



SAN IGNACIO DE LOYOLA – ESCUELA ISIL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Implementación de la herramienta Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente en un colegio de Lima Sur

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Comunicación Estratégica

Bachiller en Administración y Dirección de Negocios

PRESENTADO POR:

Arismendi Bardales, Yaquelin Beatriz – Comunicación Estratégica

Briceño Herrera, José Arturo – Administración y Dirección de Negocios

Huamán Aliaga, Aydee Dira – Administración y Dirección de Negocios

Montes Chávez, Zuleika Hanaé – Administración y Dirección de Negocios

ASESOR:

Cornejo Meza, María Giuliana

Lima- Perú

2021

ASESOR (A)

Cornejo Meza, María Giuliana

1. MIEMBROS DEL JURADO

Ruiz Devotto, Hugo

Pissani, Marli

Dedicatoria:

Yaquelin: Principalmente se lo dedico a Dios por su amor infinito y por darme la fortaleza necesaria para seguir avanzando.

A mi esposo y a mi hijita por su comprensión y apoyo incondicional durante toda esta linda etapa. A mi hermana por cuidar de nosotros mientras asistía a clases.

Arturo: Se lo dedico a mis padres que son la mejor bendición de Dios ya que con su gran amor han formado una familia próspera y unida. A mi hermana Cristina que ha sido una gran fortaleza en mi desarrollo profesional

Ayde: Se lo dedico a mis padres por forjar mi camino, por sus consejos y apoyo incondicional en cada ámbito de mi vida, a mi novio Richard, por apoyar mi carrera y motivarme a continuar y crecer profesionalmente.

Zuleika: dedicado a mi Mamá, porque sé que siempre está a mi lado, a Dios, a mi familia por su motivación constante en mi crecimiento profesional y mi esposo por su incondicional apoyo, amor y comprensión a mi formación como profesional.

ÍNDICE

MIEMBROS DEL JURADO	2
DEDICATORIA	3
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	11
I. Información General	12
1.1 Título del Proyecto.	12
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario.	12
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la innovación	12
1.4 Localización o alcance de la solución.	12
2.1 Justificación	13
2.1.1 Brecha en resultados de aprendizaje	13
2.1.2 Educación en contexto remoto debido a pandemia	14
2.1.3 Oportunidad: innovación tecnológica	14
2.2 Marco referencial y antecedentes de la innovación a desarrollar	15
2.2.1 La docencia remota	15
2.2.2 Plataformas digitales para la enseñanza	18

2.2.3 Canva como herramienta para mejorar el aprendizaje en contextos remotos	19
2.2.4 Antecedentes de éxito	20
2.3 Hipótesis	22
2.4 Resumen ejecutivo	23
2.5 Características técnicas o atributos del proyecto	23
2.6 Análisis comparativo de atributos, características, mejoras o novedades tecnológicas.	25
2.7 Objetivo General y específicos: propósito del proyecto	26
2.7.1 Objetivo general.	26
2.7.2 Objetivos específicos.	26
2.8 Componentes del proyecto	26
2.8.1 Fase de investigación	26
2.8.1 Fase de implementación.	26
2.9 Resultados generales	27
2.10 Plan de actividades del proyecto	42
2.11 Diseño del proyecto	43
3.0 Estimación de los costos necesarios para el diseño	44
3.1 Costos de investigación.	44
3.2 Costos de implementación.	44
IV. Sustento del Mercado	45
4.1 Alcance esperado del mercado	45

4.2 Descripción del mercado objetivo real	45
4.2.1 Tipo de mercado	45
4.2.2 Stakeholders	46
4.2.3 Estimación de la demanda	47
4.3 Descripción del modelo de negocio con el cual la innovación	48
4.3.1 Propuesta de valor	48
4.3.2 Estrategia de penetración en el mercado	48
4.3.3 Alianzas	49
V. Conclusiones y recomendaciones	50
5.1 Conclusiones	50
5.2 Recomendaciones	51
VI. Referencias	52
VII. Anexos	59
7.1 Instrumentos de recolección de datos	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Herramientas preferidas para el desarrollo de contenidos.....	32
Tabla 2: Afirmaciones del uso de Canva.....	35
Tabla 3: <i>La herramienta Canva es fundamental</i>	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Los grandes retos de la docencia en la implementación del trabajo remoto.....	28
Figura 2: Frecuencia que el docente utiliza para el uso y manejo de las herramientas digitales.....	29
Figura 3: <i>Elaboración del material que realiza el docente</i>	30
Figura 4: Desarrollo de Contenidos	31
Figura 5: Importancia en las presentaciones efectivas.....	33
Figura 6: Conocimiento de Canva.....	34
Figura 7: Importancia a las capacitaciones de Canva	36
Figura 8: Frecuencia de las capacitaciones de Canva	37
Figura 9: <i>Sesiones de aprendizaje significativas con Canva</i>	38
Figura 10: Probabilidad del uso de Canva	40
Figura 11: Probabilidad de pago por suscripción	41
Figura 12: Posibilidad de recomendar Canva	42

RESUMEN

La pandemia a causa del covid-19 impactó negativamente la educación en el Perú, pues se eliminaron las clases presenciales sin un periodo de adaptación para la docencia remota. Actualmente, muchos profesores requieren de herramientas para el desarrollo de materiales didácticos en sus clases con el objetivo de facilitar el aprendizaje de los alumnos a través de medios virtuales. El presente trabajo propone la implementación de la herramienta Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente en un colegio de Lima Sur. El diseño metodológico se basa en el enfoque descriptivo cuantitativo que utiliza la técnica de encuesta para recolectar datos de 20 docentes seleccionados a través del muestreo por conveniencia con la finalidad de conocer su percepción sobre Canva como recurso digital para elaborar material didáctico para las clases: presentaciones, videos, infografías, entre otros. Los resultados muestran que existe interés por capacitarse en la herramienta aunque el nivel potencial de recomendación aún es bajo.

Palabras clave: Educación, Docencia remota, Canva, herramienta digital

ABSTRACT

The pandemic caused by covid-19 negatively impacted education in Peru, since face-to-face classes were eliminated without an adaptation period for remote teaching. Currently, many teachers require tools for the development of teaching materials in their classes in order to facilitate student learning through virtual media. This research aims to evaluate the implementation of the Canva tool to promote teacher education in a school in South Lima. The methodological design is based on the quantitative descriptive approach that uses the survey technique to collect data from 20 selected teachers through convenience sampling in order to know their perception of Canva as a digital resource for presentations, videos, infographics, among others. The results show that there is interest in training in the tool although the potential level of use is low.

Key words: Teaching, Remote education, Canva, Digital tool

INTRODUCCIÓN

La crisis sanitaria por Covid-19 ha impactado negativamente en la sociedad actual. El ámbito educativo es uno de los más afectados en Perú, ya que el inicio de las clases remotas llegó de forma repentina. Además, debido a los problemas económicos, los niveles de deserción estudiantil se elevaron a niveles muy altos especialmente en zonas rurales, las cuales presentaban carencias tecnológica. La adaptación a la docencia virtual aún siguen siendo difícil.

Si bien las nuevas generaciones crecen rodeadas de nuevas tecnologías; algunos colegios y estudiantes aún tienen problemas de internet o no cuentan el equipo adecuado para adquirir conocimientos de forma remota. Además, es complejo conectar con los alumnos en estos contextos. Por ello se requiere herramientas adicionales que permitan impulsar el aprendizaje.

El presente trabajo tiene como objetivo evaluar la viabilidad de implementación de la herramienta Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente en un colegio de Lima sur. El primer capítulo contiene la información general del proyecto, es decir, áreas estratégicas del desarrollo, actividad económica y localización. El segundo capítulo describe el desarrollo de la innovación, incluye la justificación, el marco teórico, antecedentes, objetivos, diseño metodológico, resultados, entre otros componentes. El tercer capítulo detalla la estimación de costos del proyecto. . El cuarto capítulo muestra el sustento del mercado, específicamente se indica el alcance del proyecto, el mercado objetivo, la estimación de demanda y el modelo de negocios. Finalmente, el quinto capítulo sustenta las conclusiones de la investigación.

1 Información General

1.1 Título del Proyecto:

Implementación de la herramienta Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente en un colegio de Lima Sur.

1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario:

La implementación de la herramienta Canva se relaciona con el área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social.

1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la innovación:

La implementación de la herramienta Canva en un colegio de Lima Sur es parte de la actividad económica de enseñanza.

1.4 Localización o alcance de la solución:

El proyecto se desarrolla en un colegio de Lima Metropolitana, ubicado en el distrito de Pachacamac, en el centro occidente de Perú. La institución educativa es nacional y no privada, cuenta con escasos recursos, por lo que requieren el apoyo económico de una ONG. Pese a ello, no descuidan el desarrollo de la práctica deportiva, poseen entornos para el juego de *voleyball* y espacios con gras sintético para la práctica de fútbol y otras actividades, adicionalmente tienen un campo para las clases de educación física. Por otro lado, realizan talleres de banda y música.

La mayoría de los alumnos vive en zonas aledañas, mientras que las familias trabajan en fábricas y compañías cercanas. Antes del confinamiento, los padres y los alumnos del colegio realizaban actividades tales como yunzas, festividades religiosas como la Fiesta del Señor de Locumba y turismo en las zonas arqueológicas. Sin embargo, por la crisis sanitaria, los alumnos estudian en sus

hogares, a través del programa público “Aprendo en casa”, dirigido por el Ministerio de Educación del Perú, en el cual las clases se transmiten por diversos canales televisivos y medios radiales.

Además, el colegio cuenta con el soporte asistido por una ONG, la cual coopera con la administración de recursos económicos para la conectividad, así como con la gestión de talleres de habilidades blandas para profesores y clases de refuerzo de diferentes cursos para los alumnos.

2 Descripción de la Innovación

2.1 Justificación:

2.1.1 Brecha en resultados de aprendizaje

Anualmente el Perú participa de la evaluación internacional PISA, para medir el nivel académico de los estudiantes en Matemática, Ciencias y Lectura. En el 2018, se obtuvo una puntuación de 400, 404 y 401 respectivamente, mientras que en el 2019 se observó un crecimiento con más de 11.7, 11.7 y 10.3 puntos en cada tema. Esta evaluación se realizó a 8028 estudiantes de 15 años, pertenecientes a 342 colegios, y superó a países como Colombia, Brasil, Argentina, Panamá, y República Dominicana (Ministerio de Educación, 2019). No obstante, existen oportunidades de mejora evidentes para que la educación del país siga avanzando. En el ranking PISA se observa a China con un resaltante desempeño obteniendo resultados significativamente mayores en todas las materias: Lectura con un promedio de 555 puntos, Matemática con un promedio de 591 puntos y Ciencia con un promedio de 590 puntos (Ministerio de Educación, 2019).

2.1.2 Educación en contexto remoto debido a pandemia

El sistema educativo afronta un dilema adicional dado que las escuelas, institutos y universidades suspendieron las clases presenciales en sus respectivos locales (Ministerio de Educación, 2020). Lamentablemente muchos alumnos no cuentan con igualdad de condiciones para acceder al canal virtual, por motivos económicos, geográficos y/o tecnológicos, aspectos que generan barreras para la educación de calidad en el país. En la condición actual, el sistema educativo en el Perú se ha visto afectado en los sectores más pobres de la población. Los factores geográficos, económicos, socioculturales y la oferta pedagógica han demostrado un vacío de oportunidades que incluyen limitaciones incluso a los derechos humanos. Estas deficiencias se han incrementado durante la pandemia (Llerena y Sánchez, 2020).

2.1.3 Oportunidad: innovación tecnológica

Caña de León (2002) afirma que una escuela innovadora desarrolla una transformación en la enseñanza. La institución debe realizar estudios profundos, detectar problemas dentro de las aulas, analizar el desarrollo educativo que el profesor brinda a los estudiantes, a fin de obtener resultados concretos y emplear una mejora que impacte en el aprendizaje. Resulta fundamental implementar herramientas tecnológicas que fomenten la formación en este contexto, dado que en el aprendizaje remoto es complejo por la falta de conexión y cercanía física con los alumnos.

La innovación educativa no solo es el hallazgo de nuevas tecnologías, sino también el cambio en la metodología actual de enseñanza. Cada docente tiene una forma diferente de realizar la clase, algunos utilizan recursos en la web, mientras otros

implementan presentaciones interactivas con fotos, videos y otros medios. Innovar en educación no es disponer de tecnologías con presupuestos elevados, sino emplear de manera eficiente recursos nuevos y disponibles que permitan el avance del progreso estudiantil (De Haro, 2009).

Por todo lo planteado anteriormente, resulta indispensable proponer herramientas que beneficien a la docencia, con la finalidad de subsanar las brechas de aprendizaje y superar las dificultades impuestas por la pandemia, a través del aprovechamiento de la tecnología.

2.2 Marco referencial y antecedentes de la innovación a desarrollar:

2.2.1 La docencia remota

La educación en Perú se ha visto involucrada en una constante carencia de recursos que imposibilitan mejores resultados. Previo a la emergencia sanitaria por el COVID -19 en el mencionado sector, se apreciaba una coyuntura de adversidades en los niveles socioeconómicos más bajos. Los aspectos frágiles en el área educativa son la conectividad a la internet, la deficiencia en la capacidad administrativa de los directivos en los colegios, institutos y universidades, las casi nulas capacitaciones docentes sobre Tecnologías de Información y Comunicación – TIC, con las que se han impartido las sesiones de aprendizaje (Gómez y Escobar, 2020).

La educación en tiempos de Covid tuvo que migrar inesperadamente a lo virtual, pues los centros escolares son considerados focos de contagio, por lo tanto, se cancelaron las clases presenciales de todos los grados. De esta manera, los docentes tuvieron que brindar soluciones para que la educación no se detenga y buscar estrategias de herramientas audiovisuales para una mejor enseñanza y

comunicación con los estudiantes. La educación virtual necesita la utilización de diversos recursos formativos como plataformas digitales y entornos colaborativos para realizar actividades de manera que los alumnos afiancen sus conocimientos y desarrollen sus habilidades guiados por los instructores (Atarama, 2020).

El aprendizaje en línea requiere que los profesores piensen y se capaciten de manera que el material sea creativo e innovador para atraer a los estudiantes (Christiana y Anwar, 2021).

La docencia representa un gran reto para los maestros pues se desempeñan en un mundo cambiante como consecuencia de la globalización y el uso de las tecnologías. Los profesores deben usar de forma cooperativa diferentes herramientas para la educación remota que permita la colaboración de contenidos didácticos. En estas circunstancias los formadores están en la constante búsqueda de material y tecnologías que comparten con otros orientadores para mejorar la capacitación de los estudiantes. Las herramientas digitales son de gran ayuda para los jóvenes y niños quienes se encuentran en estado de vulnerabilidad educativa (Calvo et al., 2020).

Moschen (2005) sustenta que la innovación se ha acelerado, tanto que se duplicó el tamaño de conocimiento por lo que lo novedoso de hoy, no lo será mañana. Asimismo, señala que la innovación de las instituciones es un proyecto fundamental para la comunidad, debido a que permite destacar ideas de cambio y de cómo mejorar la calidad de formación de los estudiantes.

Según Sánchez (2005), la innovación en la educación es un proceso realizado por cada docente mientras se crea conveniente modificar el método de enseñanza por medio de un cambio positivo. Sin embargo, no todo cambio es una innovación, por lo tanto, se requiere agregar disrupción en la praxis educativa.

Esta generación contemporánea gestiona la formación académica con “Aprendo en casa” que fomenta las prácticas de las herramientas digitales. Por ello, se ha generado un gran impacto en la gestión de emprendimientos económicos y han revolucionado diferentes sectores educativos (Castells, 2001).

2.2.2 Plataformas digitales para la enseñanza

El uso de las TIC en la educación es muy importante porque con ello se posibilita mejores procesos de enseñanza y aprendizaje que pueden ocurrir aun cuando los formadores y estudiantes se encuentran físicamente a distancia.

Sin embargo, la integración de las TIC no es un método de aprendizaje sino, un procedimiento continuo y proactivo que proporciona un entorno idóneo para la instrucción pedagógica (Young, 2003).

Algunas herramientas digitales que disponen los docentes para mejorar la enseñanza educativa son las siguientes;

- Animoto: Plataforma virtual que brinda opciones de creación de videos interactivos, mediante una suscripción gratuita (Animoto Comercial, 2021).
- Kahoot: Creador de cuestionario virtual, que permite generar competencia sana entre los alumnos, permitiendo evaluarlos de manera remota (Kahoot Italia, 2021).

- Pixabay: Biblioteca virtual de imágenes y videos sin derechos de autor, que pueden ser usados en cualquier momento bajo la licencia de Pixabay (Pixabay Comercial, 2021).
- Freepik: Banco de imágenes proporcionado por su propia productora, disponible para todos los usuarios permitiendo descargar en diversos formatos (Freepik España, 2021).
- Canva: Herramienta de creación de contenidos interactivos para el usuario, fácil de deducir (Canva Comercial, 2021).

El aprendizaje en línea requiere que los profesores piensen de manera creativa e innovadora para atraer y captar la atención de los estudiantes. Los medios de aprendizaje se convierten en el principal factor para ayudar a los profesores a que esto suceda. En este proyecto, se propone a Canva como herramienta digital para la elaboración, el almacenamiento y el uso en la praxis educativa. Se ha demostrado que la aplicación Canva promueve el aprendizaje virtual, una herramienta que sirve para varios propósitos, como compartir información e incentivar a los estudiantes de tal forma que sea efectiva la enseñanza. Canva proporciona una gran experiencia de aprendizaje que es consistente y dinámica con el estudiante lo que hace que la interacción sea más frecuente, aspecto que impulsa la comunicación remota. Canva como sitio web es una fuente de medios visuales que se puede utilizar como una ventana amplia y muy variada, fuera de las clases de idiomas y, por supuesto, una colección de materiales auténticos y dinámicos que son fácilmente accesibles para los docentes (Smaldino, S. et. al. 2015).

2.2.3 Canva como herramienta para mejorar el aprendizaje en contextos remotos.

Según Sangrà, A. (2020) manifiesta que la enseñanza antes de la pandemia generaba cambios no tan trascendentales e incluso se cuestionaba sobre la capacidad que tenían para modernizarse y enfrentar a los nuevos desafíos de la educación que se les presenta, de tal modo que la innovación en el aprendizaje ha sido un tema muy relevante y de alta preocupación en distintos niveles de sistemas educativos. La situación actual obliga a asumir un rol importante en la educación remota, para lo cual es necesario conocer y emplear herramientas que ayuden a desarrollar aprendizajes en esta nueva modalidad que enfrentamos, existen diferentes plataformas virtuales de desarrollo de la enseñanza en línea por lo que es necesario que los docentes estén más enfocados para elegir los más adecuados, donde pueden acceder y gestionar los contenidos de forma simple y efectiva.

Canva permite a los docentes y estudiantes la elaboración de trabajos mucho más creativos, promoviendo una mejor enseñanza a través de presentaciones visuales (Sangrà, 2020).

De acuerdo a Romero (2019), a través de esta plataforma se puede crear contenidos de aprendizaje en diversos formatos, tales como:

- Juegos educativos: amplia cartera de plantillas, de tamaños variados lo cual permite crear una variedad diversa de juegos.
- Fichas informativas y de trabajo: creación de fichas para la entrega de los alumnos, tales como trípticos, afiches entre otros donde se les explique en

qué consiste la tarea y se les den las pautas a seguir.

- Infografías: documento donde se pueden combinar imágenes, gráficos de diferentes conceptos de fácil entendimiento con elementos textuales, para desarrollar una comunicación basada en lo visual.
- Fichas-resumen: permite la creación de plantillas para realizar resúmenes esquemáticos, atractivos y con la información específica fundamental del tema a tratar.
- Diseños específicos para redes sociales como Instagram o Facebook: las redes sociales son parte del día a día y las opciones habilitadas permiten que las publicaciones que uno quiera realizar estén acorde a las medidas específicas que permiten dichas redes sociales a usar

2.2.4 Antecedentes de éxito

En el contexto educativo de Indonesia es muy importante el manejo del idioma anglosajón cuya redacción resulta ser una habilidad no muy fácil de adquirir. El aprender a redactar un texto en inglés no es un proceso sencillo para aquellos que, fuera de las clases, no se encuentran inmersos en el idioma. Es por ello que, los factores como la nula experiencia en la redacción de textos, problemas de aprendizaje, y la poca concentración podría desencadenar en posibles problemas de escritura. En tal sentido, se inició un estudio aplicando la herramienta Canva ya que los alumnos de institutos prefieren participar en actividades usando tecnología. Los resultados evidencian una mejora significativa en comparación con su producción antes de usar la mencionada herramienta. Los alumnos reconocen que Canva se puede ver una serie de virtudes que los ayudan a mejorar su

desenvolvimiento, pues les permite ser más creativos al momento de redactar. Adicionalmente, manifiestan que el proceso de escritura es mucho más fácil ya que pueden plasmar sus ideas fácilmente haciendo posible que el lector comprenda sus mensajes. Del mismo modo, señalan que, al usar este medio de contenido, la calidad de su producción escrita ha mejorado sustancialmente pues aplican la tecnología para la adquisición de un idioma en un contexto que se caracteriza por actividades placenteras orientadas al alumnado. Finalmente, afirmaron sentirse motivados para escribir más y pudieron reducir los niveles de ansiedad gracias al uso de Canva (Yundayani, A. et al., 2019).

Según la investigación de Arcentales et al. (2020) sobre Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura, se valida que los estudiantes del tercer año del bachillerato de la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano” de Venezuela usan las herramientas tecnológicas de manera creativa para el desarrollo de destrezas, especialmente en cursos de lectura y escritura. Si bien desconocían el potencial total que brinda la plataforma, lograron adaptarse a través de capacitaciones.

Asimismo, en Tailandia se realizó un análisis en el cual los docentes de enseñanza virtual e inglés requerían de material innovador y creativo para implementarlo en sus clases remotas. Los resultados demuestran que Canva les permite desarrollar creatividad y asegurar el proceso de enseñanza en línea. Actualmente, los medios de aprendizaje creados por los profesores deben ser prácticos (Ghavifekr, 2017).

Finalmente, un instituto privado de Lima promueve la intervención en las clases de inglés con la utilización de una plataforma virtual. El estudio analizó al docente como al estudiante, identificando que los alumnos se desconectaban todo el tiempo

y la participación en las actividades eran escasas en plena sesión virtual, afectando así el aprendizaje. Debido al análisis, vieron conveniente efectuar el uso de la plataforma virtual *Mentimeter*, para incentivar a los alumnos a mantenerlos motivados en cada sesión y así conseguir la interacción de cada uno. Se implementaron en este programa 4 usos de herramientas de gamificación que ayudó a los alumnos a participar constantemente en diferentes clases (Honorio, 2020).

Estos antecedentes demuestran el éxito de herramientas y/o plataformas digitales en el ámbito educativo. Profesores y estudiantes deben adaptarse a la modalidad de clases virtuales. El reto para los es buscar estrategias de enseñanza a través de las plataformas digitales para mejorar el aprendizaje de los educandos, por medio de las presentaciones creativas para el desarrollo de destrezas y habilidades que los motiven. El reto de los estudiantes es aprovechar esta tecnología y demostrar no solo dominio de las redes sociales, sino en distintas plataformas. De acuerdo a Pinzón y Guerrero (2018), los estudiantes no cuentan con niveles de conocimiento tecnológico suficiente, por lo que necesitan de guías que pueda orientar al uso de estas habilidades básicas, por lo que los maestros deben ser referentes.

2.3 Hipótesis:

Se plantea las siguientes hipótesis de investigación:

H₀: Los profesores tienen la alta disposición a la implementación de Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente.

H₁: Los profesores tienen la baja disposición a la implementación de Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente.

2.4 Resumen ejecutivo:

El presente trabajo de tesis denominado “Implementación de la herramienta Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente en un colegio de Lima Sur” pretende evaluar el uso de esta herramienta didáctica en los sistemas educativos, como un medio de creación de presentaciones y diseños propios que pretende ahorrarle tiempo al docente, facilitando diversidad de alternativas de diseños a la velocidad de unos clics.

Estas herramientas se han convertido en una alternativa imprescindible en el día a día de los docentes, quienes, a través de sus laptops, tabletas y dispositivos móviles, pueden consolidar sus diseños y presentaciones rápidamente, implementados como recursos estratégicos para las presentaciones de sus clases.

Para el análisis de este proyecto se usó la metodología de investigación descriptiva, el cual tuvo enfoque en un colegio de Lima Sur donde participaron 20 docentes. Los resultados revelan que los profesores consideran alta la utilidad de la herramienta, pese a que manifiestan baja disposición a recomendar su uso.

2.5 Características técnicas o atributos del proyecto:

El proyecto se basa en el uso de la herramienta Canva como plataforma para fortalecer la docencia remota.

Canva cuenta con las siguientes características:

- Virtualidad: La plataforma está en la nube, por lo que cualquier docente puede ingresar desde varios dispositivos mientras cuente con conexión a internet. Permite crear y compartir tareas visualmente llamativas con los

alumnos en clase al ritmo que ellos elijan, fomentando en todo momento el trabajo en equipo.

- Costo: Acceso a más de 420,000 plantillas 100% gratuitas editables y con actualizaciones diarias de nuevos diseños, con el fin de fomentar el aprendizaje virtual.
- Cantidad de recursos: Posee distintas funcionalidades, como presentaciones, gráficos, *posts* para redes sociales, videos, organizadores gráficos, logos, tarjetas, certificados, membretes, *collages* de foto, historietas, fondos virtuales para Zoom, fondos de pantalla, *flyers*, dípticos, animaciones, banners, portadas de libros, agendas, invitaciones, infografías. Los formatos multimedia y la forma en la que se inserta y muestra el contenido, facilitan el proceso de aprendizaje. Los medios visuales son utilizados para el aprendizaje de idiomas. Se puede diagramar usando diferentes pantallas de computadora, dibujos de pizarra blanca, fotos, gráficos, diseño de letras, dibujos animados, etc.
- Seguridad: Canva es una herramienta 100% segura para fortalecer la educación, cumple con las leyes COPPA y FERPA, resguardando la privacidad tanto de los docentes como el de los alumnos.

Esta herramienta constituye un medio de apoyo para que el docente prepare el contenido de las clases.

2.6 Análisis comparativo de atributos, características, mejoras o novedades tecnológicas:

Herramienta	Canva	Material elaborado con medios tradicionales (Office)
Costo	La herramienta es gratuita, costo cero.	La herramienta es gratuita, costo cero.
Cantidad de funcionalidad	La cantidad de funcionalidades con la plataforma es bastante variada para elaborar videos, fotos, infografías, presentaciones, logotipos, poster, o publicaciones para redes sociales.	Se utilizan presentaciones en PowerPoint.
Tiempo de preparación de material	Depende del docente y del nivel de conocimiento de la herramienta.	Corto periodo porque están habituados al uso de Office.
Interface	Es atractiva, intuitiva y fácil de usar.	Estándar.

Tabla 1: Elaboración propia

Canva es una herramienta que permite la búsqueda de imágenes, iconos, gráficos dinámicos, plantillas prediseñadas que pueden ser modificadas por el usuario para colocar texto, así como elementos de diseños y formatos de textos modernos y

dinámicos fondos y control de zoom la cual es una opción para poder ver la versión a presentar en la clase.

2.7 Objetivo General y específicos: propósito del proyecto

2.7.1 Objetivo General

- Evaluar la percepción de los docentes sobre la implementación de la herramienta Canva en un colegio de lima sur

2.7.2 Objetivos Específicos:

- Analizar la percepción de los docentes sobre la utilidad de la herramienta Canva en el proceso de enseñanza remota.
- Analizar la percepción de los docentes sobre la importancia de las capacitaciones en herramientas digitales.

2.8 Componente del proyecto

2.8.1 Fase de investigación:

- Revisión teórica
- Diseño metodológico
- Análisis de resultados

2.8.2 Fase de implementación:

En caso el presente proyecto confirme que es viable aplicar Canva como herramienta digital para fortalecer el proceso de enseñanza docente, se implementará en el colegio, considerando los siguientes componentes:

- Propuesta al colegio
- Capacitación a docentes
- Implementación
- Medición de indicadores de éxito

2.9 Resultados generales:

El análisis de los resultados cuantitativos se basa en la encuesta que incluía 19 preguntas y contó con la participación de 20 personas, de las cuales, el 55% es de género femenino mientras que el 45% masculino. Con respecto al rango de edad, los docentes de 31 a 40 años representan el 25%, los de 41 a 50 años abarcan el 40%, mientras que los profesores de 51 a 60 años constituyen el 35% restante.

En relación a la experiencia como instructores, el 10% viene laborando en la docencia de 6 a 8 años, el 20% de 9 a 10 años y el 70% de 11 años a más. En cuanto al tiempo laborado en la institución educativa, el 10% trabaja menos de 1 año, el 20% entre 1 y 3 años, el 25% entre 4 y 7 años y finalmente el 45% trabaja desde hace más de 12 años.

En la Figura 1, los docentes mencionan los principales retos para adaptarse a la docencia virtual. El 45% manifiesta que el problema central es el acceso a la tecnología como a una adecuada conexión a internet, mientras que el 35% manifiesta que la gestión del tiempo constituye un factor considerable; el 15% indica que la preparación de contenidos fue uno de los grandes desafíos. Esto hace referencia a la poca accesibilidad que Perú posee en términos de conexión digital, actualmente se vive brecha digital, la cual es la principal barrera para el cumplimiento del desarrollo y de objetivos educativos en nuestro país. Por otro lado, muchos docentes en la actualidad tienen más de una responsabilidad dentro de la docencia y los tiempos para revisar y calificar los trabajos entregados podrían ser escasos. Dicho resultado reafirma lo expuesto por MINEDU (2020) donde se visualiza que estos factores impactan en la mejora del desarrollo pedagógico y las

estrategias de enseñanza de los docentes durante este último año y las limitaciones que están puedan causar.

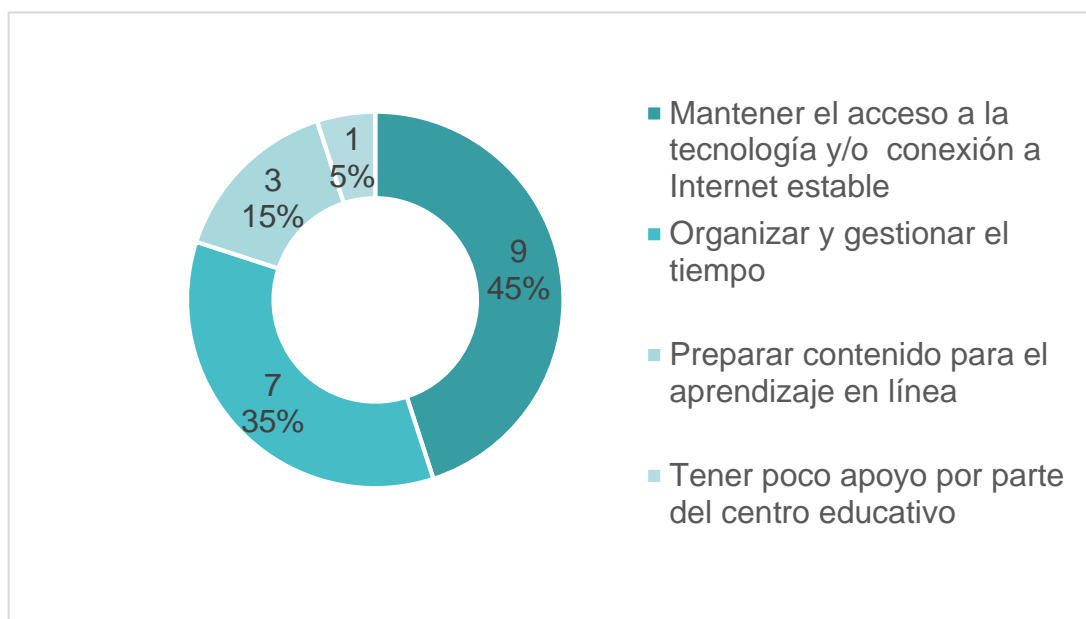


Figura 1: Retos de la docencia remota

Respecto a la frecuencia de preparación de material didáctico, la Figura 2 evidencia que el 85% de los maestros elabora su material de clases de forma diaria y un 15% lo realiza de manera semanal. Esto se explica porque en el país a raíz de la pandemia, se realizó un plan de capacitación a los profesores llamado “Rol del docente en la enseñanza-aprendizaje a distancia” en el 2020, donde se plantea el desarrollo de los materiales que el docente debe realizar, basándose en el desarrollo y planificación de las actividades y tareas de los cursos que tengan asignados, facilidad y motivación en el aprendizaje y promover las actividades virtuales.

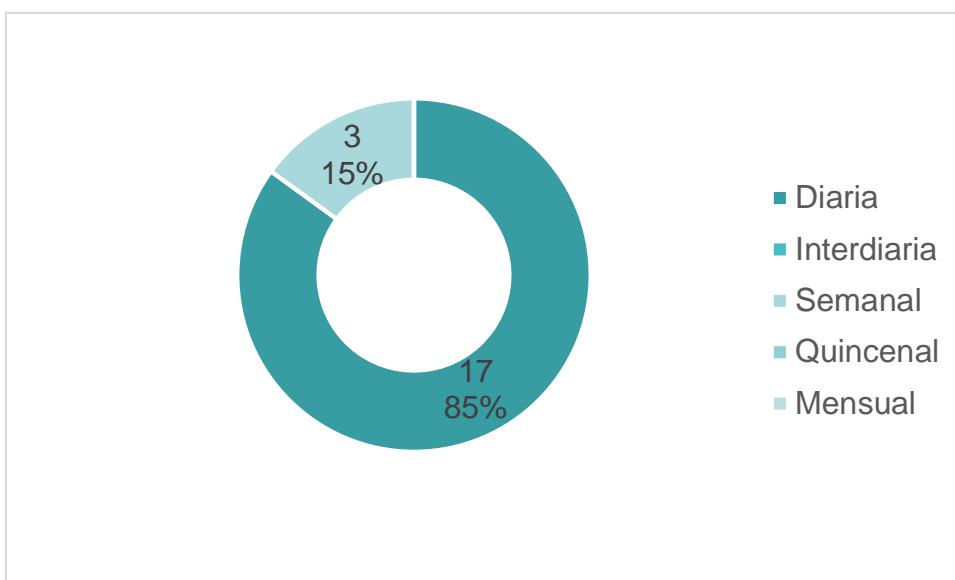


Figura 2: Frecuencia de elaboración de material didáctico

En la Figura 3, se puede observar que un 50% de los docentes realizan la elaboración del material sin ningún formato previamente diseñado, mientras un 45% realiza la elaboración en base al recurso que la institución le entrega, y solo un 5% refiere que la institución lo realiza. Esto se debe a que el gobierno no ha elaborado una plataforma de soporte al docente para materiales que deben realizar y que los formatos que les brindan no siempre satisfacen la necesidad que se pueda tener para el desarrollo de las actividades, ya que la enseñanza virtual demanda que el material sea más atractivo al estudiante y que a la vez muestre claridad en la información; por lo que se resalta el esfuerzo del docente para elaborar los materiales dentro de las posibilidades de las herramientas que maneja y sus tiempos.

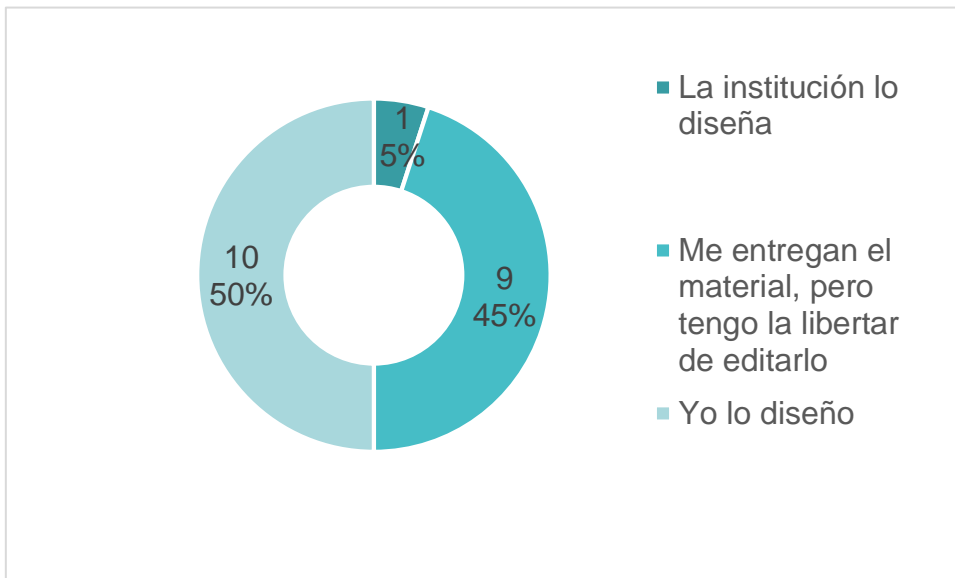


Figura 3: Elaboración del material que realiza el docente

En la Figura 4, los docentes dan a conocer la cantidad de cursos que dictan y en los cuales deben desarrollar sus contenidos. Se puede apreciar que el 40% de los profesores lo prepara para 1 curso, el 30% de encuestados elaboran contenido para 2 cursos, el 10% para 3 cursos, el 5% para 4 cursos y por último el 15% de profesores lo efectúa para más de 5 cursos. Por lo tanto, cada docente maneja diferentes números de cursos. Debido a la pandemia muchos profesores tuvieron problemas de acoplarse a las nuevas clases remotas, como para preparar sus contenidos, gestionar su tiempo es por ello que la mayoría de los educadores solo desarrolla sus contenidos para 1 o 2 cursos.

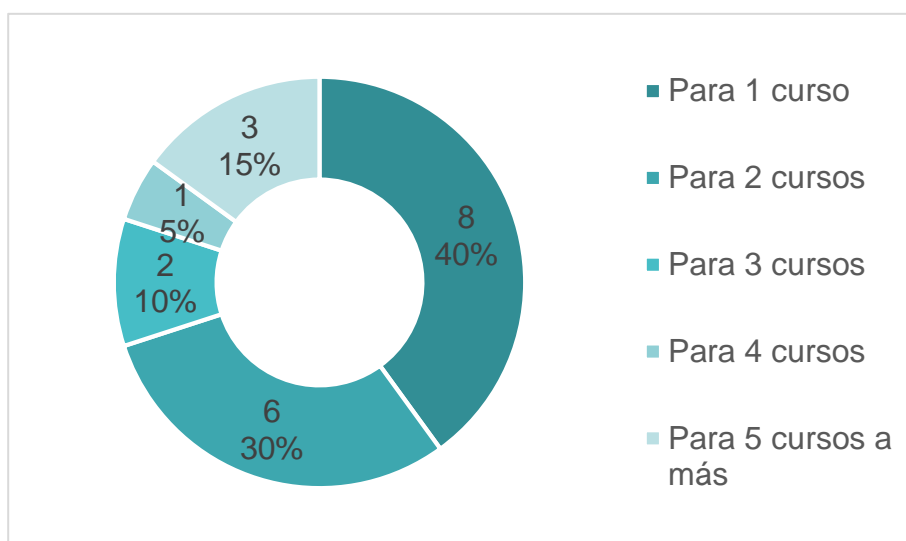


Figura 4. Desarrollo de Contenidos

En la Tabla 2, se visualiza que el 85% de docentes elaboran su contenido empleando las plataformas de edición de texto que incluye (Microsoft Word, Google Drive, Keywords, Google Docs.), el 30% de profesores maneja la Edición de infografías y folletos (Genial.ly, Pictochart, Canva, Creately). Asimismo, el 20% prefiere Edición de audio (VirtualDub, Audacity, Free Audio Editor, Canva, etc.) y por último el 15% maneja Edición de foto (Photoshop, Picmonkey, Snappa, Pixlr.). Por lo tanto, en su gran mayoría los profesores desarrollan su contenido con herramientas ya habituales como el Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, etc. ya que estas herramientas por lo general vienen instaladas en las computadoras y está al alcance de todos. También, algunos instructores debido a la pandemia y al cambio remoto optaron por buscar recursos para la mejora del aprendizaje empleando elementos nuevos entre Canva, Genial.ly y otras herramientas más, con el fin de que los estudiantes puedan captar mejor los nuevos conocimientos. Estos resultados confirman a Moschen (2005), pues la innovación sigue avanzando y lo

que hoy parece nuevo mañana ya no lo será, es decir esta investigación podría replicarse en el futuro y los docentes podrían dominar Canva y otras herramientas digitales.

Tabla N°2

AFIRMACIONES	PORCENTAJE
Edición de foto (Photoshop, Picmonkey, Snappa, Pixlr, etc.), Edición de texto (Microsoft Word, Google Drive, Keywords, Google Docs.)	15%
Edición de audio (VirtualDub, Audacity, Free Audio Editor, Canva, etc.)	20%
Edición de video (Viva Video, Canva, Animoto, Imovie, MovieMaker, etc.),	25%
Edición de infografías y folletos (Genial.ly, Pictochart, Canva, Creately, etc.)	30%
Edición de texto (Microsoft Word, Google Drive, Keywords, Google Docs.)	85%

Tabla 2. Herramientas preferidas para el desarrollo de contenidos

En la Figura 5, los docentes responden sobre la importancia de de la presentaciones efectivas. Se puede observar que el 60% las califican como muy importantes, un 30% manifiesta que son importantes, mientras que solo solo el 10% las consideran de importancia regular. Ningún participante marcó las opciones poco importante o nada importante. Se puede explicar que para la gran mayoría de docentes es fundamental que sus presentaciones en clase sean efectivas, pues

reconocen que ello impacta en el aprendizaje de los alumnos. Es necesario fomentar mejores contenidos visuales que promueven la participación durante toda la sesión de estudios.

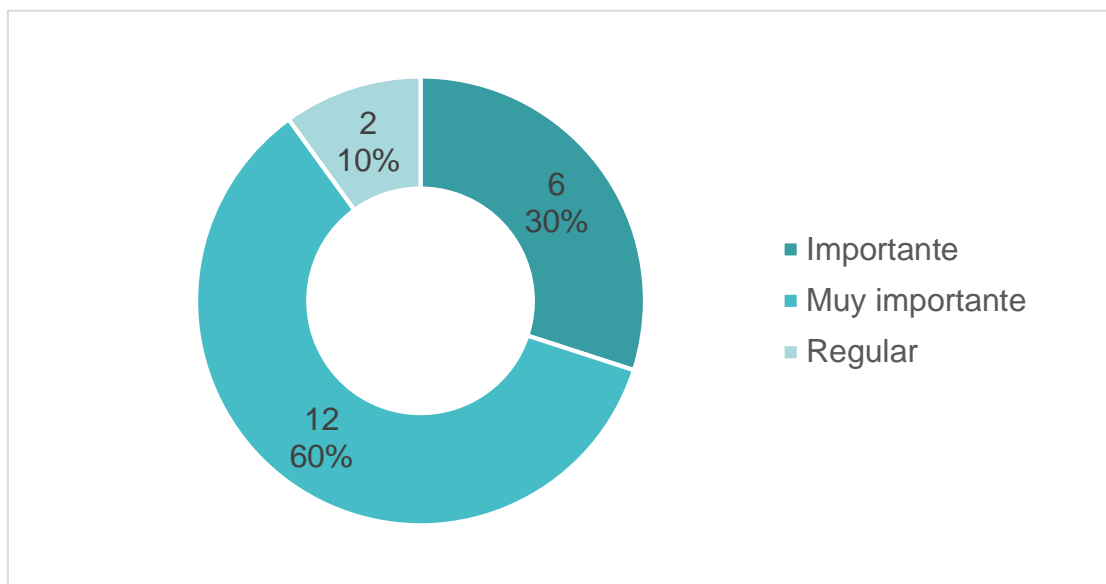


Figura 5. Importancia en las presentaciones efectivas

Respecto al nivel del conocimiento de Canva, la Figura 6 exhibe que el 15% considera conoce bastante bien la plataforma, el 35% conoce de Canva, pero reconoce que podría aprender más, el otro 35% conoce la herramienta medianamente, el 10% muy poco y el 5% no la conoce en lo absoluto. Se analiza que aún es muy bajo el nivel de herramientas para creación en línea de contenido docente. Pese a ello, los maestros deben estar en constante búsqueda medios que permitan la creación de material. Lamentablemente en Perú, el sector público no había invertido en digitalización de la educación, por lo que las capacitaciones en TIC podrían representar una ventaja competitiva para los profesores.

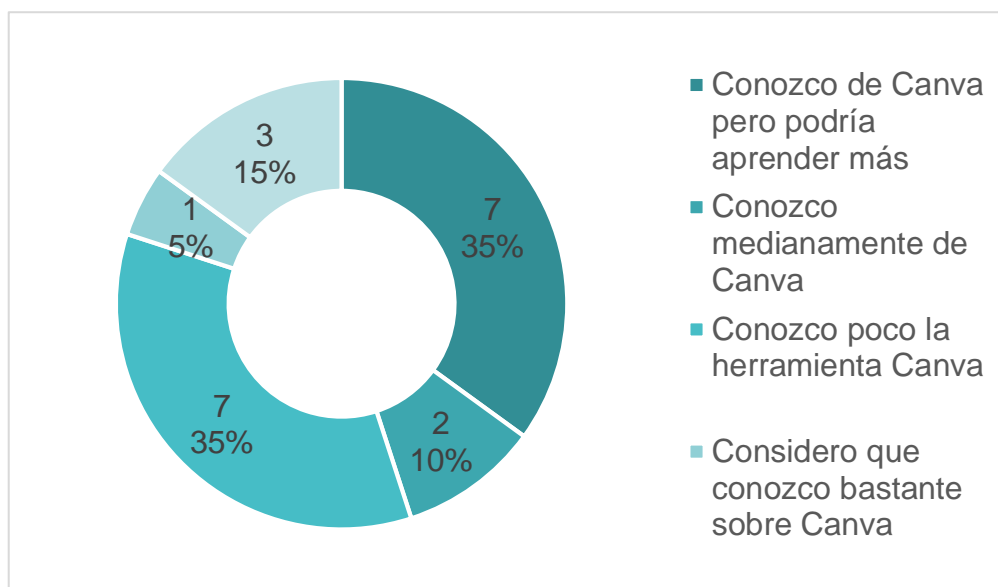


Figura 6. Conocimiento de Canva

En la Tabla 3, los profesores expresan opiniones respecto al uso de Canva. El 65% está totalmente de acuerdo en que favorece su labor como docente, el 20% se encuentra de acuerdo y el 15% no está de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, el 60% se encuentra totalmente de acuerdo en que Canva facilita el desarrollo de presentaciones, el 20% está de acuerdo y otro 20% no está de acuerdo ni en desacuerdo. Con respecto a la afirmación sobre agilizar el aprendizaje, el 45% se manifiesta muy de acuerdo y el 40% de acuerdo mientras que el 15% se encuentra medianamente de acuerdo. Adicionalmente, el 35% de los educadores manifestaron estar muy de acuerdo en que este recurso estimula la creatividad en los estudiantes, el 60% se encuentra de acuerdo y el 5% moderadamente de acuerdo. Finalmente, la optimización del tiempo gracias Canva es una aseveración con la que el 40% está muy de acuerdo, el 50% de acuerdo mientras que un 10% no está de acuerdo ni en desacuerdo. En este sentido, los participantes consideran que la herramienta Canva tiene beneficios en la enseñanza. Ello legitima lo

expuesto por Anwar (2021), quien indica que el material a usarse en clases debe ser creativo para así tener alumnos innovadores.

Tabla N°3

Enunciado	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Favorece el trabajo docente	65%	20%	15%	0%	0%
Facilita el desarrollo de presentaciones	60%	20%	20%	0%	0%
Agiliza el aprendizaje	45%	40%	15%	0%	0%
Estimula la creatividad	35%	60%	5%	0%	0%
Ayuda la optimización de tiempos	40%	50%	10%	0%	0%

Tabla 3. Afirmaciones del uso de Canva

En la Figura 7, los maestros indican la importancia de las capacitaciones para tener un correcto manejo de la herramienta Canva. El 70% considera la instrucción muy importante, el 20% hace referencia a que el entrenamiento es importante para una buena labor docente mientras el 10% considera a la formación sobre Canva regularmente importante. Por lo tanto, se evidencia una gran apertura por parte de los educadores a seguir adquiriendo destrezas sobre la adecuada aplicación de la herramienta durante sus sesiones de aprendizaje. Debido a la pandemia, los instructores han adquirido conocimiento de instrumentos tecnológicos por cuenta propia. Esto coincide con Arcentales (2020), quien señala que hay disposición a adecuarse al manejo de recursos digitales.

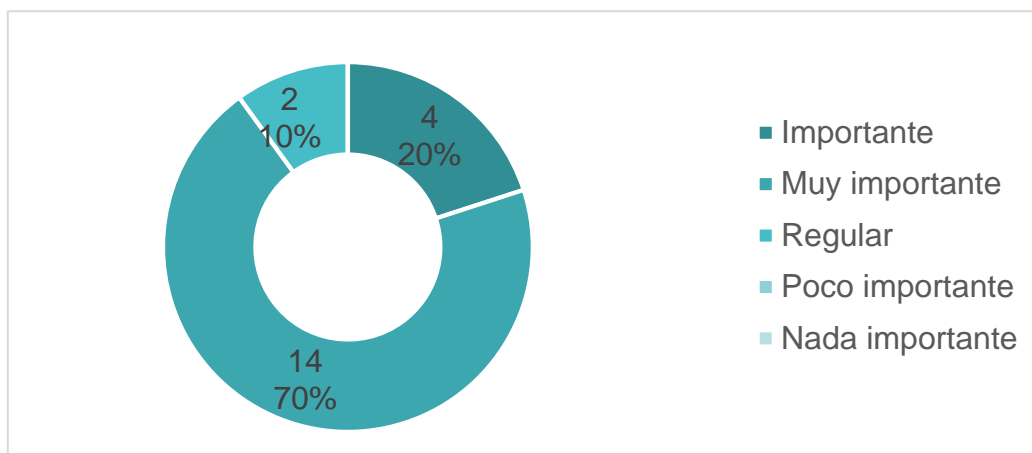


Figura 7: Importancia a las capacitaciones de Canva

En el caso de una posible implementación de la herramienta, se consultó a los profesores la frecuencia de las capacitaciones que deberían tener (Figura 8). El 40% de los instructores señala que los talleres se deben realizar cada 15 días, el 30% cada 30 días, el 10% cada dos meses, el 15% considera que la instrucción debe ser cada seis meses y el 5% una vez al año. Esto sugiere que el adiestramiento juega un rol fundamental cuando se desea consolidar el conocimiento. Los altos valores a favor de capacitaciones constantes podrían reflejar el reconocimiento de poco dominio de Canva. Finalmente, lo importante es el nivel de compromiso y responsabilidad por parte de los agentes de la educación para formarse en la materia.

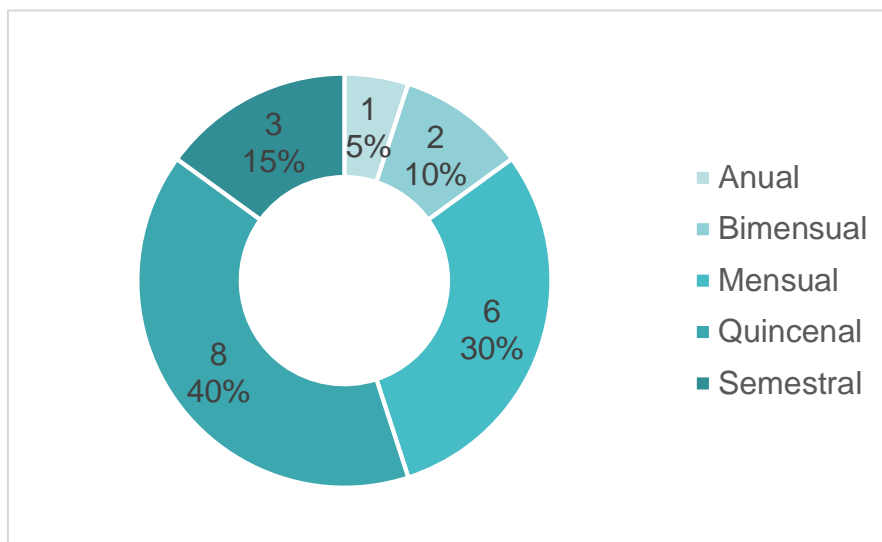


Figura 8: Frecuencia de las capacitaciones de Canva

En cuanto a Canva como herramienta para promover sesiones de aprendizaje significativas, la Figura 9 muestra que el 55% de los docentes considera que es muy probable que promueva afianzar conocimientos, el 30% señala que es probable y el 15% estima que es regularmente probable. En relación a ello, las plataformas educativas digitales como Canva promueven diversos beneficios en los diferentes enfoques de aprendizaje. Ello hace referencia a Atarama (2020), quien señala que la educación virtual permite realizar actividades digitales de tal forma que los alumnos consoliden su aprendizaje con la finalidad de cumplir los objetivos en cada lección.

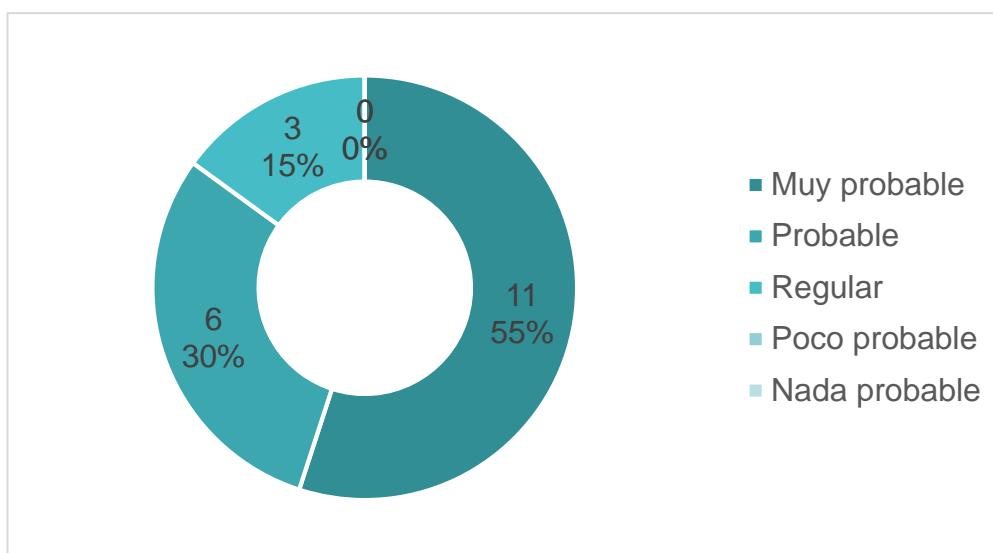


Figura 9: Sesiones de aprendizaje significativas con Canva

En la Tabla 4, se evidencian percepciones de los profesores respecto al uso de Canva. El 50% está totalmente de acuerdo con el aporte que tiene esta herramienta en la inclusión educativa, el 45% se encuentra de acuerdo y el 5% no está de acuerdo ni en desacuerdo. Por otro lado, el 55% se encuentra bastante de acuerdo en que la plataforma facilita el cumplimiento de tareas, el 40% está conforme y otro 5% no está de acuerdo ni en desacuerdo con la afirmación. En cuanto al desarrollo de materiales educativos, el 50% manifiesta su absoluto respaldo, el 35% de acuerdo mientras que el 15% se encuentra medianamente conforme con la aseveración. Adicionalmente, el 50% de los educadores manifestaron estar muy de acuerdo en que este recurso motiva constantemente, el 45% se encuentra de acuerdo y el 5% moderadamente de acuerdo. Finalmente, el 60% afirma que esta herramienta potencia la creatividad, el 35% se encuentra de acuerdo y el 5% no está de acuerdo ni en desacuerdo con lo indicado.

Los encuestados valoran positivamente los beneficios de Canva en la educación. Ello refleja lo planteado por Pinzón y Guerrero (2018), quienes indican que los

docentes tuvieron que encontrar nuevas estrategias de enseñanza a través de las plataformas digitales con la ayuda de las presentaciones creativas para el desarrollo de destrezas y habilidades que mantengan motivados a sus alumnos. Es posible que en la pandemia estén descubriendo los beneficios de medios digitales para la docencia remota.

TABLA N°4

Enunciado	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Inclusión educativa	50%	45%	5%	0%	0%
Cumplimiento de tareas	55%	40%	5%	0%	0%
Desarrollo de materiales educativos	50%	35%	15%	0%	0%
La motivación constante	50%	45%	5%	0%	0%
Potenciamiento de la creatividad	60%	35%	5%	0%	0%

Tabla 4: Nivel de acuerdo con beneficios de la herramienta Canva

En la Figura 10 se menciona que el 85% usaría la herramienta Canva para sus clases remotas en caso obtuviesen dominio del tema, mientras que el 10% podría usarlo regularmente y el 5% manifiesta poco probable la utilización. En este sentido, se puede afirmar que los docentes ven la potencialidad de la plataforma digital para crear contenido educativo, es decir le brindarían la oportunidad para el desarrollo de sus presentaciones interactivas de sus clases. Los resultados respaldan indicado por Yundayani et al. (2019), quienes señalan que la herramienta Canva cuenta con una serie de virtudes que ayuda a mejorar el desenvolvimiento en clase,

en donde se evidencia una mejora significativa frente a métodos tradicionales. Esto genera un beneficio para los docentes ya que logra reducir los niveles de ansiedad ante la incertidumbre de la educación no presencial.

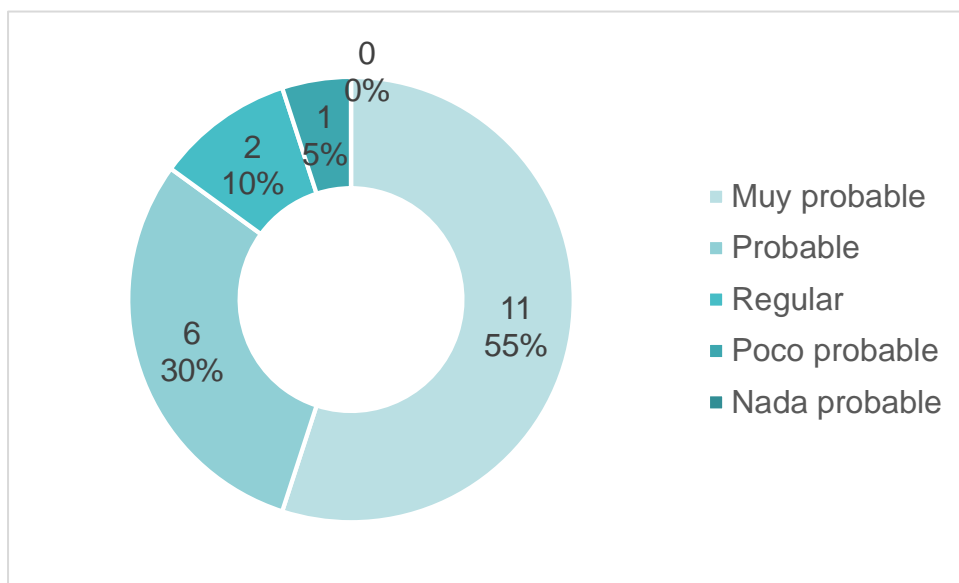


Figura 10: Uso de Canva en clases remotas en caso tuviesen dominio de la herramienta.

En la Figura 11, se presenta la opción de pago de una suscripción por el uso de la herramienta, en donde el 5% muestra una alta probabilidad de pagar por la adquisición de Canva, el 40% probablemente pagaría, el 20% se muestra neutral y el 35% considera poco probable disponer de dinero para suscribirse a la plataforma. En consecuencia, se confirma que los participantes prefieren tener el acceso gratuito. De momento, esta herramienta y muchas otras no tienen costos, por lo que este criterio sería un factor positivo al implementarlo en cualquier colegio.

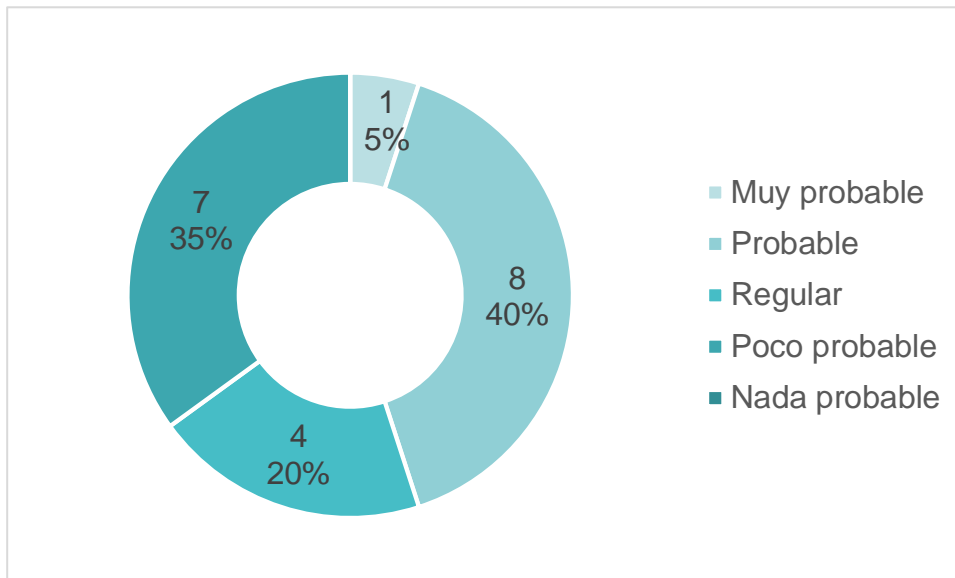


Figura 11: Probabilidad de pago por suscripción

La Figura 12 muestra el NPS. En este caso, los detractores representan el 25%, los neutrales el 45% y los promotores equivalen al 30%, lo cual conlleva a la obtención de un NPS de 5 puntos. Si bien la calificación resulta positiva, aún es en niveles muy bajos. Esto significa que la probabilidad de recomendación de los docentes sobre la utilización de la herramienta Canva es en el nivel mínimo, lo que se podría explicar por la falta de conocimiento de la herramienta o por los temores que implica digitalizar el proceso de creación de contenido. Por lo tanto, se puede decir que aún existe renuencia a su uso, pese a que sí consideran que impacta positivamente en la educación inclusiva y la educación en contextos remotos.

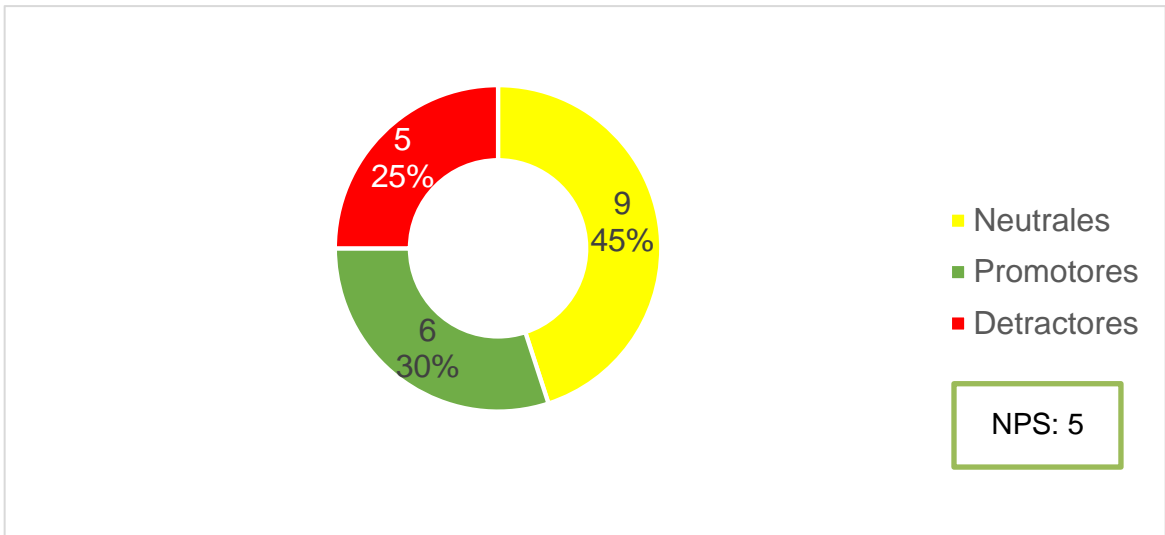


Figura 12: NPS - Probabilidad de recomendar Canva

2.10 Plan de actividades del proyecto

A continuación, se describe las actividades correspondientes a la fase de investigación.

Componente	Actividades	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5
Revisión teórica	Revisión de antecedentes de éxito	X	X			
Revisión teórica	Redacción de proyecto de investigación	X	X			
Diseño metodológico	Muestreo			X		
Diseño metodológico	Elaboración de encuesta: jueces expertos, piloto y aplicación			X		
Análisis de resultados	Elaboración y análisis de resultados				X	X
Análisis de resultados	Presentación de conclusiones y recomendaciones				X	X

Tabla 5: Gantt de actividades

El uso de Canva como herramienta digital es de muy fácil uso, sencilla visualmente, gratuita, con mucha diversidad de plantillas y recursos. Se recomienda realizar las siguientes actividades en la fase de implementación:

- Propuesta al colegio: presentación de resultados del estudio de investigación con propuesta de cronograma de capacitación.
- Capacitación a docentes: las temáticas sugeridas son Introducción de Canva para docentes, Infografías, Presentaciones efectivas con Canva, Mapa conceptual en Canva, entre otras.
- Implementación: referida al proceso de adquisición de la herramienta.
- Medición de indicadores de éxito: evaluación del nivel de satisfacción de la herramienta, así como del impacto en la enseñanza docente.

2.11 Diseño del proyecto:

- Enfoque: cuantitativo descriptivo, ya que se intenta cuantificar los resultados de las personas sobre la percepción de Canva a través de la aplicación de encuestas.
- Técnica: Cuestionario que permite entender e investigar sobre el uso práctico de Canva en el desarrollo de contenido visuales de los profesores.
- Instrumento: Cuestionario de elaboración propia
- Método de registro: Google Forms pues facilita el almacenamiento de respuestas en la nube.
- Variable central: Uso potencial de Canva

3 Estimación del costo del proyecto:

Los costos del proyecto se basan en costos de investigación (proyecto de tesis) y costos de implementación (en caso se valide la viabilidad de implementación de Canva). Se requiere una inversión total de S/ 25,000 aproximadamente.

3.1 Costos de Investigación:

DISEÑO				
RECURSOS HUMANOS	CANTIDAD	HORAS	COSTO HORA	COSTO TOTAL
Horas hombre	4 investigadores	50	S/.30	S/. 6,000

Tabla 6: Elaboración Propia

3.2 Costos de Implementación:

IMPLEMENTACIÓN				
RECURSOS	CANTIDAD	HORAS	COSTO UNITARIO	COSTO SEMESTRAL
Capacitadores expertos en Canva	2 profesionales	40 (10 sesiones de 2 horas por experto)	S/.250	S/. 10,000
Licencias PRO*	20	-	S/. 214	S/. 4, 280
Publicidad en Redes				S/. 2,000
Premios				S/. 2,000
Materiales			S/50.00	S/. 500
TOTAL				S/. 18, 780

Tabla 7: Elaboración Propia

4. Sustento de Mercado

4.1. Alcance esperado de mercado:

La implementación de la propuesta de valor es de gran importancia ya que permite al mercado poder mejorar el desempeño docente durante las sesiones de aprendizaje; en consecuencia, permite al alumnado mejorar su rendimiento en diferentes materias académicas. Según el MINEDU (2020), el 65,2% de los docentes consideran a la capacitación sobre el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como estrategias formativas al instructor. En este sentido, la propuesta de valor garantiza una constante instrucción al docente.

Adicionalmente, todas las instituciones educativas deben contar con acceso a Internet y equipamiento informático pues se busca la instrucción orientada a un mundo digital (MINEDU, 2019), Por lo tanto, el proyecto de investigación puede replicarse en otras instituciones educativas a nivel nacional ya sea en localidades rurales o urbanas.

El principal beneficio de valor es brindar una educación digital que permita la conexión de los alumnos y de los profesores, desarrollando competencias e ingresando al mundo educativo cibernético.

4.2. Descripción del mercado objetivo real

4.2.1 Tipo de Mercado:

Según MINEDU (2015), en Perú existen más de 40 organizaciones educativas no gubernamentales que brindan soportes educativos al docente y al alumno para el desarrollo sostenible del País, que constituyen una fuente para implementar estas iniciativas, ya que usualmente las ONGs relacionadas a educación tienen la meta de digitalizar la educación.

4.2.2 Stakeholders:

- **Docentes:** El 2020 ha sido un año lleno de retos para la educación básica sobre todo para los maestros, que son los principales agentes que participarán en el uso de herramientas digitales. A modo de referencia, en un colegio de Bogotá, analizaron diversos efectos generados durante el año de la enseñanza remota, siendo una de ellas la adaptabilidad a la virtualidad, identificando que los profesores dan pasos agigantados con el uso frecuente de las TIC, aunque muchas veces se han visto complicados por no tener los implementos necesarios para laborar (Téllez, 2020).
- **Autoridades:** Es indispensable que los referentes del gobierno fomenten el uso de medios virtuales en la docencia. Lamentablemente, hoy no es tan frecuente, por la desigual al acceso al internet a nivel global. Las autoridades son los principales interesados en que los colegios se adapten a la brevedad posible a esta nueva modalidad remota, encontrando nuevas formas de enseñar (Téllez, 2020).
- **Alumnos:** Un punto muy relevante y poco mencionado es que los estudiantes pasaron de ser solo alumnos a ser alumnos-hijos a la vez en un mismo espacio (aula-casa) y tuvieron que adaptarse de manera intempestiva sin previo aviso.
- **Padres de Familia:** En diferentes escenarios han visto que los padres de familia han tenido como soporte las clases presenciales, ya que les daban un espacio para continuar con sus rutinarias tareas laborales, pero ahora con el confinamiento eso ha cambiado drásticamente, convirtiendo a los padres como tutores de formación académica, quienes se tienen que asegurar con el cumplimiento de tareas de sus hijos. Si bien es cierto, el

programa de “Aprendo en casa” no capta la atención completa de los alumnos, los padres de familia se han visto obligados a ser disciplinados con el cumplimiento de horarios y jornadas de enseñanza, constituyéndose en importante stakeholders de la educación remota (Acosta, 2020).

4.2.3 Estimación de la Demanda

La educación pública en el país está en crisis, ya que estiman que el 45% de estudiantes dejaron de asistir a las clases virtuales por falta de herramientas tecnológicas suficientes, así como el poco acceso al Internet. Es por ello, que con la ayuda de las ONG’s están distribuyendo *tablets* para los estudiantes a diferentes partes del país, con el fin de que los alumnos no se queden sin estudiar (El Comercio, 2021).

En ese sentido, la estimación de mercado comprende un colegio de Lima Sur en el que laboran 30 docentes y 750 alumnos en total. La investigación pretende realizar un impacto positivo para la calidad educativa.

4.3. Descripción del modelo de negocio con el cual la innovación

Se plantea los principales componentes del modelo de negocios aplicado por Instituciones educativas que buscan implementar un recurso digital para mejorar la praxis educativa.

4.3.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor propone la implementación del uso de Canva en la actividad docente, la cual mejora el proceso de enseñanza docente y constituye una innovación en educación pública ya que facilita incrementar el desempeño a través de metodologías ágiles dentro de las clases en un contexto remoto. Canva permite crear recursos de aprendizaje con sesiones de enseñanzas más amenas y didácticas (Sánchez, 2020).

La propuesta de valor acerca a la Institución a posicionarse como una de las pocas instituciones públicas que fomenta el desarrollo de la creatividad tecnológica docente.

4.3.2. Estrategia de penetración en el mercado

Publicidad:

Debido al gran poder que representan las redes sociales en el ámbito educacional, la estrategia de penetración del mercado es la de publicitar el uso de Canva a través del Facebook e Instagram a los instructores de la casa de estudios con la finalidad de persuadir y motivar a los profesores a emplear Canva en su práctica educativa.

Actividades de *Engagement*:

La estrategia del *engagement* a través de constantes talleres prácticos y capacitaciones que estarán a cargo de expertos en el manejo de la herramienta. Dicho entrenamiento tendría una frecuencia quincenal con una duración de dos horas cada sesión. Por lo tanto, se podrá tener una mayor participación de nuestro mercado objetivo y lograr una continua alfabetización digital dirigida a los pedagogos.

Premiación:

Para iniciar en Canva se realizará una entrega de premios y diplomas otorgados a los profesores con mejor desempeño en el uso de la herramienta. Por lo tanto, se buscará la difusión de dichas medidas de reconocimiento con la finalidad de promover el manejo de este recurso por parte de los educadores.

4.3.3. Alianzas

Las alianzas con institutos superiores o universidades para la entrega de becas o semibecas a los docentes que requieren seguir capacitándose en herramientas digitales.

Además, se realizarán alianzas con plataformas educativas como Netzun, Crehana e Imagen Concept 360, con la finalidad de ofrecer descuentos a los docentes que deseen aprender una nueva forma de enseñanza, mediante estas valiosas herramientas. Es importante mencionar que estas plataformas son de fácil acceso y brindan algunos cursos gratuitos con ponentes reconocidos en el mercado.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

Las conclusiones de la investigación son las siguientes:

- Los profesores tienen la baja disposición a recomendar Canva como herramienta para fortalecer el proceso de enseñanza docente. Sin embargo, perciben que la plataforma tendría alta utilidad en los procesos de aprendizaje de los estudiantes y que es importante para la educación virtual.
- Existe un elevado interés por parte de los docentes por recibir capacitaciones sobre plataformas digitales. La formación en medios virtuales podría contribuir a mejorar la percepción docente sobre el uso de Canva u otra plataforma que fortalezca los procesos de enseñanza virtual en el colegio.

5.2. Recomendaciones

Las principales recomendaciones del estudio son las siguientes:

- Implementar canva como medio alternativo para fomentar el aprendizaje virtual de manera rápida, creativa y sobre todo eficiente. Esta aplicación puede consistir en un piloto inicial para medir el impacto de los beneficios.
- Capacitar a los docentes en herramientas digitales así como en metodologías para el trabajo remoto.
- Desarrollar un plan de aprendizaje entre docentes como clases asincrónicas, de esta forma, ellos tengan acceso en cualquier momento al material como recurso adicional y también puedan dejar comentarios para poder absorber cualquier inquietud, asegurando la enseñanza y el aprendizaje.
- Fomentar el uso de espacios colaborativos mediante Canva, como alternativa en donde el contenido pedagógico está organizado y centralizado, consultable por otros docentes y alumnos, esto hará que se tenga un mejor orden y se vea la enseñanza a distancia mejor planificada.
- Gestionar alianzas estratégicas con instituciones educativas tecnológicas que brinden a los instructores la posibilidad de seguir en la mejora continua para beneficiar su desempeño docente a través de becas académicas.

6. Referencias

- Alcalá, M. (2017). La galaxia internet: reflexiones sobre internet, empresa y sociedad. Manuel Castells. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 62(231), 407-412. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/421/42152785016.pdf>
- Anwar, K. (septiembre-diciembre, 2021). The perception of using technology canva application as a media for english teacher creating media virtual teaching and english learning in loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62-69. Recuperado de: <http://journal.umg.ac.id/index.php/jetlal/article/view/2253/1484>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N., y Erazo, J. (2020). Análisis del uso de las tecnologías digitales en la extensión universitaria durante el aislamiento social. *Revista Brasileña de Desarrollo* 28614. Recuperado de: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/26720>
- Atarama, T. (2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*.
- De Haro, J. (2009). Algunas experiencias de innovación educativa. *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 185(Extra), 71-92. Recuperado de: <https://doi.org/10.3989/arbor.2009.extran1207>
- Freiría, J. (2006). *Pensamiento creativo para la sociedad del aprendizaje*. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-039/288.pdf>

Gómez-Arteta, I., y Escobar-Mamani, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social en el Perú. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. Recuperado de: <https://chakinan.unach.edu.ec/index.php/chakinan/article/view/553>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2017). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Honorio, R. (2021). *Aplicación de la gamificación a través de la herramienta "Mentimeter" con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima* [Tesis de magíster, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Recuperado de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17920/HONORIO_VARGAS_ROSA_AMELIA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y <https://animoto.com/>

Leyva López, H. P., Pérez Vera, M. G., y Pérez Vera, S. M. (2018). Google forms en la evaluación diagnóstica como apoyo en las actividades docentes. Caso con estudiantes de la licenciatura en turismo. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 84-111. Recuperado

de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000200084

Llerena, R., y Sánchez, C., (2020) Educación rural en el Perú, entre la desigualdad y la pandemia: desafíos para la educación virtual. *Presencia, miradas desde y hacia la educación*, (5). Recuperado de: <https://www.stellamaris.edu.uy/revistapresencia/wp-content/uploads/2020/12/Renato-Alonso.pdf>

López, H. (1998). La metodología de encuestas. En Luis Jesús Galindo Cáceres (coord.). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. Recuperado de: https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf

Loyola, D. (2021). Educación pública en crisis. *El Comercio*. Recuperado de: <https://especiales.elcomercio.pe/?q=especiales/educación-pública-en-crisis-ecpm/index.html>

Ministerio de Educación. (2018). *Resultados evaluación internacional PISA*. Recuperado de: [Resultados PISA 2018 | UMC | Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes \(minedu.gob.pe\)](https://minedu.gob.pe)<https://pixabay.com/es/images/search/funciones/>

Ministerio de Educación. (2019). *El 2021 todos los colegios urbanos estarán conectados a internet y tendrán equipamiento digital*. Recuperado de:

<http://umc.minedu.gob.pe/el-2021-todos-los-colegios-urbanos-estaran-conectados-a-internet-y-tendran-equipamiento-digital-anuncia-ministra-flor-pablo/>

Ministerio de Educación. (2020). *Encuesta nacional a docentes de instituciones educativas públicas de educación básica regular*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/politicas/docencia/pdf/reportes/16-endo2020-limametropolitana.pdf>

Moschen, C. (2006). Innovación educativa decisión y búsqueda permanente. *Revista Investigaciones en Educación*, 6(2), 227-232. Recuperado de: <http://revistas.ufro.cl/ojs/index.php/educacion/article/view/908>

Otero, L., Calvo, M., y Llamado, R. (2020). Herramientas digitales para la comunicación, la tele-docencia y la tele-orientación educativa en tiempos de COVID-19. *Revista AOSMA*, (28), 92-103. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7381639.pdf>

Rimari, W. (2005). La innovación educativa es un instrumento de desarrollo. *Asociación Cultural San Jerónimo, Lima- Perú*. Recuperado de: http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_8_innovacion_educativa/g_8_1.docum.basicos/1.3.Innovacion_educativa_desarrollo.pdf

Rodrigues, A. (2021). *Análisis del uso de tecnologías digitales en la extensión universitaria durante aislamiento social*. Recuperado de: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/26720>

Romero, A. (2019). *Canva: diseño de materiales didácticos y juegos educativos*. Recuperado de: <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/06/Canva.pdf>

Sánchez, J. (2005). La innovación educativa institucional y su repercusión en los centros docentes de Castilla-La Mancha. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3(1), 638-664. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55130163>

Sánchez, M. (2020). *Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar*. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020_Sanchez%20Cha vez.pdf

Sangrà, A. (2020). Decálogo para la mejora de la docencia online: propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos. *Decálogo para la mejora de la docencia online*, 99-117. Recuperado de: http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/122307/1/9788491807766_no_venal.pdf

Smaldino, S. (2015). Tecnología educativa y medios para el aprendizaje. *Pearson* 63-68. Recuperado de: <http://journal.umg.ac.id/index.php/jetlal/article/view/2253/1484>

Téllez Guerrero, L. Á. (2021). *Salud mental en el ámbito laboral docente y directivo en tiempos de pandemia* [Trabajo de grado, Universidad Ecci]. Recuperado de: <https://repositorio.ecci.edu.co/bitstream/handle/001/1078/Trabajo%20de%20Ogrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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

Universidad de Piura. Recuperado de: <https://udep.edu.pe/hoy/2020/04/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>

Vásquez, M., Bonilla, W., y Acosta, L. (2020). La educación fuera de la escuela en época de pandemia por Covid 19. Experiencias de alumnos y padres de familia. *Revista electrónica sobre cuerpos académicos y grupos de investigación*, 7(14), 111-134. Recuperado de: <https://cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/213/422>

Yundayani, A. et al (2019). Investigating the effect of canva on students' writing skills. *English Review: Journal of English Education*, 169-176. Recuperado de: <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/1800>

VII. Anexos

7.1 Instrumentos de recolección de datos

*Encuesta: Implementación de la herramienta Canva para
fomentar el aprendizaje en Colegio de Lima Sur*

Estimado(a)

Somos Yaquelin Arismendi, Zuleika Montes, José Briceño y Ayde Huaman alumnos de la Escuela de Educación Superior San Ignacio de Loyola.

La presente encuesta tiene el propósito de validar si Canva es una propuesta de solución en una Institución Educativa de Lima Sur. En este sentido, es necesario que sus respuestas sean totalmente sinceras, nos importa que reflejen la realidad.

Elija la opción que usted considere más conveniente, la encuesta es anónima y las respuestas son confidenciales.

1.- ¿Cuál es su género?

- Masculino
- Femenino

2.- ¿En qué rango de edad se encuentra usted?

- 20 - 30 años
- 31- 40 años
- 41 – 50 años
- 51 – 60 años
- 61 años a más

3. ¿Cuánto tiempo de experiencia tienes como docente escolar?

- De 2 años a menos
- De 3 a 5 años
- De 6 a 8 años
- De 9 a 10 años
- De 11 años a más

4. ¿Cuánto tiempo llevas enseñando en la Institución Educativa?

- Menos de 1 año
- De 1 a 3 años
- De 4 a 5 años
- De 6 a 7 años
- De 8 años a más

5. ¿Cuáles han sido los mayores retos que tuvo que asumir al adaptarse al nuevo aprendizaje virtual?

- Mantener el acceso a la tecnología, programas, conexión a Internet estable
- Tener poco apoyo por parte del centro educativo
- Preparar contenido para el aprendizaje en línea
- Organizar y gestionar el tiempo
- No hubo ningún reto

6. ¿Con qué frecuencia invierte el tiempo en el uso de las herramientas digitales?

- Diaria
- Interdiaria
- Semanal
- Quincenal
- Mensual

7. ¿Cómo desarrolla esos contenidos?

- Yo lo diseño
- La institución lo diseña
- Me entregan el material, solo me encargo de dictar
- Me entregan el material, pero tengo la libertad de editarlo
- Contrato a un experto para que lo diseñe

8. ¿Para cuántos cursos desarrolla esos contenidos?

- Para 1 curso
- Para 2 curso
- Para 3 curso
- Para 4 curso
- Para 5 cursos a más

9. ¿Cuáles de las siguientes herramientas digitales utiliza para el desarrollo de contenidos?

- Edición de video (Viva Video, Canva, Animoto, Imovie, MovieMaker, etc.)
- Edición de foto (Photoshop, Picmonkey, Snappa, Pixlr, etc.)
- Edición de audio (VirtualDub, Audacity, Free Audio Editor, Canva, etc.)
- Edición de infografías y folletos (Genial.ly, Pictochart, Canva, Creately, etc.)
- Edición de texto (Microsoft Word, Google Drive, Keywords, Google Docs)

10. ¿Cómo evaluaría usted la importancia que sus presentaciones sean dinámicas?

- Muy importante
- Importante
- Regular
- Poco importante

- Nada importante

11. ¿Qué tanto considera usted que conoce la herramienta Canva?

- Considero que conozco bastante sobre Canva
- Conozco de Canva pero podría aprender más
- Conozco poco sobre Canva
- No conozco casi nada de la herramienta
- No conozco Canva

12. ¿Qué tan de acuerdo o desacuerdo estás con las siguientes afirmaciones del uso de Canva?

Afirmaciones	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Favorece mi trabajo como docente					
Facilita en el desarrollo de mi presentación					
Agiliza la evaluación del aprendizaje					
Estimula la creatividad en mis alumnos					
No me ayuda optimizar mis tiempos					

13. ¿Qué tan importante considera una capacitación del uso de Canva para los docentes??

- Muy importante
- Importante
- Regular
- Poco importante
- Nada importante

14. ¿Con qué frecuencia considera que debería darse?

- Quincenal
- Mensual
- Bimensual

- Semestral
- Anual

15. Si dominases la herramienta Canva, ¿la utilizarías en tus clases?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

16. ¿Considera usted que la herramienta Canva permite que sus sesiones de aprendizaje sean dinámicas?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

17. Califique si Canva es fundamental para las siguientes afirmaciones.

Afirmaciones	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Inclusión educación					
Cumplimiento de tareas					
Desarrollo de materiales educativas					
La motivación constante					
Potenciar la creatividad					

18. ¿Pagaría usted una suscripción por el uso de una herramienta digital?

- Muy probable
- Probable
- Regular
- Poco probable
- Nada Probable

19. ¿Qué tan probable es que usted recomiende Canva a otros docentes?

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nada Probable												Muy probable

Muchas gracias por su tiempo y por su colaboración.