedagógica y tecnológica en el uso de Canva, propone ciertas sugerencias que se pueden tomar en cuenta, así:

- ✓ Animar a los docentes a utilizar Canva como una herramienta creativa en el aula. Los estudiantes pueden crear diseños visuales, presentaciones y proyectos utilizando esta plataforma. Asimismo, se debe de explorar plantillas y recursos ya que Canva ofrece plantillas prediseñadas y recursos visuales que facilitan la creación de proyectos atractivos. Los docentes pueden guiar a los estudiantes para que exploren diferentes opciones y estimulen su creatividad, para ello, Canva se debe de integrar en el Currículo para incorporar las actividades curriculares. Por ejemplo, los estudiantes pueden usarlo para crear carteles, infografías o portafolios digitales y de esta manera fomentar la experimentación y la personalización, alentando a los estudiantes a adaptar las plantillas según sus ideas creativas.
- ✓ Basado en los resultados de la investigación, mejora en la creatividad y flexibilidad. Por lo que es sugerente usar la herramienta ya que esta les permite explorar diferentes formas de expresión visual y desarrollar habilidades creativas. Asimismo, tiene accesibilidad y facilidad de uso porque Canva es una herramienta accesible y fácil de usar, lo que la hace ideal para estudiantes que no tienen experiencia previa en diseño gráfico. Su interfaz intuitiva y amplia variedad de plantillas facilitan el proceso creativo. También, el uso de Canva ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades tecnológicas fundamentales, como la creación de material educativo atractivo y efectivo. Esto es especialmente importante para prepararlos para los desafíos de la era digital.
- ✓ Usar periódicamente en las clases esta herramienta ya que permite generar una gran cantidad de ideas y soluciones innovadoras a través de sus diversas funcionalidades y recursos, ya que el uso de Canva ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades tecnológicas fundamentales, como la creación de material visual atractivo y efectivo. Esto los prepara para los desafíos de la era digital y les brinda una ventaja competitiva. Nuestra investigación ha demostrado que el uso de Canva tiene un impacto positivo en el rendimiento

académico de los estudiantes, al brindarles una plataforma para la expresión visual, pueden desarrollar una comprensión más profunda de los contenidos y mejorar su retención del material. En ese sentido, es necesario implementar adecuadamente las instituciones de recursos tecnológicos para que los estudiantes hagan de Canva una herramienta accesible y fácil de usar, lo que la hace ideal para los que no tienen experiencia previa en diseño gráfico. Su interfaz intuitiva y amplia variedad de plantillas facilitan el proceso creativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amabile, T. (1983). *La Psicología Social de la Creatividad*. Nueva York, USA: SpringerVerlag.
- Anticona, I. (2023). "*Herramienta Canva para mejorar el nivel de logro en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de educación secundaria*". Doi:
<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d61d056a-e5f7-4547-ac41-6452f1eb2d2c/content>
- Barbachán, E. y Pareja, L. (2020). Niveles de creatividad y rendimiento académico en los estudiantes del área de metal mecánica de la Universidad Nacional de Educación de Perú. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
https://www.researchgate.net/publication/343572240_Niveles_de_creatividad_y_rendimiento_academico_en_los_estudiantes_del_area_de_metal_mecanica_de_la_Universidad_Nacional_de_Educacion_de_Peru
- Betancourt, M. (1995). *Pensar y crear. Educar para el cambio*. La Habana, Cuba: Académica.
- Chávez, A. (2020). "*Canva como herramienta web publicitaria en los community manager del distrito de Los Olivos*". Universidad César Vallejo. Lima – Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54026/Chavez_PAESD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cortes, D. (2023). ¿Qué es el pensamiento creativo? 2024. Maestrías y MBA.
<https://www.cesuma.mx/blog/que-es-el-pensamiento-creativo.html>
- De Bono, E. (1974). *El pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Barcelona, España: Paidós.
- Equipo editorial, Etecé. (2022). *Pensamiento creativo - Qué es, fases, ejemplos, características*. Concepto. <https://concepto.de/pensamiento-creativo/>
- Esquivias, M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria. Volumen 5, Número 1

https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Guía Docente, (2022). Estrategias en el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Guía Docente. https://guiadocente.net/estrategias-en-el-desarrollo-del-pensamiento-critico-y-creativo/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTEAAR1plx-MX2I7WOo991NOjROS1gw7H4SfrBU_5To0DcbAZI6U6P9pwJxkMaE_aem_TTDrxPYcxul4Wp6qtlQA6Q

Huerta, R., Gutiérrez, L., Picho, D., Bustamante, N. (2022), Plataforma Canva y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular, DOI: <https://www.encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/398/352>

López, P. (2004). Población muestra y muestreo. Punto Cero, 09(08), 6974. Recuperado en 15 de julio de 2019, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S181502762004000100012&lng=es&tlng=es

Lucas, P. (2017). Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa. Recuperado de <https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-ycomo-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>.

Marcos, C. (2017). Canva, una herramienta de diseño web gratuita. obtenido de canva, una herramienta de diseño web gratuita: <https://www.palbin.com/es/blog/p858-canvauna-herramienta-de-disenoweb-gratuita.html#por-qu-usar-canva>

Mareovich, F. (2022), La imaginación y sus vínculos con la creatividad. Un análisis teórico desde la psicología del desarrollo. Revista de Psicología, año 2022. Vol. 18, n° 35. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13903/1/imaginaci%C3%B3n-y-v%C3%ADnculos-creatividad.pdf>

MINEDU, (2016). Currículo Nacional de Educación Básica.

Moya Méndez, M. (2017). La originalidad en el arte. Aproximación al concepto de Hauser. Islas, 0 (129), pp. 95-101. DOI:

<http://islas.uclv.edu.cu/index.php/islas/article/view/732/651>

Pe, W. P., Pe, S. J., & Espinoza-beltr, S. (2021). Ciencias de la educación Artículo de investigación. 7.

Perdomo, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. DOI:
<http://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574006.pdf>.

Ramirez Vilchez, E. A., Salazar Zavaleta, J. R., Gomez Palomino, S. M., Martínez Díaz, N. E., & Chiri Saravia, P. C. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(4), 5428-5441. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3024

Ricarte, J. (1998). Creatividad y comunicación persuasiva. Universidad Autónoma de Barcelona. España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=25071>

Ruales, E., Pérez, L. & Cárdenas, A. (2020). Niveles de creatividad y rendimiento académico en los estudiantes del área de metal mecánica de la . . .
Research Gate.
https://www.researchgate.net/publication/343572240_Niveles_de_creatividad_y_rendimiento_academico_en_los_estudiantes_del_area_de_metal_mecanica_de_la_Universidad_Nacional_de_Educacion_de_Peru

Ruiz, G. e Intriago,W. (2022). *“El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga”*.

Sánchez (2020), *“Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”*.
DOI:
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>

Sandoval, C. H. (2020). El nuevo rol docente en el Fortalecimiento del proceso Enseñanza Aprendizaje de las Practicas Educativas Innovadoras (pp. 1–8).

Santos, H., Batista, J. y Marques, R. (2019). Digital transformation in higher education: the use of communication technologies by students. *Procedia Computer Science*, DOI:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919322021>

Según Santos, Batista y Marques (2019) Canva como herramienta brinda una más de 8000 plantillas gratis. (pp.18)

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/89634/Cirilo_RLE-SD.pdf?sequence=1

Trejo, H. (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos*. DOI: http://sincronia.cucsh.udg.mx/pdf/74/617-669_2018b.pdf

Trejo, (2018). Herramienta Canva para mejorar la creatividad.

Doi:<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/486d9245-03e7-41ad-8d60-b0901f866bf5/content>

U-Tad. (2023). ¿Qué es el Pensamiento Creativo? *U-tad*. <https://u-tad.com/que-es-pensamiento-creativo>

Wallas, G. (1926). *El arte del pensamiento*. Nueva York, USA: Harcourt-Br

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia de la investigación.

LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO DE SECUNDARIA, AUCAYACU - 2022.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	Dimensiones	Indicadores	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La herramienta digital Canva influye significativamente en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.</p>	<p align="center">VI Herramienta Canva</p>	<p>Interactividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favorece el uso de un lenguaje correcto y claro ✓ Permite el autoaprendizaje a través de la plataforma. ✓ Permite a abrir páginas web o un archivo ✓ Permite una adecuada interacción entre el estudiante y el contenido del curso ✓ Permite agregar animaciones a textos, imágenes o formas ✓ Permite insertar mapas de google maps en tus diseños ✓ Permite a los usuarios interactuar con el diseño, como botones, enlaces, animales y videos 	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel Experimental</p> <p>Método de investigación: Científico</p> <p>Diseño:</p> <p>GE: O₁ <u> </u> x <u> </u> O₂</p> <p>GC: O₃ <u> </u> O₄</p> <p>GE: Representa al grupo experimental.</p> <p>GC: Representa al grupo control.</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la originalidad en la creatividad en los estudiantes de</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la originalidad de la creatividad en los</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>La herramienta digital Canva influye significativamente en la originalidad de la creatividad en los estudiantes de</p>		<p>Diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce las herramientas y funciones de diseño en canva ✓ Realiza un prototipo de calidad técnica e estética ✓ Demuestra creatividad e imaginación al diseñar ✓ Incorpora elementos originales y fuera de lo común ✓ Elige colores y diseños que captan la atención y comunican eficazmente el mensaje. ✓ Usa plantillas de la herramienta canva 	<p>O₁: Representa la prueba de entrada del grupo experimental.</p> <p>O₂: Representa la prueba de salida del grupo experimental.</p> <p>O₃: Representa la prueba de entrada del grupo control.</p> <p>O₄: Representa la prueba de salida del grupo control.</p>

<p>cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022?</p> <p>¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la flexibilidad y adaptabilidad en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022?</p> <p>¿De qué manera la herramienta digital Canva mejora la fluidez en la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de</p>	<p>estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.</p> <p>Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.</p> <p>Demostrar la efectividad de la herramienta digital Canva en la creatividad en los estudiantes de</p>	<p>cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022</p> <p>La herramienta digital Canva influye significativamente en la flexibilidad y adaptabilidad de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022.</p> <p>La herramienta digital Canva influye significativamente en la fluidez de la creatividad en los estudiantes de cuarto grado “A” de</p>			<p>✓ Crea y grafica su logotipo de su proyecto de emprendimiento</p>	<p>X: Representa el uso de la variable independiente canva</p>																																												
					<p>Influencia en el aprendizaje</p>		<p>✓ Permite la construcción de conocimientos ✓ Permite un fácil acceso a la información (ppt, separatas blogs, etc) ✓ Permite el adecuado logro de aprendizaje. ✓ Explica conceptos de diseño, utilizando atajos y herramientas avanzadas ✓ Permite reforzar actividades en el curso ✓ Mejora la calidad del aprendizaje ✓ Incrementa la motivación en el aprendizaje del curso.</p>																																											
			<p>VD</p> <p>Creatividad</p>	<p>Originalidad</p>	<p>✓ Presenta un tema o idea de manera única e innovadora ✓ Utiliza elementos visuales poco comunes ✓ Combina elementos de manera creativa y poco convencionales ✓ Utiliza elementos personalizados o creados a medida ✓ Utiliza un distribución o estructura del diseño poco común e interesante ✓ Utiliza técnicas de diseño como el espacio en blanco, la repetición o el contraste de manera efectiva ✓ Combina fuentes de manera creativa y legible ✓ Utiliza tipografías para crear énfasis e interés visual</p>	<p>Población:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>GRADO</th> <th>V</th> <th>M</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cuarto A</td> <td>12</td> <td>18</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Cuarto B</td> <td>14</td> <td>17</td> <td>31</td> </tr> <tr> <td>Cuarto C</td> <td>13</td> <td>11</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>Cuarto D</td> <td>17</td> <td>13</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Cuarto E</td> <td>16</td> <td>13</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>72</td> <td>72</td> <td>144</td> </tr> </tbody> </table> <p>Muestra:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>GRADO SECCIÓN</th> <th>V</th> <th>M</th> <th>SUB TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4to “A”</td> <td>12</td> <td>18</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>4to “C”</td> <td>13</td> <td>11</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> <td>54</td> </tr> </tbody> </table>	GRADO	V	M	TOTAL	Cuarto A	12	18	30	Cuarto B	14	17	31	Cuarto C	13	11	24	Cuarto D	17	13	30	Cuarto E	16	13	29	TOTAL	72	72	144	GRADO SECCIÓN	V	M	SUB TOTAL	4to “A”	12	18	30	4to “C”	13	11	24	TOTAL			54
GRADO	V	M			TOTAL																																													
Cuarto A	12	18	30																																															
Cuarto B	14	17	31																																															
Cuarto C	13	11	24																																															
Cuarto D	17	13	30																																															
Cuarto E	16	13	29																																															
TOTAL	72	72	144																																															
GRADO SECCIÓN	V	M	SUB TOTAL																																															
4to “A”	12	18	30																																															
4to “C”	13	11	24																																															
TOTAL			54																																															

educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022?	cuarto grado “A” de educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracocha – 2022	educación secundaria de la institución educativa Inca Huiracoch– 2022.		Flexibilidad y adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usa funciones para adaptar el diseño a publicaciones ✓ Usa elementos para encontrar y personalizar íconos, ilustraciones y fotos ✓ Explora la biblioteca de plantillas para encontrar diseños ✓ Usa funciones de compartir para invitar a otros usuarios a editar y comentar ✓ Aplica filtros y efectos a las imágenes para crear diferentes estilos ✓ Reflexiona y toma decisiones correctas. ✓ Presenta perspectivas positivas para su diseño. 	
				Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliza diferentes tamaños, colores y pesos de fuente para destacar elementos importantes <input type="checkbox"/> Utiliza la cuadrícula de diseño para crear un equilibrio visual <input type="checkbox"/> Utiliza colores contrastantes y espacios en blanco <input type="checkbox"/> Utiliza un patrón repetitivo en el fondo o repite un color o forma <input type="checkbox"/> Utiliza líneas de diálogo, curvas o elementos que siguieren movimiento <input type="checkbox"/> Presenta un número de ideas de diseño generados en un lapso de tiempo <input type="checkbox"/> Identifica la ideas mas originales y novedosas <input type="checkbox"/> Identifica las técnicas de creatividad para diseñar 	

Anexo 2

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN VARIABLE INDEPENDIENTE: HERRAMIENTA CANVA

N°	Ítem	ESCALA			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
INTERACTIVIDAD					
1	Favorece el uso de un lenguaje correcto y claro				
2	Permite el autoaprendizaje a través de la plataforma.				
3	Permite a abrir páginas web o un archivo				
4	Permite una adecuada interacción entre el estudiante y el contenido del curso				
5	Permite agregar animaciones a textos, imágenes o formas				
6	Permite insertar mapas de google maps en tus diseños				
7	Permite a los usuarios interactuar con el diseño, como botones, enlaces, animales y videos				
DISEÑO					
8	Conoce las herramientas y funciones de diseño en canva				
9	Realiza un prototipo de calidad técnica e estética				
10	Demuestra creatividad e imaginación al diseñar				
11	Incorpora elementos originales y fuera de lo común				
12	Elige colores y diseños que captan la atención y comunican eficazmente el mensaje.				
13	Usa plantillas de la herramienta canva				
14	Crea y grafica su logotipo de su proyecto de emprendimiento				
INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE					
15	Permite la construcción de conocimientos				
16	Permite un fácil acceso a la información (ppt, separatas blogs, etc)				
17	Permite el adecuado logro de aprendizaje.				
18	Explica conceptos de diseño, utilizando atajos y herramientas avanzadas				
19	Permite reforzar actividades en el curso				
20	Mejora la calidad del aprendizaje				
21	Incrementa la motivación en el aprendizaje del curso.				

LEYENDA:

- ✓ Siempre (4)
- ✓ Casi siempre (3)
- ✓ A veces (2)
- ✓ Nunca (1)

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN
VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD

g N°	ÍTEMS	ESCALA DE VALORACION			
		Logro destacado	Logro previsto	En proceso	En inicio
ORIGINALIDAD					
1	El estudiante presenta un tema o idea de manera única e innovadora.				
2	El estudiante utiliza elementos visuales poco comunes				
3	El estudiante combina elementos de manera creativa y poco convencionales				
4	El estudiante utiliza elementos personalizados o creados a medida				
5	El estudiante utiliza un distribución o estructura del diseño poco común e interesante				
6	El estudiante utiliza técnicas de diseño como el espacio en blanco, la repetición o el contraste de manera efectiva				
7	El estudiante combina fuentes de manera creativa y legible				
8	El estudiante utiliza tipografías para crear énfasis e interés visual				
FLEXIBILIDAD Y ADAPTABILIDAD					
9	El estudiante usa funciones para adaptar el diseño a publicaciones				
10	El estudiante usa elementos para encontrar y personalizar íconos, ilustraciones y fotos				
11	El estudiante explora la biblioteca de plantillas para encontrar diseños				
12	El estudiante usa funciones de compartir para invitar a otros usuarios a editar y comentar				
13	El estudiante aplica filtros y efectos a las imágenes para crear diferentes estilos				
14	El estudiante reflexiona y toma decisiones correctas.				
15	El estudiante presenta perspectivas positivas para su diseño.				
FLUIDEZ					
16	El estudiante utiliza diferentes tamaños, colores y pesos de fuente para destacar elementos importantes				
17	El estudiante utiliza la cuadrícula de diseño para crear un equilibrio visual				
18	El estudiante utiliza colores contrastantes y espacios en blanco				
19	El estudiante utiliza un patrón repetitivo en el fondo o repite un color o forma				
20	El estudiante utiliza líneas de diálogo, curvas o elementos que siguieren movimiento				
21	El estudiante presenta un número de ideas de diseño generados en un lapso de tiempo				
22	El estudiante identifica la ideas mas originales y novedosas				
23	El estudiante identifica las técnicas de creatividad para diseñar				

LEYENDA:

- ✓ Logro destacado (18-20)
- ✓ Logro esperado (15-17)
- ✓ En proceso (11-14)
- ✓ En inicio (00-10)

Anexo 3 VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DE DATOS DEL INSTRUMENTO

EVALUADOR : Orlando Sandoval Villar
 PROFESIÓN : Docente
 INSTITUCIÓN DONDE TRABAJA : Inca Huancocha
 CARGO QUE DESEMPEÑA : Docente de Aula CyT
 NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Lista de cotejo
Ficha de Evaluación

N°	INDICACIONES	CRITERIOS	PUNTUACIÓN			
			1	2	3	4
1	Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado			X	
2	Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos			X	
3	Objetividad	Está expresado en situaciones observables			X	
4	Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X	
5	Organicidad	Existe organización lógica.			X	
6	Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad				X
7	Intencionalidad	Adecuado para valorar lo que el investigador desea estudiar			X	
8	Coherencia	Existe relación lógica entre el problema y los objetivos			X	
9	Metodología	Responde al propósito de la investigación			X	
10	Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación		X		

4	Excelente (76% - 80%)	30-40
3	Bueno (51% - 75%)	22-32
2	Regular (26% - 50%)	11-21
1	Deficiente (01% - 25%)	00-10

RESULTADO: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Lugar y fecha: Aucayacu, .../... de ... de 2023.


 Mag. Orlando Sandoval Villar
 Química y Biología
 CLUB DE CIENCIA

FIRMA/SELLO DEL VALIDADOR

Anexo 4 SOLICITUD PARA APLICAR LA TESIS



CREADO MEDIANTE RESOLUCIÓN SUPREMA N° 926 EL 06 DE JULIO DE 1966
LEMA: "HONRADEZ, LEALTAD Y TRABAJO"

"Aucayacu futura provincia del Alto Huallaga"

Aucayacu, 04 de octubre de 2023.

CARTA N° 009-2023-DIE"IH"-A

SEÑORA : MIRELA CABRERA MEZA
Presidente del Proyecto de Investigación
AUCAYACU.-

ASUNTO : AUTORIZACIÓN PARA EJECUCIÓN DE PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN "LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA
FORTALECER LA IMAGINACIÓN CREATIVA DE ESTUDIANTES DEL 4°
DE SECUNDARIA, AUCAYACU 2022".

REFERENCIA : EXPEDIENTE N°1034-2023, solicitando Autorización de Ejecución de
Proyecto de Investigación.

Es grato dirigirme a su persona para que a través del presente saludaría cordialmente a nombre de todo el personal que labora en esta I.E.

La presente tiene por finalidad hacer de su conocimiento que al recibo de su documento mi despacho **AUTORIZA** la ejecución del proyecto de investigación denominado: "La herramienta digital CANVA para fortalecer las imaginación creativa en estudiantes del 4° grado de secundaria, Aucayacu – 2022", con la participación de los estudiantes del 4° grado, sección "C" de ésta I.E. y en el periodo comprendido: del 06-10-2023 al 10-11-2023.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial estima personal.

Atentamente,

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL LEONCIO PRADO
I.E. INCA HUIRACOCHA
Lic. Eudocio Herlín Pulido Requena
DNI 22587238
DIRECTOR

c.c. archivo

CODIGOS I.E.: INICIAL: 1417138 PRIMARIA: 0812552 SECUNDARIA:0290767

Dirección: Avenida Las Américas N° 400
- Aucayacu -

Anexo 5

PRUEBA GRUPO EXPERIMENTAL

PRUEBA DE PRE-TEST

04

APELLIDOS Y NOMBRES: Gallego Ramos Sergio

GRADO: 4

SECCION: C

INSTRUCCIONES:

Estimado estudiante, esta es una prueba con cuatro alternativas de solución y solo una es la correcta. Marque con un aspa (x) la respuesta que creas conveniente. Borrões y enmendaduras invalidara la respuesta y pregunta, trabaje con cuidado

!!! MUCHOS ÉXITOS!!!

1) ¿Tus ideas innovadoras podrían ser plasmadas en?

- A) Canva
- B) Power Point
- C) Photoshop
- D T/A

2 G.e

2) ¿Qué podrías innovar para realizar tu emprendimiento?

- A) Logotipo
- B) Cuadro
- C) Letras
- D) Números

0

3) ¿con una idea dinámica puedes realizar presentaciones en :?

- A) Photoshop
- B) Word
- C) Power Point
- D) Canva

0

4) Escribe una idea innovadora para un emprendimiento en tu comunidad

.....

5) ¿Para tomar decisiones correctas, al realizar el boceto, necesitamos?

- A) Hoja de trabajo
- B) Plantillas
- C) Documento en blanco
- D) N/A

0

6) ¿Qué tipo de perspectivas tienes sobre un diseño ?

- A) Buena
- B) Mala
- C) Regular
- D) No se que es un diseño

0

7) ¿En función a qué diseñas tus logotipos?

- A) Proyecto innovador
- B) Exámenes
- C) Oratoria
- D) T/A

2

8) ¿Tu idea de emprendimiento puede ser mejorada en?

- A) Paint
- B) Canva
- C) Excel
- D) Publisher

0

9) ¿En donde presentarás tu infografía de proyecto de emprendimiento?

- A) Ppt
- B) Word
- C) Excel
- D) Canva

0

10) Al realizar tu flyer publicitario, ¿que estarías innovando en tu trabajo?

- A) Diseño
- B) Portada
- C) Cuadros
- D) Letras

0

PRUEBA GRUPO CONTROL

PRUEBA DE PRE-TEST

08

APELLIDOS Y NOMBRES: GERONIMO ESCOBAL, ELIAS DAVID

GRADO: 4

SECCION: A

INSTRUCCIONES:

Estimado estudiante, esta es una prueba con cuatro alternativas de solución y solo una es la correcta. Marque con un aspa (x) la respuesta que creas conveniente. Borrões y enmendaduras invalidara la respuesta y pregunta, trabaje con cuidado

!!! MUCHOS ÉXITOS!!!

1) ¿Tus ideas innovadoras podrían ser plasmadas en?

- A) Canva
- B) Power Point
- C) Photoshop
- D) T/A

x 0

2) ¿Qué podrías innovar para realizar tu emprendimiento?

- A) Logotipo
- B) Cuadro
- C) Letras
- D) Números

6.6 ✓ 2 6.3

3) ¿con una idea dinámica puedes realizar presentaciones en :?

- A) Photoshop
- B) Word
- C) Power Point
- D) Canva

x 0

4) Escribe una idea innovadora para un emprendimiento en tu comunidad

..... ALO x 0

5) ¿Para tomar decisiones correctas, al realizar el boceto, necesitamos?

- A) Hoja de trabajo
- B) Plantillas
- C) Documento en blanco
- D) N/A

x 0

6) ¿Qué tipo de perspectivas tienes sobre un diseño ?

Buena

B) Mala

C) Regular

D) No se que es un diseño

0

✓ 2

6.5

7) ¿En función a qué diseñas tus logotipos?

Proyecto innovador

B) Exámenes

C) Oratoria

D) T/A

✓ 2

5

8) ¿Tu idea de emprendimiento puede ser mejorada en?

A) Paint

Canva

C) Excel

D) Publisher

0

✓ 2

3

9) ¿En donde presentarás tu infografía de proyecto de emprendimiento?

A) Ppt

Word

C) Excel

D) Canva

✓ 0

10) Al realizar tu flyer publicitario, ¿que estarías innovando en tu trabajo?

A) Diseño

B) Portada

C) Cuadros

Letras

✓ 0

Anexo 6

SESIÓN DE APRENDIZAJE

DESARROLLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	INCA HUIRACOCHA	1.5. Duración de la ejecución:	60 minutos
1.2. Director:	Eudocio Herlin, Pulido Resquez	1.6. Ciclo:	VII CICLO
1.3. Nivel:	Secundaria	1.7. Grado:	4° "C"
1.4. Docente investigador:	MIRELA CABRERA MEZA	1.8. Docente del área:	Segundo Melquiades, Jara Montejo
Medio		Temporalización	
Presencial		Semana	Día
		01	VIERNES
			Fecha
			06/10/23

II. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: REFLEXIONAMOS SOBRE EL CUMPLIMIENTO DEL REGLAMENTO INTERNO INSTITUCIONAL Y ASUMIMOS COMPROMISOS PARA ENFRENTAR EL PROBLEMA DE LA INDISCIPLINA ESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

III. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: CONOCEMOS LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia y Capacidades	Desempeños Precisos	Criterios de Evaluación	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de evaluación (Adjuntar)
EPT	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL. . Crea propuestas de valor. . Aplica habilidades técnicas. . Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. . Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento.	Busca información para conocer la herramienta canva, organiza e integra información, para proponer prototipos para su proyecto de emprendimiento.	Conoce la herramienta digital canva prestando atención a las recomendaciones de la docente.	crear su cuenta en la herramienta digital canva.	Escala valorativa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC. <ul style="list-style-type: none"> • Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	Es construir materiales digitales con diversos propósitos. Es el resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde el contexto escolar y en su vida cotidiana
--	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> • Solidaridad. • Empatía. • Responsabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas. • Los estudiantes identifican los sentimientos y emociones del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias. • Los estudiantes asumen responsabilidades diversas y la aprovechan tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación Huánuco

I.E.S.P.P.
José Crespo y Castillo
R.D.R.N° 00712 - R.D.N° 178-2017



¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?

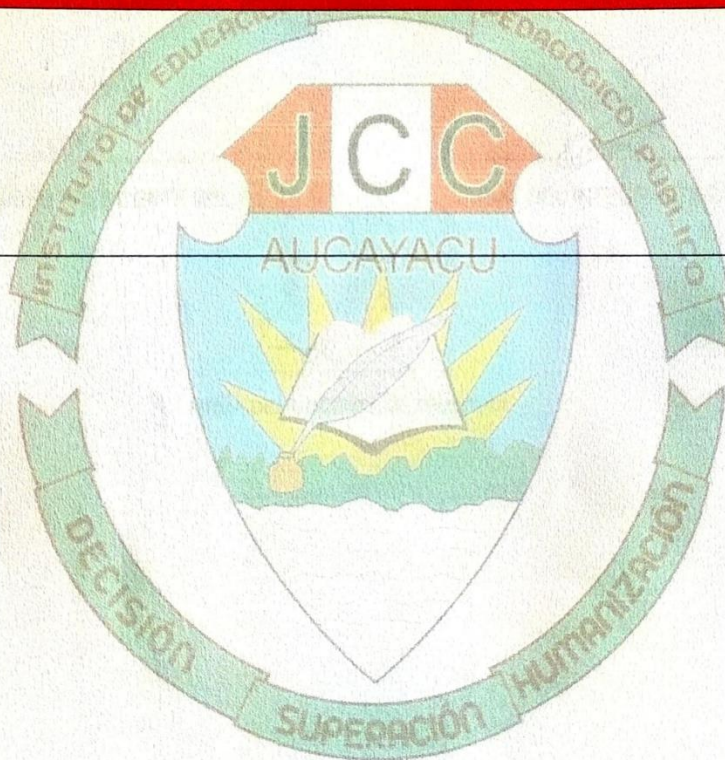
¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?

--	--

--

¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima actividad?

--





PERÚ

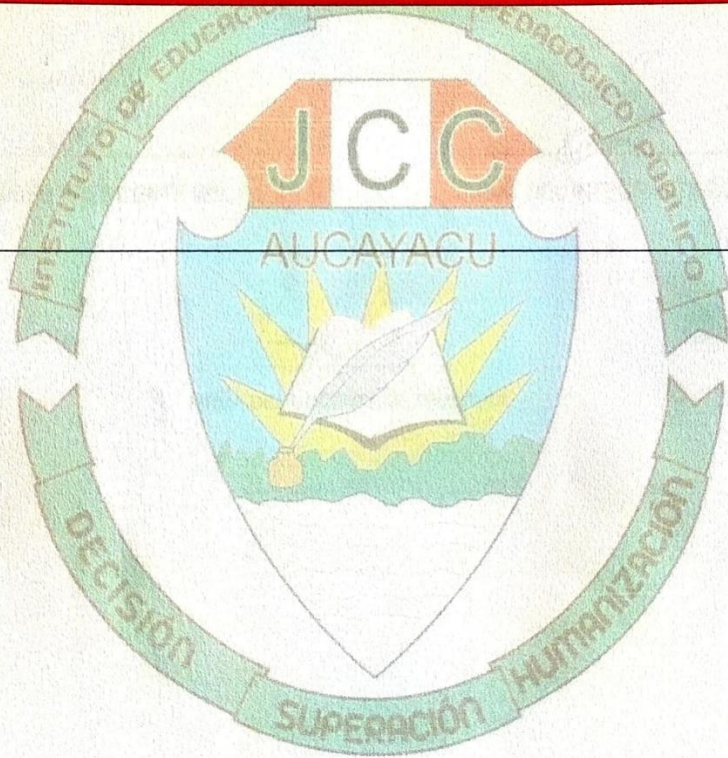
Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación Huánuco

I.E.S.P.P.
José Crespo y Castillo
R.D.R.N° 00712 - R.D.N° 178-2017-



¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?
¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima actividad?	





VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- ✓ <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- ✓ <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL HUÁNUCO
Lc. Augusto Martín Pulido Rosquez
DNI 22607238
DIRECTOR

[Handwritten signature]

FIRMA DEL DIRECTOR

[Handwritten signature]

FIRMA DEL DOCENTE DE ÁREA

[Handwritten signature]

FIRMA DEL PRESIDENTE DEL P.I

[Handwritten signature]

FIRMA DEL INTEGRANTE DE TESIS



[Handwritten signature]
FIRMA DEL DOCENTE DE PRÁCTICA

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

N°	Ítem	ESCALA			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
INTERACTIVIDAD					
1	Permite agregar animaciones a textos, imágenes o formas.				
DISEÑO					
2	Conoce las herramientas y funciones de diseño en Canva.				
INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE					
3	Permite reforzar actividades en el curso.				

LEYENDA:

- ✓ Siempre (4)
- ✓ Casi siempre (3)
- ✓ A veces (2)
- ✓ Nunca (1)

N°	ESTUDIANTES – 4° “C”	VALOR			
		S	C.S	A.V	N
		(4)	(3)	(2)	(1)
1	AHUANLLA ZEVALLOS, Dick Geraldo		✓		
2	ALEGRIA EVANGELISTA, Anleli Roxi		✓		
3	BALTAZAR VALERIANO, Jairo Jair			✓	
4	CABRERA MORI, Giamira Gabriela			✓	
5	CANTARO RIVERA, Jakelyn Yomira		✓		
6	CARRILLO LINO, Criss Francesca			✓	
7	CHIRRE FERNANDEZ, Jack Larry		✓		
8	CUNZA PASCUAL, Yosue		✓		
9	GALLEGOS RAMOS, Sergio Rolando			✓	
10	HOYOS FLORES, Marbella Nicol		✓		
11	HUARAUYA ESPIRITU, Katerin Karen		✓		
12	JORGE PONGO, Franck Groberth		✓		
13	MARCOS ORDOÑEZ, Romairo Yonel		✓		
14	NICHO ANGULO, Geraldine Lidia		✓		
15	NIÑO CORDOVA, Dayana Milagros		✓		
16	PANAIFO MARCOS, Josue Aron		✓		
17	PENADILLO GONZALES, Melquiades Jhon		✓		
18	PONCE ROJAS, Abel Jheferson		✓		
19	REYES PISCO, Juleisy Esther				
20	ROSALES SALAS, Luis Fernando			✓	
21	SANANCINO RENGIFO, Leonel Kenji			✓	
22	SOLANO SABOYA, Kevin			✓	
23	TOVAR VARGAS, Mia Valery			✓	
24	VASQUEZ PEREZ, Jhosselyn Jhainsmith			✓	
25	VEGA YLLATOPA, Eddy Jeic			✓	
26	VILLANUEVA GRANDEZ, Alison Jheylin		✓		
27	ZAPANA FLORES, Ariana Kiromy		✓		



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación Huanuco

I.E.S.P.P.
José Crespo y Castillo
R.D.R.N° 00712 - P.O.N° 176 2017**DESARROLLO DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12****I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Institución Educativa:	INCA HUIRACOKHA	1.5. Duración de la ejecución:	60 minutos
1.2. Director:	Rafael Martin Ramos Huaman	1.6. Ciclo:	VII CICLO
1.3. Nivel:	Secundaria	1.7. Grado:	4° "C"
1.4. Docente investigador:	Brayan David Mendoza Nieves	1.8. Docente del área:	Segundo Melquiades, Jara Montejo
Medio		Temporalización	
Presencial		Semana	Día
		12	VIERNES
		Fecha	
		10/11/2023	

II. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: REFLEXIONAMOS SOBRE EL CUMPLIMIENTO DEL REGLAMENTO INTERNO INSTITUCIONAL Y ASUMIMOS COMPROMISOS PARA ENFRENTAR EL PROBLEMA DE LA INDISCIPLINA ESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

III. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: PRESENTAMOS INFOGRAFÍAS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO.

IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

Área	Competencia y Capacidades	Desempeños Precisos	Criterios de Evaluación	Evidencias de Aprendizaje	Instrumento de evaluación (Adjuntar)
E.P.T.	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL. <ul style="list-style-type: none"> · Crea propuestas de valor. · Aplica habilidades técnicas. · Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. · Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> · Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de ideas, y las valida con sus compañeros, definiendo una de estas integrando sugerencia de mejora y sus implicancias éticas, sociales, ambientales y económicas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Reconoce la importancia de la infografía. · Realiza su infografía de su proyecto. · Socializa su infografía de su emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> · Creación de su infografía del proyecto de emprendimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> · Escala valorativa.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC.	Es construir materiales digitales con diversos propósitos. Es el resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde el contexto escolar y en su vida cotidiana
<ul style="list-style-type: none"> · Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACCIONES OBSERVABLES
ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN.	<ul style="list-style-type: none"> · Solidaridad. · Empatía. · Responsabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> · Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas. · Los estudiantes identifican los sentimientos y emociones del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias. · Los estudiantes asumen responsabilidades diversas y la aprovechan tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación Huánuco

IESPR José Crespo y Castillo R.O.B.N° 00712 - P.O.N° 178-2017



V. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> Tener la sesión realizada. Escala valorativa. Materiales que se usara para la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Diapositivas Documentos Videos Tiza Imágenes

Momentos	Estrategias Metodológicas	Tiempo	Instrumento de Evaluación
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: El docente saluda a los estudiantes, y pregunta si se encuentran bien de salud, posteriormente se realizan comentarios sobre la clase anterior.</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Podrán los estudiantes del 4° "C" crear y realizar su infografía.</p> <p>SABERES PREVIOS: El docente realiza las siguientes preguntas a los estudiantes. ¿se podrá crear una infografía en canva? ¿Para qué nos puede servir una infografía? Los estudiantes responden con lluvia de ideas.</p> <p>PROPÓSITO: Crear y realizar una infografía de del proyecto de emprendimiento.</p>	10 (Minutos)	Escala valorativa
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> El docente da a conocer el título de la sesión a los estudiantes: "Presentamos infografías del proyecto de emprendimiento". INFOGRAFÍA: es una representación visual de datos e información. Se utiliza para presentar información de manera clara y concisa, y puede incluir elementos como gráficos, imágenes, texto y números. Las infografías se pueden encontrar en casi todas partes, desde periódicos y revistas a sitios web. El docente pide a los estudiantes que le mencionen la importancia elaborar una infografía para su proyecto de emprendimiento. El docente procede a mostrar un video relacionado al tema con el objetivo de que los estudiantes obtengan un poco más de conocimiento sobre el tema de la clase. Los estudiantes proceden a crear y realizar su infografía de su proyecto de emprendimiento basándose en el video mostrado por el docente en la herramienta Canva. Los estudiantes socializan su infografía explicando paso a paso su procedimiento y explican el mensaje que transmite. 	40 (Minutos)	
CIERRE	<p>Evaluación (metacognición): Después de la retroalimentación el docente hace preguntas de metacognición con el objetivo de que los estudiantes resalten su aprendizaje durante la clase realizada. ¿Qué aprendiste hoy?, ¿Qué dificultades tuviste para la creación de tu logotipo?</p>	10 (Minutos)	

EVALUANDO NUESTROS ACUERDOS DEL DIA: ¿se cumplieron nuestros acuerdos del día? ¿Por qué? ¿Qué debemos hacer para cumplir?

- Bien mis apreciados estudiantes, les felicito a cada uno de ustedes por su atención y participación activa durante el desarrollo de la actividad.

VI. REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se obtuvo en esta actividad?
¿En qué aspectos debo mejorar en la próxima actividad?	



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación Huánuco

I.E.S.P.P. José Crespo y Castillo R.D.A.N° 00712 - R.D.N° 178-2017



VII. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- ✓ <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-logo#:~:text=Un%20logotipo%20es%20un%20s%C3%ADmbolo,de%20colores%2C%20formas%20y%20textos.>
- ✓ <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseño>



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. INCA HUAYACUCHA
AUCAYACU
CARLOS A. USANAHUA SANTOS
SUB DIRECTOR

FIRMA DEL DIRECTOR

FIRMA DEL DOCENTE DE ÁREA

FIRMA DEL PRESIDENTE DEL P.I.

FIRMA DEL INTEGRANTE DE TESIS

FIRMA DEL DOCENTE DE PRÁCTICA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Experiencia N°07: Reflexionamos sobre el cumplimiento del reglamento interno institucional y asumimos compromisos para enfrentar el problema de la indisciplina escolar en la institución educativa.

Área: E.P.T Grado y Sección: 4° "C"

Competencia a evaluar: Gestiona proyecto de emprendimiento económico o social.

CRITERIOS	DESCRIPCION
Diseño Visual	El flyer tiene un diseño atractivo y profesional. Utiliza adecuadamente los colores, fuentes y disposición de elementos.
Claridad del Mensaje	El mensaje del flyer es claro, conciso y efectivo. La información principal es fácilmente comprensible.
Creatividad	El flyer muestra creatividad e innovación en el diseño. Se utilizan elementos gráficos de manera original.
Uso de Herramientas Canva	El estudiante demuestra competencia en el uso de las herramientas de Canva, como plantillas, imágenes y ajustes de texto.
Cumplimiento de Requisitos	El flyer cumple con todos los requisitos especificados en la tarea (tamaño, formato, contenido requerido).

Evidencia de aprendizaje: Presentar un flyer respecto a su proyecto de emprendimiento.

(0-10)	Inicio
(11-14)	Proceso
(15-17)	Logro esperado
(18-20)	Logro Destacado

N°	ESTUDIANTES – 4° "C"	Diseño Visual	Claridad del Mensaje	Creatividad	Uso de Herramientas Canva	PUNTAJE
		1	AHUANLLA ZEVALLOS, Dick Geraldo	4	4	
2	ALEGRIA EVANGELISTA, Anlleli Roxi	5	5	4	3	17
3	BALTAZAR VALERIANO, Jairo Jair	4	4	4	4	16
4	CABRERA MORI, Giamira Gabriela	4	4	4	4	16
5	CANTARO RIVERA, Jakelyn Yomira	5	5	5	0	15
6	CARRILLO LINO, Criss Francesca	5	5	5	3	18
7	CHIRRE FERNANDEZ, Jack Larry	4	4	4	4	16
8	CUNZA PASCUAL, Yosue	4	4	4	4	16
9	GALLEGOS RAMOS, Sergio Rolando	4	4	4	4	16
10	HOYOS FLORES, Marbella Nicol	5	5	5	3	18
11	HUARAUYA ESPIRITU, Katerin Karen	4	4	4	4	16
12	JORGE PONGO, Franck Groberth	4	4	4	4	16
13	MARCOS ORDOÑEZ, Romairo Yonel	4	4	4	3	15
14	NICHO ANGULO, Geraldine Lidia	4	5	5	3	17
15	NIÑO CORDOVA, Dayana Milagros	4	4	4	4	16
16	PANAIFO MARCOS, Josue Aron	4	4	5	1	15
17	PENADILLO GONZALES, Melquiades Jhon	5	3	5	5	18
18	PONCE ROJAS, Abel Jheferson	5	5	5	4	19
19	REYES PISCO, Juleisy Esther	4	4	4	4	16
20	ROSALES SALAS, Luis Fernando	4	4	4	4	16
21	SANANCINO RENGIFO, Leonel Kenji	5	1	4	5	15
22	SOLANO SABOYA, Kevin	5	3	5	2	15
23	TOVAR VARGAS, Mia Valery	5	5	4	1	15
24	VASQUEZ PEREZ, Jhosselyn Jhainsmith	7	5	5	9	16
25	VEGA YLLATOPA, Eddy Jeic	4	4	4	5	17
26	VILLANUEVA GRANDEZ, Alison Jheylin	4	4	4	4	16
27	ZAPANA FLORES, Ariana Kiromy	4	5	4	3	16

OSTEST GRUPO EXPERIMENTAL

PRUEBA DE POST-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES: *Callego Ramos Sergio*

GRADO: *2*

SECCION: *C*

15

INSTRUCCIONES:

Estimado estudiante, esta es una prueba con cuatro alternativas de solución y solo una es la correcta. Marque con un aspa (x) la respuesta que creas conveniente. Borriones y enmendaduras invalidara la respuesta y pregunta, trabaje con cuidado

!!! MUCHOS ÉXITOS!!!

1) ¿Tus ideas innovadoras podrían ser plasmadas en?

A) Canva

B) Power Point *2*

C) Photoshop

D) T/A

2) ¿Qué podrías innovar para realizar tu emprendimiento?

A) Logotipo

B) Cuadro *2*

C) Letras

D) Números

3) ¿con una idea dinámica puedes realizar presentaciones en :?

A) Photoshop

B) Word *2*

C) Power Point *19.8*

D) Canva

4) Escribe una idea innovadora para un emprendimiento en tu comunidad

Venta de chifles

5) ¿Para tomar decisiones correctas, al realizar el boceto, necesitamos?

A) Hoja de trabajo

B) Plantillas *2*

C) Documento en blanco *9.93*

D) N/A

6) ¿Qué tipo de perspectivas tienes sobre un diseño ?

- A) Buena
- B) Mala
- C) Regular
- D) No se que es un diseño

0

7) ¿En función a qué diseñas tus logotipos?

- A) Proyecto innovador
- B) Exámenes
- C) Oratoria
- D) T/A

2

8) ¿Tu idea de emprendimiento puede ser mejorada en?

- A) Paint
- B) Canva
- C) Excel
- D) Publisher

2

9) ¿En donde presentarás tu infografía de proyecto de emprendimiento?

- A) Ppt
- B) Word
- C) Excel
- D) Canva

2

10) Al realizar tu flyer publicitario, ¿que estarías innovando en tu trabajo?

- A) Diseño
- B) Portada
- C) Cuadros
- D) Letras

0

POSTEST GRUPO CONTROL

PRUEBA DE POST-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES: GERONIMO ESCOBAR, ELIAS DAVID

GRADO: 4

SECCION: A

12

INSTRUCCIONES:

Estimado estudiante, esta es una prueba con cuatro alternativas de solución y solo una es la correcta. Marque con un aspa (x) la respuesta que creas conveniente. Borriones y enmendaduras invalidara la respuesta y pregunta, trabaje con cuidado

!!! MUCHOS ÉXITOS!!!

1) ¿Tus ideas innovadoras podrían ser plasmadas en?

- A) Canva
- B) Power Point
- C) Photoshop
- D) T/A

G.B. ✓ 2

2) ¿Qué podrías innovar para realizar tu emprendimiento?

- A) Logotipo
- B) Cuadro
- C) Letras
- D) Números

G.B. ✓ 2

3) ¿con una idea dinámica puedes realizar presentaciones en :?

- A) Photoshop
- B) Word
- C) Power Point
- D) Canva

✓ 0

4) Escribe una idea innovadora para un emprendimiento en tu comunidad

.....

5) ¿Para tomar decisiones correctas, al realizar el boceto, necesitamos?

- A) Hoja de trabajo
- B) Plantillas
- C) Documento en blanco
- D) N/A

G.B. ✓ 2

6) ¿Qué tipo de perspectivas tienes sobre un diseño ?

- A) Buena
- B) Mala
- C) Regular
- D) No se que es un diseño

X O

7) ¿En función a qué diseñas tus logotipos?

- A) Proyecto innovador
- B) Exámenes
- C) Oratoria
- D) T/A

✓ 2

8) ¿Tu idea de emprendimiento puede ser mejorada en?

- A) Paint
- B) Canva
- C) Excel
- D) Publisher

O ✓ 2

9) ¿En donde presentarás tu infografía de proyecto de emprendimiento?

- A) Ppt
- B) Word
- C) Excel
- D) Canva

X O

10) Al realizar tu flyer publicitario, ¿que estarías innovando en tu trabajo?

- A) Diseño
- B) Portada
- C) Cuadros
- D) Letras

O ✓ 2

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE



PERÚ

Ministerio
de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE
EDUCACIÓN



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

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "INCA HUIRACOCHA",
DEL DISTRITO DE JOSÉ CRESPO Y CASTILLO-AUCAYACU, UGEL
LEONCIO PRADO.

HACE CONSTAR:

Que, los estudiantes del X ciclo de la especialidad de **COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA** del **INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "JOSÉ CRESPO Y CASTILLO" - AUCAYACU**, han culminado su proyecto de tesis denominado "**LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA FORTALECER LA IMAGINACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DEL CUARTO DE SECUNDARIA, AUCAYACU – 2022**", demostrando en todo momento responsabilidad y puntualidad en todas las actividades encomendadas por la institución educativa.

Los estudiantes son los siguientes:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	N° D.N. I
01	CABRERA MEZA, Mirela	44890176
02	COZ FLORES, Wilson Luis	73124761
03	MENDOZA NIEVES, Brayan David	76806757
04	SABOYA PISCO, Arles	47224987

Se expide la presente constancia, a solicitud del interesado para los fines que considere conveniente.

Aucayacu, 28 de diciembre de 2023.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E. INCA HUIRACOCHA
Prof. Rafael Martín Ramos Huaman
DIRECTOR

DIRECTOR

PROYECTO

Anexo 9
Resolución de aprobación del informe final

Resolución de aprobación del informe final



Resolución Directoral N° 089-2024-DG-IESPP JCC-A

Aucayacu, 18 de setiembre de 2024.

VISTO:

El informe N° 034-2024-JUI-IESPP./JCC-A con expediente N° 1729-2024 e informe final de Investigación (tesis) de fecha 17 de setiembre de 2024 presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación que se adjuntan en un total de ciento veintiséis (126) folios útiles;

CONSIDERANDO:

Que, es política del IESPP José Crespo y Castillo, hacer cumplir lo estipulado en la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera de sus Docentes el DS N° 010-2017-MINEDU, en lo que corresponde al desarrollo integrado de las actividades de formación, investigación, creación e innovación;

Que, con expediente N° 154-2024 los egresados del programa de Computación e Informática CABRERA MEZA, Mirela, COZ FLORES, Wilson Luis, MENDOZA NIEVES, Brayan David y SABOYA PISCO, Arles, solicitan aprobación del Informe final de Investigación (tesis) titulado: **LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO DE SECUNDARIA, AUCAYACU-2022;**

Que, la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, aprueba las Normas Nacionales para la Titulación y otorgamiento de duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados; en la parte V Disposiciones Específicas para la Obtención del Título Profesional;

Que, según la Resolución Directoral N° 0408-2010-ED se aprueba los Lineamientos para Titulación en los Institutos Superiores de Educación y se aplican al Nuevo Perfil Curricular Básico de la Educación Superior; específicamente;

en uso de las facultades conferidas en la Resolución Directoral Regional N° 435 de fecha 15 de abril de 2024 y demás normas vigentes;

RESUELVE:

PRIMERO.- APROBAR el Informe Final de Investigación (tesis) titulado: **LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA PARA FORTALECER LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DEL CUARTO DE SECUNDARIA, AUCAYACU-2022**, cuyos integrantes son los siguientes:

Apellidos y Nombres

- ✓ CABRERA MEZA, Mirela.
- ✓ COZ FLORES, Wilson Luis.
- ✓ MENDOZA NIEVES, Brayan David.
- ✓ SABOYA PISCO, Arles.

Asesor:

- Prof. CHEGNE CABELLO, Wenceslao Mateo.

SEGUNDO.- AUTORIZAR la impresión correspondiente del Informe Final de la Tesis de Investigación de acuerdo a las normas establecidas por el IESPP JCC y la esencia que debe cumplir todo trabajo del proceso de investigación.



IESPP "JCC"

TERCERO.- ENCARGAR al Jefe de la Unidad de Investigación, los formadores revisores y al asesor de la Tesis de Investigación el cumplimiento de la presente Resolución Directoral.

CUARTO.- REMITIR la presente a las demás áreas de gestión pedagógica para su conocimiento y fines.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E.S.P.P. José Crespo y Castillo
AUCAYACU
Carlos E. López Cereante
DIRECTOR GENERAL

CELCODr:Gral
TMMT:Sec

IMÁGENES

Imagen 1



La tesista Mirela Cabrera Meza brindando una breve explicación a los estudiantes del cuarto grado, sección "C", de la Institución Educativa Inca Huiracocha, de cómo desarrollar su pre test del trabajo de investigación, siguiendo con las instrucciones.

Imagen 2



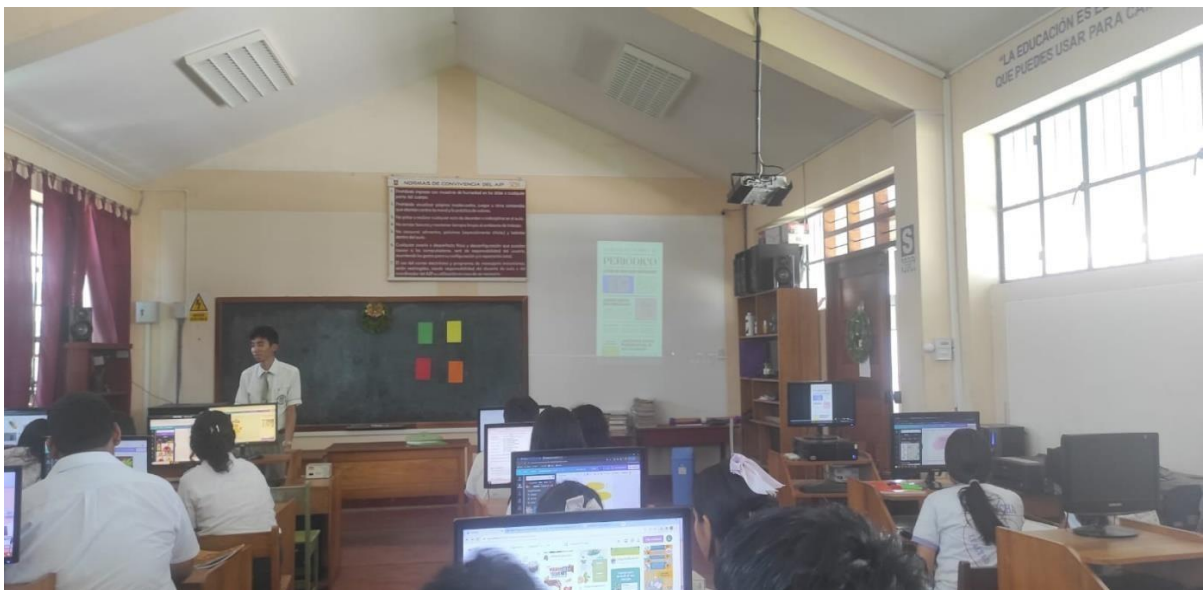
Se está brindando a los estudiantes del cuarto grado, sección "A" de la Institución Educativa Inca Huiracocha, de cómo desarrollar su pre test del trabajo de investigación con el apoyo del docente de área, siguiendo con las instrucciones.

Imagen 3



La tesista Mirela Cabrera Meza brindando instrucciones a los estudiantes del cuarto grado sección “C”, nivel secundario, de la Institución Educativa Inca Huiracocha, y también indicando a los estudiantes para que se registren en el software Canva y en seguida se muestra la interfaz de Canva.

Imagen 4



El tesista Wilson Luis Coz Flores indicando a los estudiantes del cuarto grado “C” de la Institución Educativa Inca Huiracocha para hacer uso de la herramienta Canva en la computadora.

Imagen 5



Los estudiantes del cuarto grado “C” de la Institución Educativa Inca Huiracocha escuchando las indicaciones del tesista Arles Saboya Pisco para luego hacer uso de la herramienta Canva.

Imagen 6



Estudiantes del cuarto grado “C” de la Institución Educativa Inca Huiracocha, desarrollando su prueba de post test de salida del proyecto de investigación

Imagen 7



Los estudiantes del cuarto grado "A" de la Institución Educativa Inca Huiracocha, desarrollando su prueba de post test de salida del proyecto de investigación.