



SAN IGNACIO DE LOYOLA - ESCUELA ISIL

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

**“Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en
estudiantes de un instituto tecnológico público”**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Administración y Dirección de Negocios

Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación

Bachiller en Tecnología de la Información

PRESENTADO POR:

Campos Ortiz, Ronald Rivaldo - Administración y Dirección de Negocios

Pucuhuayla Martinez, Arturo Pedro - Tecnología de la Información

Sanchez Irarica, Gabriela Alessandra - Diseño Estratégico e Innovación

ASESOR

Espinoza Rua, Celes Alonso

LIMA, PERÚ

2026

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Espinoza Rua, Celes Alonso

MIEMBROS DEL JURADO

Velasquez Tapullima, Pedro Alfonso

Lopez Orozco, Gina Fernanda

Huerta Valladares, Eduardo José

INFORME TURNITIN

Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto tecnológico público....

Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega trn:oid::30163:637964067	91 páginas
Fecha de entrega 12 oct 2026, 3:15 p.m. GMT-5	14.316 palabras
Fecha de descarga 12 oct 2026, 3:35 p.m. GMT-5	91.095 caracteres
Nombre del archivo Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un inst....pdf	
Tamaño del archivo 4.7 MB	

turnitin	Página 1 de 101 - Portada	Identificador de la entrega: trn:oid::30163:637964067
turnitin	Página 2 de 101 - Descripción general de integridad	Identificador de la entrega: trn:oid::30163:637964067

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 14% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 10% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

ÍNDICE TEMÁTICO

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	2
ÍNDICE DE FIGURAS.....	6
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
RESUMEN.....	9
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL.....	12
1.1. Título del Proyecto	12
1.2. Área estratégica de desarrollo prioritario	12
La introducción de la herramienta Canva está relacionada con la estrategia de mejorar el rendimiento académico.....	12
1.3. Actividad económica en la que se aplicaría la investigación aplicada.....	12
1.4. Alcance de la solución.....	12
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA.....	14
2.1. Problema general.....	14
2.2. Justificación.....	15
2.3. Antecedentes	18
2.4. Marco teórico	23
2.4.1. Uso de Canva como herramienta pedagógica.....	23
2.4.1.1. Concepto de Canva en educación.....	23
2.4.2. Creatividad y rendimiento académico en estudiantes	26
2.5 Objetivo general y específicos.....	29
2.5.1. Objetivo general	29
2.5.2. Objetivos específicos.....	29
2.6 Viabilidad.....	29
2.7 Limitaciones	30
2.8. Metodología	30
2.9. Análisis de resultados.....	33
2.10. Diagnóstico	49
2.11. Plan de actividades	51
CAPÍTULO III: ESTIMACIÓN DE COSTOS	66
3.1. Estimación de los costos necesarios para la implementación.....	66
CAPÍTULO IV: SUSTENTO DEL MERCADO	68
4.1. Alcance Esperado del Mercado.....	68
4.2. Descripción de la población.....	68

4.3. Descripción de la propuesta de innovación aplicada	68
4.3.2. Fuentes de Ingresos	69
4.3.3. Estrategia de Penetración	69
4.3.5. Alianzas	71
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
5.1. Conclusiones	75
5.2. Recomendaciones	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS.....	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ranking 2026 de universidades latinoamericanas

Figura 2 Experiencia previa de uso de Canva en contextos académicos y no académicos

Figura 3 Accesibilidad a Canva desde los dispositivos de uso habitual

Figura 4 Percepción de rapidez y facilidad de acceso a Canva

Figura 5 Nivel de satisfacción esperado con el uso de Canva en trabajos académicos

Figura 6 Interés por el uso de Canva en actividades académicas

Figura 7 Percepción de mejora del desempeño académico mediante Canva

Figura 8 Utilidad de los recursos de Canva para la presentación de ideas académicas

Figura 9 Promoción de metodologías activas mediante el uso de Canva

Figura 10 Mejora de la presentación visual de trabajos académicos con Canva

Figura 11 Inversión de tiempo en la mejora de trabajos académicos mediante Canva

Figura 12 Diferenciación de los trabajos académicos mediante el uso de Canva

Figura 13 Enfoques innovadores en trabajos académicos con herramientas digitales

Figura 14 Nivel de distinción académica alcanzable mediante el uso de Canva

Figura 15 Cumplimiento y superación de objetivos académicos mediante Canva

Figura 16 Obtención de calificaciones destacadas en trabajos académicos

Figura 17 Reconocimiento del esfuerzo académico mediante calificaciones

Figura 18 Nivel de participación en actividades académicas con el uso de Canva

Figura 19 Influencia de la innovación de Canva en la asistencia a clases

Figura 20 Puntualidad en la entrega de trabajos académicos digitales

Figura 21 Reducción del tiempo de elaboración de trabajos académicos con herramientas digitales

Figura 22 Hallazgos del uso de Canva

Figura 23 Pasos iniciales en Canva

Figura 24 Diseños realizados por estudiantes

Figura 25 Trabajos académicos en Canva

Figura 26 Portafolio digital de los estudiantes

Figura 27 Evaluaciones por parte de los docentes

Figura 28 Medición sobre satisfacción y percepción del aprendizaje

Figura 29 Comparativa de trabajos académicos

Figura 30 Informe de evaluación docente

Figura 31 Informe final de proyecto

Figura 32 Certificados de participación

Figura 33 Organigrama institucional

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Diagnóstico inicial

TABLA 2 Capacitación en Canva

TABLA 3 Cronograma de talleres

TABLA 4 Aplicación en trabajos académicos

TABLA 5 Evaluación del impacto

TABLA 6 Difusión y cierre

TABLA 7 Cuadro de costos

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación es establecer la relación entre la utilización de Canva como herramienta pedagógica y la mejora del rendimiento académico de los estudiantes del Instituto Carlos Cueto Fernandini. La investigación llevada a cabo se caracterizó por un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un nivel correlacional y un diseño no experimental. La población estuvo compuesta por 250 estudiantes, de los cuales la muestra fue no probabilística de tipo censal, también conocida como población-muestra. Para el análisis de las variables relacionadas con el uso de Canva como herramienta pedagógica y la mejora del rendimiento académico, se utilizó la encuesta como técnica de recolección de datos, empleando un cuestionario como instrumento. Dichos cuestionarios fueron previamente validados y presentaron niveles de confiabilidad óptimos. Los resultados de la investigación evidencian una relación significativa, caracterizada por una correlación positiva alta, entre el uso de Canva como herramienta pedagógica y la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. En conclusión, se establece que: Se ha identificado una relación positiva entre la utilización de Canva como herramienta pedagógica y la mejora del rendimiento académico y la creatividad de los estudiantes en el Instituto Carlos Cueto Fernandini.

Palabras clave: Uso de Canva como herramienta pedagógica y rendimiento académico

ABSTRACT

The primary objective of this research is to establish the relationship between the use of Canva as a pedagogical tool and the improvement of academic performance among students at the Carlos Cueto Fernandini Institute. The study employed a quantitative approach and was classified as basic research with a correlational level and a non-experimental design. The study population consisted of 250 students; a non-probabilistic census sample also known as a population sample was used. To analyze the variables regarding the use of Canva as a pedagogical tool and the improvement of academic performance, a survey was used for data collection, utilizing a questionnaire as the instrument. These questionnaires were previously validated and demonstrated optimal reliability levels. The research results reveal a significant relationship characterized by a strong positive correlation between the use of Canva as a pedagogical tool and the improvement of student academic performance. In conclusion, a positive relationship has been identified between the use of Canva as a pedagogical tool and the improvement of academic performance and creativity among students at the Carlos Cueto Fernandini Institute.

Keywords: Use of Canva as a pedagogical tool and academic performance.

INTRODUCCIÓN

La educación superior en el Perú se encuentra en la necesidad de adaptarse a las exigencias de un entorno que es cada vez más digitalizado y competitivo. A pesar de contar con infraestructura moderna y planes de estudio actualizados, Numerosos institutos tecnológicos públicos continúan empleando metodologías tradicionales que restringen el desarrollo de competencias fundamentales, tales como la creatividad, el pensamiento crítico y la motivación de los estudiantes. Esta situación se manifiesta en los índices de deserción y en el rendimiento académico deficiente de los estudiantes.

La pandemia de la Covid-19 propició una aceleración en la incorporación de herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que puso de manifiesto las brechas existentes en el acceso a recursos tecnológicos y a metodologías innovadoras.

En este contexto, plataformas como Canva han demostrado ser recursos pedagógicos efectivos en otros países de Latinoamérica, donde su integración ha potenciado la creatividad, la colaboración y el rendimiento académico de los estudiantes.

El objetivo de este proyecto de investigación es estudiar cómo afecta el uso de Canva como herramienta de enseñanza en el Instituto Superior Público Carlos Cueto Fernandini.

Se busca determinar si su implementación contribuye a potenciar la creatividad y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ofreciendo una alternativa innovadora frente a las metodologías tradicionales.

Este estudio es importante porque la integración de Canva no solo satisface las necesidades actuales de los estudiantes, sino que también se relaciona con las políticas de transformación digital y calidad educativa promovidas por el MINEDU. Así, se busca proporcionar pruebas científicas que apoyen el uso de herramientas digitales accesibles y útiles en la educación superior pública.

CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Título del Proyecto

Uso del Canva como herramienta pedagógica para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto tecnológico público.

1.2. Área estratégica de desarrollo prioritario

La introducción de la herramienta Canva está relacionada con la estrategia de mejorar el rendimiento académico.

1.3. Actividad económica en la que se aplicaría la investigación aplicada

La utilización de la herramienta Canva en un instituto tecnológico público de Lima es parte de la actividad económica vinculada a la enseñanza.

1.4. Alcance de la solución

El proyecto se desarrolla en el Instituto Superior Carlos Cueto Fernandini, ubicado en el distrito de Comas, Lima, con un enfoque en los estudiantes. El Instituto Superior Público fue creado en 1990. Hoy en día cuenta con 9 carreras profesionales, como por ejemplo Arquitectura de Plataformas y Servicios de TI, Gestión Administrativa, Electrónica Industrial; todas con un plan de estudio detallado para elevar al máximo el potencial del estudiante (6 semestres) y título a nombre de la Nación con clases presenciales en turnos diurnos y nocturnos. Además, la institución cuenta con talleres técnicos equipados, laboratorios especializados según carrera, infraestructura moderna (IESP Carlos Cueto Fernandini). Asimismo, ofrece servicios de tutoría y bienestar para los estudiantes, además de convenios externos con universidades; pero a pesar de contar con todos los recursos para mantenerse a la vanguardia de la educación superior, según Gomez Gonzales, J.A.(2019) esta cuenta con un alto porcentaje de deserción estudiantil, el cual tiene relación con la gestión educativa, debido a que luego de varios años el PEI (Plan Estratégico Institucional) no ha mejorado, la propuesta pedagógica para el aprendizaje se mantiene

igual y no es innovadora, lo cual se ve reflejado en los estudiantes que dejan las carreras en el mediano plazo.

En este sentido, nuestra propuesta de investigación consiste en fomentar la implementación de Herramientas digitales innovadoras, como Canva, que se utilizan principalmente para implementar una metodología de estudios más dinámica, ya que hoy en día los estudiantes buscan un mejor despliegue de información visual para mantener la atención, así como otras herramientas digitales.

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

2.1. Problema general

La pandemia de Covid-19 obligó al sistema educativo peruano a trasladar sus clases hacia la virtualidad de manera abrupta, generando múltiples dificultades en su implementación. Esta transición tuvo un impacto más significativo en los estudiantes de áreas rurales, donde las limitaciones tecnológicas y la falta de conectividad aumentaron los niveles de deserción escolar.

Ante este escenario, se evidenció la necesidad de superar barreras vinculadas al acceso a recursos adecuados y de incorporar herramientas digitales que fortalezcan los procesos de aprendizaje. Estas soluciones permiten personalizar los contenidos y atender mejor las diversas necesidades de los alumnos, contribuyendo a la continuidad y calidad educativa.

En los institutos tecnológicos públicos, a pesar de los progresos en el ámbito de la tecnología educativa, todavía se usa mucho la enseñanza tradicional, lo cual limita habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, en otros países de América Latina como México, Chile, Colombia y Ecuador están utilizando Canva para mejorar las competencias digitales y básicas. Además, cuentan con el respaldo del gobierno para ofrecer acceso gratuito a funciones premium para docentes y alumnos.

Por otro lado, se ha observado que numerosos estudiantes en Perú enfrentan dificultades en la elaboración de trabajos académicos innovadores, evidenciando así un bajo nivel de creatividad y escasa motivación en el desarrollo de sus actividades. Asimismo, el rendimiento académico puede verse afectado debido a la falta de estrategias didácticas dinámicas que faciliten la comprensión de contenidos, especialmente en entornos donde los recursos digitales y visuales no son aprovechados de manera eficiente.

En este contexto, es importante analizar cómo la integración de Canva como herramienta de enseñanza puede afectar el desarrollo de la creatividad y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2. Justificación

BRECHA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE FRENTE A OTROS PAÍSES

El Plan Estratégico Sectorial Multianual (PESEM) Su objetivo es mejorar las habilidades de los docentes para asegurar un desarrollo adecuado de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque tiene como finalidad fomentar la consolidación de competencias en la educación básica, lo que facilitará un desempeño eficaz en el aula. Sin embargo, durante el año 2023, se logró un 17.8% en el indicador de condiciones básicas de calidad, cifra que resulta inferior a lo anticipado. El porcentaje de docentes evaluados conforme a la Ley de Reforma Magisterial alcanzó únicamente el 9.98%, lo cual se encuentra por debajo de la meta establecida (Ministerio de Educación, 2024).

Es por esto que Perú, a nivel del ranking 2026 de las mejores instituciones en Latinoamérica, aún no llega a ubicarse entre los diez primeros puestos. Cada año, miles de estudiantes de diversas partes del mundo consideran a Latinoamérica como un destino académico. (Western Union, 2025).

Figura 1

Ranking 2026 de universidades latinoamericanas

1	Pontificia Universidad Católica de Chile (UC)	Chile
2	Universidade de São Paulo (USP)	Brasil
3	Universidade Estadual de Campinas (Unicamp)	Brasil
4	Tecnológico de Monterrey	México
5	Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)	Brasil
6	Unesp (Universidade Estadual Paulista)	Brasil
6*	Universidad de Chile	Chile
7	Universidad de los Andes	Colombia
8	Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	México
9	Universidad de Buenos Aires (UBA)	Argentina

*Nota: en el ranking 2026 hubo un empate en la 6ª posición entre la Universidad Estadual Paulista (Unesp) y la Universidad de Chile.

Western Union

Nota. Tomado de “Guía 2026 de universidades destacadas en Latinoamérica”, por WESTERN UNION, 2025, <https://www.westernunion.com/blog/es/guia-2026-de-universidades-destacadas-en-latinoamerica/>

No obstante, la revisión de los resultados obtenidos por Perú en las evaluaciones PISA a lo largo de la última década demuestra un avance positivo en las tres competencias evaluadas. A pesar de que persisten retos significativos, los informes de PISA confirman que el sistema educativo nacional registra avances sostenidos (MINEDU, 2023).

JUSTIFICACIÓN

La investigación se fundamenta en la necesidad de optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los institutos tecnológicos públicos usando herramientas digitales nuevas y creativas, como Canva. En un entorno educativo que requiere el desarrollo de habilidades creativas, digitales y comunicativas, es importante utilizar estrategias de enseñanza diferentes que promuevan la participación activa de los estudiantes.

Maria Gamarra, en el artículo “Herramientas digitales educativas: importancia e influencia en el sistema actual”, enfatiza la importancia de las herramientas digitales en un entorno educativo actual, argumentando que transforman la experiencia de los alumnos, haciéndola

más personalizada y enriquecedora; concluyendo así que, al combinar estas herramientas con un sistema pedagógico efectivo, es clave para las aulas en el siglo XXI.

Desde una perspectiva teórica, Este estudio busca ofrecer aportes sobre el uso de herramientas digitales como recurso de enseñanza, para mejorar la creatividad y el rendimiento académico en el Instituto Carlos Cueto Fernandini. Este proceso se lleva a cabo para mejorar la calidad de la formación de los profesores y el desempeño académico de los estudiantes.

Desde el enfoque práctico, permitirá identificar las ventajas reales del empleo de Canva en las aulas, ofreciendo a los maestros métodos nuevos para mejorar cómo presentan los contenidos y animar a los estudiantes a tener un aprendizaje más activo y visual con presentaciones mejor organizadas.

Desde una perspectiva social, Este estudio busca contribuir a la mejora de la calidad educativa en las instituciones escolares, promoviendo la equidad de oportunidades a través del acceso a herramientas tecnológicas de carácter accesible.

Finalmente, desde el enfoque de gestión, permitirá evaluar la viabilidad de implementar Canva como herramienta pedagógica sostenible, optimizando recursos y mejorando los resultados académicos en los estudiantes.

La investigación se realiza con un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño descriptivo y aplicado. En la primera etapa, se revisa la literatura importante sobre cómo se usa Canva en la educación. Para hacer esta tarea, se buscarán bases de datos académicas y se revisarán estudios, tesis y publicaciones científicas del período de 2020 a 2025. Después, se realizará un muestreo mediante encuestas para estudiar el impacto de la integración de Canva en el ámbito educativo y el aprendizaje de los estudiantes.

2.3. Antecedentes

2.3.1. Antecedentes internacionales

Según Hadi, Izzah y Paulia (2021), en su investigación titulado "Teaching writing through Canva application to enhance students' writing performance" implementó un enfoque cuantitativo con un diseño pre-experimental, abarcando a 41 estudiantes de noveno grado de MTs Al-Islamiyah en Indonesia. Los resultados indicaron un aumento en los puntajes posteriores a la intervención, alcanzando un promedio de 70.83. El valor calculado fue de 9.585, superando el valor crítico de 2.121, lo que se permitió aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula. El estudio concluye que la utilización de Canva ha contribuido a la mejora del rendimiento en escritura y a la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, Pedroso et al. (2023), en su investigación titulada "Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration". Cuyo objetivo fue comprender las percepciones en base a las opiniones de los estudiantes sobre Canva como herramienta de creatividad y colaboración. Describe a Canva como una herramienta destacada por estimular la creatividad y eficiencia debido a su sencillez y versatilidad, ayudando a tener resultados de calidad. Además, presenta fundamentos teóricos apoyados en la Teoría de Ajuste Tarea-Tecnología (TTF) de Goodhue y Thompson (1995), donde se halla que los usuarios prefieren la tecnología cuando mejora su desempeño y es fácil de usar. Respecto a la metodología empleada, se seleccionó la entrevista cualitativa y el cuestionario escrito, elaborado en Google Docs, basado en el ciclo reflexivo de Gibbs. Tuvo una población compuesta por estudiantes universitarios de Bachelor of Secondary Education (BSED), con especialidad en Estudios Sociales en Filipinas. Se realizó una selección de ocho estudiantes mediante un muestreo intencional. Los resultados mostraron que el estudio demuestra que Canva ayuda a aumentar la creatividad y la colaboración entre los estudiantes, lo que tiene un

efecto positivo en su motivación y orgullo, y también ayuda a desarrollar habilidades artísticas y profesionales. Sin embargo, también tiene limitaciones, como las funciones premium de paga u opciones de personalización limitadas, problemas de conectividad y dependencia de las plantillas. No obstante, resulta ser una buena herramienta para la educación digital para aquellos que manejan entornos virtuales.

Fauziyah et al. (2022), En su estudio llamado "The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text", hicieron un análisis sobre cómo usar Canva puede ayudar a mejorar las habilidades de escritura en inglés y cómo lo ven los estudiantes. El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño de investigación previo a la experimentación. Se hicieron cuestionarios y pruebas antes y después de las clases a 30 estudiantes. Estos estudiantes se dividieron en dos grupos: uno experimental que usó Canva y otro de control que no usó la herramienta. Los resultados indicaron un aumento en las calificaciones, que pasaron de 67.84 a 82.31, así como un incremento en el aprendizaje en el examen KKMI, que se elevó del 33% al 87%. Esto muestra que Canva es una herramienta que resulta útil y de fácil manejo que mejora el desempeño académico y motiva a los estudiantes en la escritura.

2.3.2. Antecedentes nacionales

Pando y Ramos (2023), En su estudio "Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023", analizaron cómo la herramienta Canva ayuda a mejorar las competencias digitales de los estudiantes de esa institución. La investigación se realizó de manera cuantitativa, utilizando herramientas de evaluación en el curso de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Los resultados mostraron que veintitrés estudiantes alcanzaron niveles medios, altos y muy satisfactorios en varias áreas: alfabetización digital (87%), comunicación colaborativa (91%),

seguridad digital (87%) y creación de contenidos digitales (56.5%). Se concluye que Canva es una herramienta que ayuda a desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo, mejorando las habilidades digitales de los estudiantes.

Blanco-García et al. (2022), En su estudio llamado "Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje semipresencial en la Educación Dental Peruana durante la pandemia COVID-19", el objetivo fue identificar las Tecnologías de la Información y Comunicación más importantes y organizarlas en diferentes categorías pedagógicas. La investigación destacó que la educación enfrenta retos en la integración de recursos tecnológicos, aunque las TIC actúan como mediadoras entre lo tradicional y lo moderno, transformando los procesos cognitivos. Se empleó una metodología validada por expertos mediante coeficientes de Aiken y Alfa de Cronbach, con un grupo de 141 estudiantes universitarios. Los resultados mostraron que las herramientas más comunes fueron las que se usan para presentaciones visuales y exposiciones, como Canva, Genially y PowerPoint. Asimismo, se evidenció que el 58.2% reconoció el uso de TIC, mientras que el 47.8% tuvo acceso limitado a la red, concluyendo que estas herramientas digitales fortalecen el aprendizaje semipresencial en educación dental.

Padilla et al. (2022), En su estudio "Herramientas digitales más eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje", se propuso analizar cuán efectivas son diferentes herramientas digitales en la educación. Este estudio se basa en dos teorías: el constructivismo, que dice que los estudiantes adquieren conocimientos de manera más efectiva cuando construyen su propio conocimiento, y el conectivismo, que argumenta que el aprendizaje se produce a través de las conexiones que ofrecen las plataformas digitales. La metodología que se usó fue hermenéutica, con un enfoque cualitativo. Se realizaron entrevistas y se usaron cuestionarios semiestructurados con una muestra de nueve profesores de educación secundaria de escuelas públicas en Arequipa, en el contexto de la

pandemia. Los resultados se organizaron en tres áreas: aprendizaje individual, aprendizaje colaborativo y aprendizaje cooperativo. En el primer caso, se mencionaron aplicaciones que sirven para evaluar, comunicarse y crear contenido, como Canva. En el segundo caso, se mencionaron herramientas como Padlet y WhatsApp. Por último, en el tercer caso, se hizo referencia a plataformas de videoconferencia, como Google Meet y Zoom. Se concluye que es imperativo realizar inversiones en la capacitación del personal docente con el fin de asegurar un uso estratégico y eficiente de los recursos tecnológicos.

2.3.3. Antecedentes de América Latina

Quilca et al. (2024), En su estudio llamado "Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje", evaluaron las estrategias de enseñanza tradicionales y cómo las herramientas digitales, como Canva, ayudan a fomentar la creatividad en profesores y estudiantes de secundaria en Ecuador. La investigación muestra que los recursos digitales contribuyen al desarrollo de habilidades tales como el pensamiento crítico y la creatividad, lo que mejora el aprendizaje y lo hace más dinámico. Se destaca que la creatividad es clave para la innovación en la educación. El uso de Canva, por ser fácil de usar y flexible, ayuda a desarrollar habilidades creativas y tecnológicas. Los resultados muestran que usar Canva promueve la creatividad de manera más eficaz que los métodos convencionales, convirtiéndose en un recurso de gran importancia para el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Rodríguez et al. (2024), En su estudio llamado "Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística", hacen un análisis detallado sobre cómo se utiliza esta herramienta en la educación. Se llevó a cabo una revisión bibliográfica para encontrar los beneficios de usar Canva como herramienta educativa en la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito de la educación cultural y artística. La

investigación muestra que Canva es una plataforma de diseño gráfico disponible en línea que tiene muchos recursos accesibles y es fácil de usar. Esto ayuda tanto a los profesores como a los estudiantes, y al mismo tiempo promueve la creatividad y el pensamiento crítico.

Se llevó a cabo la implementación de la metodología PRISMA, mediante el uso de protocolos y fichas de análisis documental, con el objetivo de realizar una comparación entre Canva y otras herramientas digitales. Los resultados evidencian que Canva promueve la creatividad, la interactividad y la apreciación artística, con porcentajes que alcanzan el 68.7% en interactividad, el 88.7% en recursos virtuales y el 90.7% en flexibilidad. Estos datos corroboran su utilidad y versatilidad para mejorar la experiencia educativa.

De acuerdo con García (2021), En su estudio llamado “Diseñando el futuro: el impacto de CANVA en el proceso de enseñanza-aprendizaje como herramienta para docentes”, se buscó saber cómo ayuda Canva a mejorar la relación entre la creatividad de los docentes y el rendimiento académico de los estudiantes. La investigación muestra que Canva es una herramienta accesible y sencilla de usar, que fomenta la innovación y la creatividad en la educación. Se implementó un diseño no experimental de carácter exploratorio, mediante la utilización de encuestas desarrolladas en Microsoft Forms, con una muestra compuesta por 22 docentes de las escuelas fiscales Jesús María Yépez y Lorenzo Luzuriaga en Ecuador. Los resultados mostraron que el 95% de los participantes reconoció que Canva es efectivo para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Se concluye que la herramienta ayuda a crear recursos de manera eficiente y creativa, lo que aumenta el interés y la motivación en el aprendizaje.

2.4. Marco teórico

2.4.1. Uso de Canva como herramienta pedagógica

2.4.1.1. Concepto de Canva en educación

En la educación universitaria, el uso de recursos tecnológicos se ha vuelto fundamental, ya que ayuda a implementar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. La plataforma Canva se ha consolidado como una herramienta que proporciona asistencia a maestros y estudiantes creando contenido visual. Se destaca por ser fácil de usar y muy accesible, lo que contribuye a que los estudiantes comprendan de manera más efectiva los temas y a participar más en las actividades de clase. De este modo, Cabero Almenara (2019) expone que, desde su punto de vista, las tecnologías en el aula no deben restringirse a la mera transmisión de información, sino que poseen la capacidad de transformar la dinámica del aprendizaje al propiciar espacios de interacción y creatividad (p. 32).

Por su parte, Salinas (2020) complementa esta postura al señalar que la innovación pedagógica se alcanza cuando las tecnologías se integran en metodologías que promueven la colaboración y la creatividad. Desde su mirada, Canva no es únicamente un programa de diseño gráfico, sino una plataforma que favorece aprendizajes significativos al estimular la expresión visual y la motivación de los estudiantes (p. 18).

Según Cabero, el valor de Canva está en su capacidad para guiar a los profesores hacia métodos de enseñanza más interactivos y creativos, lo cual está relacionado con la necesidad imperante de innovación en la educación superior.

2.4.1.2. Accesibilidad y facilidad de uso

En la educación, es muy importante garantizar que las herramientas digitales deben ser accesibles para todos los estudiantes y puedan participar de manera justa. La facilidad de uso se convierte en un factor fundamental, dado que permite que los recursos tecnológicos sean considerados como un apoyo pedagógico en lugar de una limitación. En este

contexto, Area Moreira (2018) indica que la accesibilidad tecnológica garantiza que los recursos digitales sean utilizables por todos los estudiantes, sin distinción de sus limitaciones técnicas o cognitivas (p. 45). Desde esta perspectiva, la accesibilidad promueve la democratización del aprendizaje y favorece la inclusión en las dinámicas educativas.

Por su parte, Prendes Espinosa (2019) completa esta idea al mencionar que el uso fácil de las plataformas digitales aumenta la motivación de los estudiantes, ya que reduce la complejidad técnica y les permite concentrarse en la creación de contenidos y en el aprendizaje mismo (p. 27).

De acuerdo con lo señalado por Area Moreira, La accesibilidad de Canva es clave para su uso en la educación superior, dado que contribuye a fomentar la democratización del aprendizaje.

2.4.1.3. Motivación estudiantil

En el contexto del proceso educativo, La motivación es una parte clave que ayuda a los estudiantes a comprometerse con sus estudios y a mantener su interés en aprender. Las herramientas digitales, como Canva, pueden ser una forma de motivar al ayudar a crear productos visuales que sean atractivos y relevantes. En este contexto, Ryan y Deci (2000) explican que la motivación intrínseca se origina cuando los estudiantes participan en actividades que consideran valiosas y que les proporcionan satisfacción personal (p. 54). Desde su perspectiva, el proceso de aprendizaje se ve fortalecido cuando los estudiantes encuentran significado en sus actividades y se sienten competentes para expresar sus ideas de manera creativa.

Schunk (2012) complementa esta idea al indicar que la motivación aumenta cuando los estudiantes ven que las actividades académicas son útiles y les permiten usar sus conocimientos en situaciones reales (p. 71). Dentro de este marco Canva se presenta como

un recurso que facilita no solo la creación de materiales, sino que también promueve el entusiasmo y la participación de los alumnos en su aprendizaje.

Ryan y Deci indican que la motivación constituye un elemento fundamental en el ámbito educativo y Canva ayuda a mejorar esta parte.

2.4.1.4. Innovación pedagógica y tecnológica

En la educación, la innovación pedagógica y tecnológica se refiere a la integración de herramientas digitales que cambian las formas de enseñar, afectando tanto cómo aprenden los estudiantes como el trabajo de los docentes. En esta situación, Canva se presenta como un medio que promueve nuevas formas de aprendizaje, apoyando la creatividad y la interacción en la educación.

Según García-Valcárcel (2015), la innovación pedagógica se alcanza a través de la integración de tecnologías en propuestas metodológicas que poseen la capacidad de transformar la dinámica tradicional del aula y de crear experiencias más participativas (p. 63). Se señala que el verdadero valor de la innovación no está solo en la herramienta utilizada, sino en cómo se integra con el propósito de optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Silva (2017) indica que la innovación tecnológica va más allá del mero uso de dispositivos o aplicaciones, y debe centrarse en provocar transformaciones significativas en las técnicas de enseñanza y aprendizaje (p. 41). En este contexto, Canva es una herramienta que no solamente mejora la presentación de los contenidos, además fomenta la creatividad y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

Tomando en cuenta estas aportaciones, según García-Valcárcel, la verdadera innovación pedagógica se produce cuando las tecnologías, como Canva, se incorporan en

metodologías capaces de transformar la práctica docente y favorecer aprendizajes más significativos.

2.4.2. Creatividad y rendimiento académico en estudiantes

2.4.2.1. Concepto de creatividad

En el ámbito de la educación, la creatividad es vista como una capacidad fundamental que contribuye a los estudiantes a crear ideas nuevas y a resolver problemas de diferentes maneras. Este atributo es muy importante en la formación profesional, ya que fomenta el pensamiento crítico y la adaptación mental y competencias que son esenciales para desenvolverse en entornos académicos y laborales que presentan una creciente complejidad. En este contexto, Guilford (1967) sostiene que la creatividad se define como una habilidad cognitiva que se expresa a través de la generación de ideas innovadoras y útiles, asociadas a la capacidad de combinar elementos de manera distinta (p. 89). Desde su perspectiva, la creatividad no se entiende como un talento aislado, sino como un proceso cognitivo que puede ser cultivado y fortalecido en los estudiantes.

Por su parte, Torrance (1998) complementa esta visión al señalar que la creatividad se fortalece en entornos educativos que estimulan la curiosidad, la motivación y la libertad de expresión (p. 112). Se plantea que, al contar con espacios para la exploración y la experimentación, los estudiantes pueden desarrollar su capacidad creativa y fortalecer su rendimiento académico.

De acuerdo con Torrance, la creatividad constituye un componente esencial para el aprendizaje autónomo y con sentido, ya que promueve en los alumnos distintas formas de indagar y aplicar el conocimiento.

2.4.2.2. Características de la creatividad

La creatividad no solo significa generar ideas nuevas, sino también incluye varias características que ayudan a los alumnos a enfrentar dificultades de manera versátil y de

ofrecer soluciones innovadoras. En la educación, reconocer estas características es clave para mejorar el aprendizaje y el desarrollo completo. En este contexto, Amabile (1996) indica que la creatividad se caracteriza por la originalidad, la flexibilidad y la habilidad para proporcionar respuestas innovadoras ante diversos desafíos (p. 78). Las cualidades mencionadas se consideran fundamentales para que los estudiantes puedan desenvolverse en entornos académicos que se caracterizan por su dinamismo y constante transformación.

Por su parte, Csikszentmihalyi (1996) complementa esta visión al señalar que la creatividad surge cuando los estudiantes se encuentran en un estado de “flujo”, es decir, cuando están completamente inmersos en una actividad que les resulta desafiante y motivadora (p. 112). Según su mirada, este estado favorece la concentración, la innovación y la producción de ideas valiosas.

De acuerdo con Amabile, la creatividad se define como la producción de ideas novedosas y adaptables, lo cual es esencial para mejorar el aprendizaje y ayudar a los estudiantes a enfrentar con éxito los desafíos académicos.

2.4.2.3. Concepto del rendimiento académico

El rendimiento académico es un indicador clave en la educación porque muestra el grado de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje por parte de los estudiantes. Este concepto no solo se limita a las habilidades mentales, sino que también incluye factores personales y del entorno que afectan cómo los estudiantes realizan sus tareas escolares. En este contexto, Pérez (2015) dice que el rendimiento educativo se produce del trabajo y de las destrezas que poseen los estudiantes y que usan para lograr las metas educativas. Este aspecto es un punto clave con el propósito de evaluar la eficiencia del procedimiento de enseñanza – aprendizaje.

Martínez (2017) indica que el desempeño académico se ve influenciado por factores internos, tales como el ánimo y la disciplina, así como por elementos externos, entre los que destacan los recursos pedagógicos y el entorno institucional (p. 52). Desde esta perspectiva, el desempeño estudiantil no se explica únicamente por las capacidades individuales, sino por la interacción que se genera entre el estudiante y el entorno educativo.

Martínez afirma que el rendimiento académico se basa de los vínculos entre factores individuales y del entorno, lo que permite verlo como un concepto completo y en constante cambio en la educación superior.

2.4.2.4. Factores que influyen en el rendimiento académico

El desempeño educativo no es posible evaluarse únicamente a través de las habilidades cognitivas de los estudiantes, sino que también está afectado por varios factores, tanto internos como externos. Identificar estos elementos es clave para entender cómo funciona el rendimiento en la educación superior y qué factores pueden ayudar o limitarlo. En este contexto, Tinto (1993) se sostiene que el desempeño educativo se ve afectado por diversos factores institucionales, como el respaldo de los profesores, la interacción social en la universidad y el nivel de los medios educativos (p. 74). Desde su punto de vista, el entorno institucional posee un considerable efecto en la retención y el desempeño académico de los alumnos.

Biggs (2003) Indica que los factores internos, como el autocontrol, los métodos educativos y la disciplina personal, son muy importantes y son clave para tener un buen rendimiento académico (p. 58). Desde su perspectiva, el rendimiento no se reduce a los recursos institucionales, sino que está condicionado por la habilidad del estudiante para organizarse y emplear métodos de estudio eficaces.

Tomando en cuenta estas aportaciones, Biggs afirma que los factores internos, en particular las estrategias de aprendizaje y la autorregulación, constituyen elementos clave para alcanzar un rendimiento académico consistente y sostenible.

2.5 Objetivo general y específicos

2.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del uso de Canva en la creatividad y el rendimiento académico de los estudiantes de educación superior.

2.5.2. Objetivos específicos

- Analizar la relación entre el uso de Canva y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.
- Evaluar el impacto del uso de Canva en el rendimiento académico de los estudiantes.
- Identificar la contribución de la capacitación en Canva para mejorar la calidad de los trabajos académicos realizados por los estudiantes.

2.6 Viabilidad

La investigación demuestra su viabilidad debido a los recursos indispensables que la respaldan. Entre ellos, destaca la participación de los estudiantes del Instituto Carlos Cueto Fernandini, asegurando la ayuda necesaria para llevar a cabo el estudio.

Asimismo, se asegura la disponibilidad de recursos materiales, tales como computadoras, acceso a internet y la herramienta Canva, cuyo acceso gratuito facilita el proceso de la investigación. También se emplea Google Forms como medio para la recolección de datos debido a la facilidad de uso por sus formularios digitales, lo que asegura eficiencia y confiabilidad en la obtención de información.

En cuanto al tiempo, se dispone de un período académico acompañado de un cronograma realista y flexible que permite organizar adecuadamente cada etapa de la investigación.

Finalmente, La viabilidad se basa en recursos de información, técnicos y humanos, tales como artículos científicos, repositorios académicos y tesis, que permiten fundamentar y respaldar el estudio de manera eficaz y verídica.

2.7 Limitaciones

La investigación proyecta distintos factores que podrían limitar el resultado esperado, entre ellos la escasez de artículos académicos en el Perú que cuenten con las variables necesarias. Sin embargo, esto representa una oportunidad para abrir el camino sobre futuras publicaciones de este tipo, además de aportar originalidad y relevancia.

Asimismo, el sesgo de información también es un factor que puede frustrar la investigación, debido a la falta de sinceridad o compromiso de los participantes; es por ello que la observación es parte fundamental para la recolección de datos y, por otro lado, la garantía del anonimato y confidencialidad de las respuestas.

Finalmente, la oposición hacia el cambio se debe a la inclinación por enfoques convencionales o recursos previamente utilizados, a causa del temor o la falta de una percepción positiva a la herramienta Canva, podría dificultar el objetivo de la investigación. Es por ello que el acompañamiento es útil para el proceso, y la proyección de casos exitosos que evidencian una mejoría motiva a los alumnos.

2.8. Metodología

2.8.1. Nivel de Investigación

Este estudio se enfoca en describir y correlacionar el empleo de la aplicación Canva durante el proceso educativo y de aprendizaje, además de relacionarla con factores como la inventiva y el desempeño académico. Este tipo de investigación permite analizar las relaciones sin tener que cambiar las variables. En este contexto, Hernández Sampieri

(2014) dice que los estudios correlacionales buscan medir cuánto se relacionan dos o más variables, sin hacer una intervención directa en ellas (p. 152).

2.8.2. Tipo de Investigación

Este estudio es una investigación aplicada porque busca crear conocimientos que sean útiles en el campo de la educación. Se enfoca en usar Canva como herramienta educativa para impulsar la creatividad y mejorar el desempeño académico en escuelas técnicas públicas. Hernández Sampieri (2014) señala que la investigación aplicada busca resolver problemas particulares en situaciones específicas, lo que está de acuerdo con este objetivo. También se considera descriptiva-correlacional porque describe cómo se usa la herramienta digital y estudia la relación entre su uso y las variables dependientes (p. 34).

2.8.3. Diseño de la Investigación

Este estudio es una investigación aplicada porque busca crear conocimientos útiles en el ámbito de la educación. Se enfoca en cómo usar Canva como una herramienta de enseñanza para promover la creatividad y optimizar el rendimiento académico en escuelas tecnológicas públicas. Hernández Sampieri (2014) indica que el estudio realizado se centra en la resolución de problemas concretos y en situaciones particulares.

2.8.4. Enfoque de la investigación

La investigación emplea un método cuantitativo para llevar a cabo la medición y el análisis de forma objetiva en la relación entre el uso de Canva y factores como la creatividad y el rendimiento académico. Este método permite obtener datos numéricos a través de encuestas, que luego se analizan con técnicas estadísticas, asegurando así una mejor precisión en el análisis de los resultados. En este contexto, Hernández Sampieri (2014) señala que el método cuantitativo se distingue por la recopilación de datos organizados y el análisis de estadísticas, con el fin de encontrar patrones y relaciones en los fenómenos estudiados (p. 4).

2.8.5. Definición de variables y categorías

2.8.5.1. Variable independiente: Uso de Canva como herramienta pedagógica

El Canva se usa en la educación para crear materiales gráficos y visuales que ayudan en el proceso de enseñar y aprender. Varios estudios indican que Canva es una innovación digital en la educación, ya que fomenta la creatividad y mejora habilidades como el pensamiento crítico y el aprendizaje en grupo (Carrillo-Sequea et al., 2025).

2.8.5.2. Variable dependiente: Creatividad y rendimiento académico en los estudiantes

La creatividad de los estudiantes se ve como su habilidad para generar ideas nuevas y útiles en la escuela, lo que se manifiesta en la originalidad y calidad de sus trabajos. Amabile (1996) plantea que la creatividad implica generar respuestas innovadoras y flexibles frente a distintos retos, lo que la convierte en un factor clave para el aprendizaje y el desarrollo académico (Amabile, 1996).

El rendimiento académico es el nivel de éxito que logran los estudiantes según los objetivos de aprendizaje, mostrado a través de sus calificaciones y el cumplimiento de tareas. Tinto (1993) dice que el rendimiento académico depende de factores internos, como la motivación y las técnicas de estudio, y también de las condiciones externas del entorno educativo (Tinto, 1993).

2.8.6. Población

Los individuos de este estudio están formados por alumnos del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "Carlos Cueto Fernandini". La población se refiere a todas las personas que participan directamente en el método educativo y formación de la institución, ya que son ellos quienes utilizan la herramienta digital Canva en el contexto académico. Dentro de esta situación, se incluyen a los alumnos que están en los programas

de capacitación en tecnología. Ellos desempeñan un papel fundamental en la incorporación de recursos digitales novedosos en la enseñanza. Para este estudio, la comunidad estudiantil está compuesta por 250 alumnos de la escuela superior.

2.8.7. Muestra

La muestra de esta investigación incluye a estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público "Carlos Cueto Fernandini". De un total de 250 estudiantes, se eligió un grupo representativo de 50 participantes usando un muestreo no probabilístico intencional. La selección incluyó solo a los estudiantes que han usado Canva en actividades académicas. Los estándares de inclusión se refieren a los alumnos que están en programas tecnológicos y que han usado la herramienta digital en proyectos o tareas académicas. Por otro lado, los criterios de exclusión se aplican a aquellos que no poseen experiencia previa en el uso de Canva.

2.9. Análisis de resultados

Figura 2

¿Has utilizado Canva anteriormente, dentro o fuera del ámbito educativo?

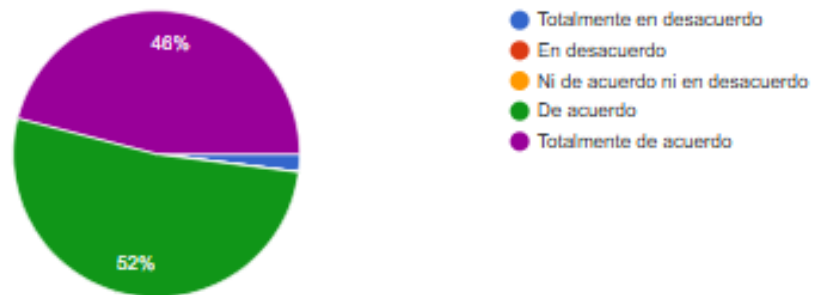


Nota. En el gráfico se observa que el 53.1% de los estudiantes dijo haber usado Canva de manera constante en el pasado, mientras que el 46.9% mencionó haberlo usado con regularidad. Los hallazgos indican que la mayor parte de las personas encuestadas ya tiene

experiencia usando la plataforma, lo que hace más fácil su uso como recurso educativo en el instituto. Este descubrimiento se corresponde con lo indicado por Rodríguez et al. (2024), quienes afirman que Canva, debido a su flexibilidad y facilidad de uso, fomenta la creatividad y la interactividad en los procesos educativos, consolidándose como una herramienta efectiva para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Figura 3

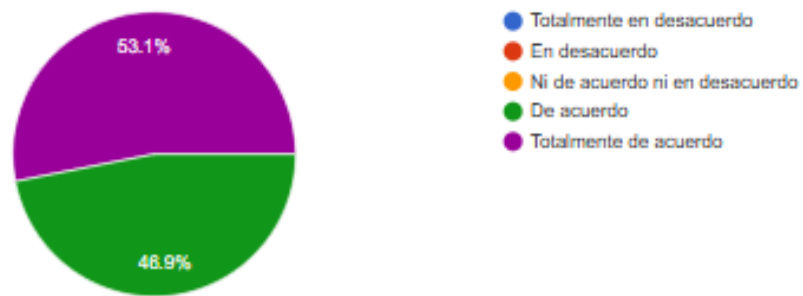
¿Podrías acceder a Canva sin dificultades desde los dispositivos que utilizas habitualmente?



Nota. El gráfico indica que el 46% de los estudiantes se manifiesta de acuerdo y el 52% totalmente de acuerdo en relación con la facilidad de acceso a Canva desde sus dispositivos habituales, mientras que únicamente un 2% expresó estar en desacuerdo. Los hallazgos indican que la mayor parte de los alumnos dispone de condiciones tecnológicas adecuadas para utilizar la plataforma sin experimentar dificultades significativas. Este aspecto es un factor clave para usar herramientas digitales en la educación. Este hallazgo se alinea con lo indicado por Area Moreira (2018), Se dice que la accesibilidad tecnológica hace que los recursos digitales deben ser alcanzables para todos los alumnos, sin importar sus problemas técnicos o mentales, lo que ayuda a que el aprendizaje sea más igualitario.

Figura 4

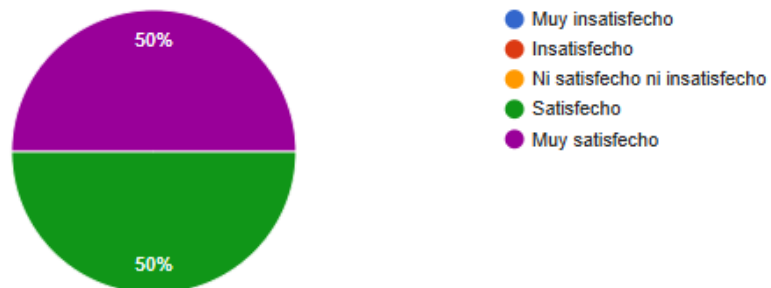
¿Consideras que el acceso a Canva es rápido y sencillo?



Nota. El gráfico evidencia que el 53.1% de los estudiantes está totalmente de acuerdo y el 46.9% de acuerdo en que Canva presenta un acceso rápido y sencillo. Estos resultados reflejan la percepción positiva de los usuarios respecto a la interfaz de la plataforma, la cual se caracteriza por ser amigable e intuitiva. En términos académicos, esto demuestra que Canva optimiza el tiempo de desarrollo de actividades y facilita el aprendizaje digital. Este hallazgo se alinea con lo indicado por Area Moreira (2018), quien afirma que la accesibilidad tecnológica garantiza que todos los alumnos puedan usar los medios tecnológicos, sin importar sus limitaciones técnicas o mentales, lo que hace el aprendizaje más igualitario.

Figura 5

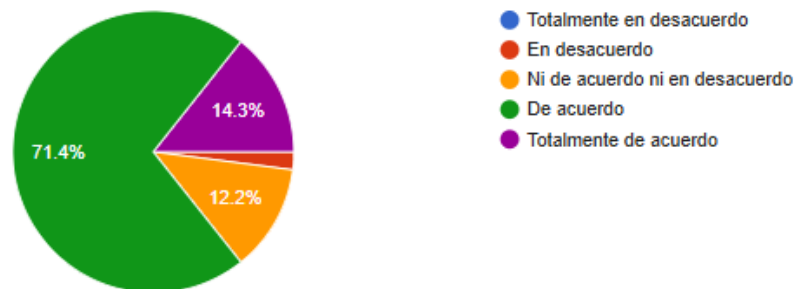
¿Qué nivel de satisfacción consideras que obtendrías con el uso de Canva al realizar tus trabajos académicos?



Nota. El gráfico indica que el 50% de los estudiantes expresa satisfacción y el otro 50% manifiesta un alto grado de satisfacción con respecto al uso de Canva en sus trabajos académicos. Este resultado demuestra una percepción favorable en relación con la utilidad y funcionalidad de la herramienta como apoyo pedagógico. En términos académicos, esto confirma que Canva no solo facilita la elaboración de productos académicos, sino que también contribuye al incremento de la motivación y la valoración del aprendizaje digital. Este hallazgo se encuentra en consonancia con lo señalado por García-Valcárcel (2015), quien argumenta que la innovación pedagógica se alcanza cuando las tecnologías se incorporan en propuestas metodológicas que tienen la capacidad de transformar la dinámica del aula y de generar experiencias más participativas.

Figura 6

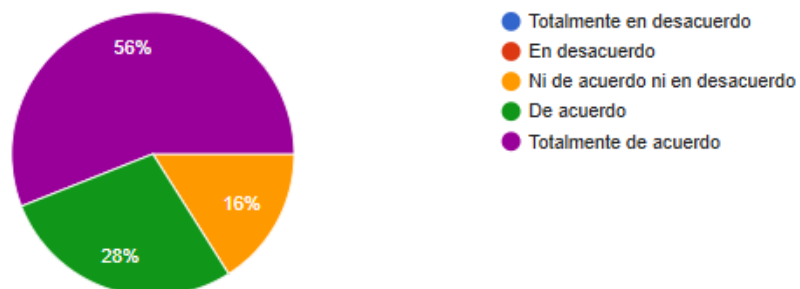
¿El uso de Canva le resulta de mayor interés al momento de realizar sus actividades académicas?



Nota. El gráfico muestra que el 71.4% de los estudiantes está a favor y el 14.3% está totalmente a favor de que usar Canva aumenta su interés en hacer tareas escolares. El 12.2% está en una posición neutral, mientras que el 2.1% expresó su desacuerdo. Los datos indican que la mayor parte de los estudiantes piensan que Canva es una herramienta que aumenta la motivación y la participación en el aprendizaje. Este descubrimiento coincide con lo que dice Pérez (2015), quien argumenta que el rendimiento académico y la motivación están conectados con el esfuerzo y las habilidades que los estudiantes emplean para lograr sus metas educativas.

Figura 7

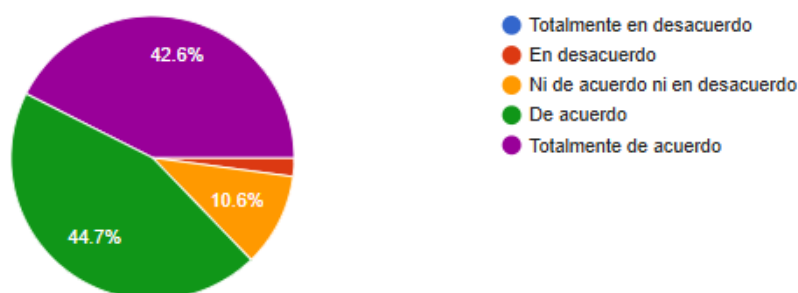
¿Considera que Canva mejora su desempeño en la elaboración de sus trabajos académicos?



Nota. El gráfico indica que el 28% de los estudiantes expresa su acuerdo y el 56% su total acuerdo en que Canva fomenta el progreso de su desempeño académico, mientras que únicamente un 16% manifestó su desacuerdo. Los resultados indican que la mayoría de los encuestados considera que Canva ayuda de forma positiva en la organización, creatividad y presentación de los trabajos, lo que mejora el rendimiento académico. Este descubrimiento coincide con lo que dice Pérez (2015), quien define el desempeño educativo como el resultado del esfuerzo y las habilidades que los estudiantes utilizan para lograr las metas educativas que se han propuesto. Este concepto sirve como un estándar para medir cuán efectivo es el proceso de enseñar y aprender.

Figura 8

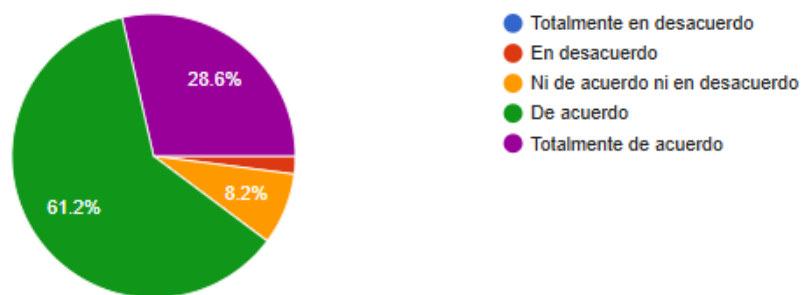
¿Los recursos disponibles en Canva facilitan la presentación de sus ideas en sus trabajos académicos?



Nota. El gráfico muestra que el 42.6% de los estudiantes se manifiesta de acuerdo y el 44.7% totalmente de acuerdo en que los recursos de Canva facilitan la presentación de sus ideas en trabajos académicos, mientras que un 10.6% expresó desacuerdo. Estos resultados muestran que la plataforma ayuda a crear trabajos que son más claramente organizados y atractivos visualmente, lo que mejora la comunicación de los contenidos. Este descubrimiento coincide con lo que dicen Quilca et al. (2024), quienes sostienen que usar herramientas digitales, como Canva, promueve la creatividad y mejora la calidad de los trabajos académicos, ya que hace más fácil expresar ideas en el ámbito educativo.

Figura 9

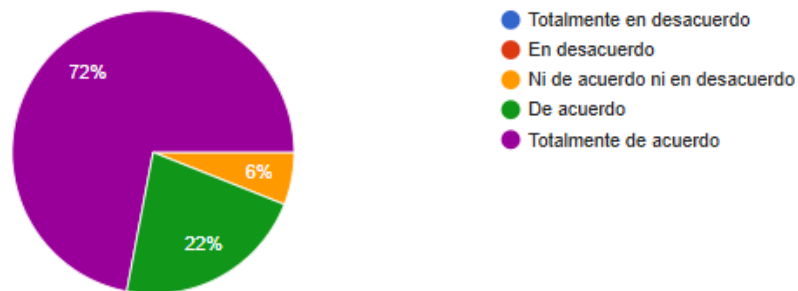
¿Consideras que el uso de Canva promueve la aplicación de metodologías activas durante el proceso de aprendizaje?



Nota. El gráfico muestra que el 61.2% de los estudiantes está de acuerdo y el 28.6% está completamente de acuerdo en que Canva ayuda a usar metodologías activas en el aprendizaje. Solo un 8.2% tiene una opinión neutral. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes cree que Canva es una herramienta que fomenta la participación, la comunicación y la enseñanza práctica en la educación. Este descubrimiento coincide con lo que dice García-Valcárcel (2015), quien sostiene que usar tecnologías digitales en la educación fomenta métodos activos que cambian la dinámica del aula y ayudan a construir conocimiento de manera colaborativa.

Figura 10

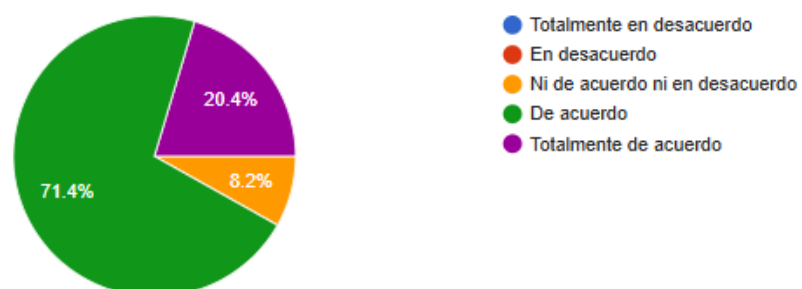
¿Consideras que la presentación visual de sus trabajos podría mejorar en sus actividades académicas con el uso de Canva?



Nota. El gráfico muestra que el 72% de los estudiantes están completamente de acuerdo y el 22% de acuerdo en que Canva mejora la presentación visual de sus trabajos académicos, mientras que solo un 6% tiene una opinión neutral. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes ve la plataforma como una herramienta que mejora la calidad visual de las actividades educativas, ayudando a que las ideas sean más claras y organizadas. Este descubrimiento está de acuerdo con lo que dicen Quilca et al. (2024), quienes aseguran que el uso de herramientas digitales, como Canva, impulsa la creatividad y mejora la calidad de los trabajos académicos, lo que ayuda a expresar mejor los contenidos en la educación.

Figura 11

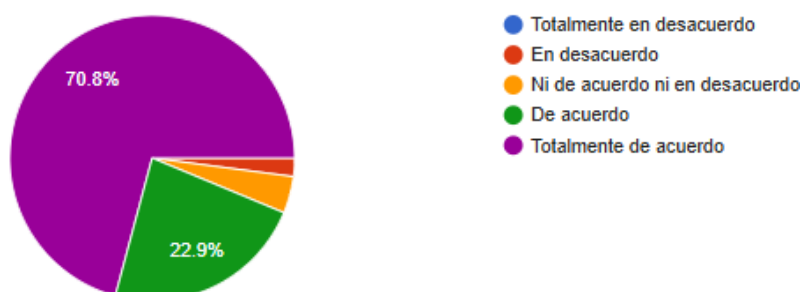
¿Invierte más tiempo en mejorar sus trabajos cuando utiliza herramientas digitales como Canva?



Nota. El gráfico muestra que el 71.4% de los estudiantes se manifiesta de acuerdo y el 20.4% totalmente de acuerdo en que dedicar más tiempo a Canva mejora la calidad de sus trabajos académicos, mientras que solo el 8.2% expresó su desacuerdo. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes piensa que usar la plataforma ayuda a aumentar el compromiso y el interés en hacer trabajos de mejor calidad y con más detalle. Este hallazgo coincide con lo que dice Pérez (2015), quien afirma que el desempeño educativo está directamente relacionado con el esfuerzo y las habilidades que los estudiantes utilizan para alcanzar sus metas educativas. Esto es un parámetro clave para evaluar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 12

¿Consideras que tus trabajos pueden contar con características únicas que los hacen distintos a los demás cuando usas Canva?



Nota. El gráfico indica que el 22.9% de los estudiantes expresa su conformidad, El 70.8% está completamente de acuerdo en que usar Canva les ayuda a hacer trabajos que se destacan de los demás. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes ve la plataforma como una herramienta que fomenta la creatividad y la personalización, lo que conduce a la elaboración de trabajos académicos más originales y diferenciados. Este hallazgo se alinea con lo indicado por Quilca et al. (2024), Algunos dicen que usar aplicaciones tecnológicas, como Canva, ayuda a ser más creativos y mejora la calidad de los trabajos académicos, ya que facilita la expresión de ideas en la educación.

Figura 13

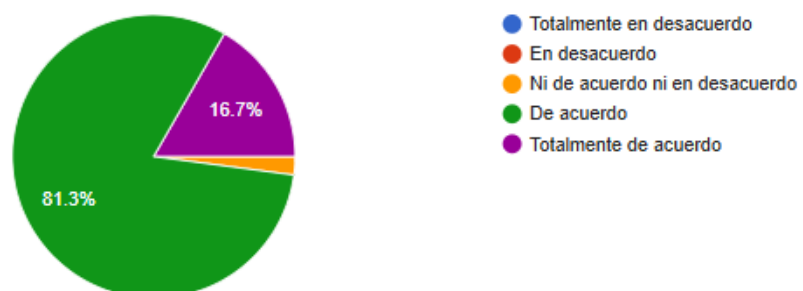
¿Sueles proponer enfoques diferentes y novedosos en tus trabajos académicos con las herramientas digitales que usas?



Nota. El gráfico indica que el 46.9% de los estudiantes tiene ideas innovadoras a menudo en sus trabajos académicos usando Canva, mientras que el 53.1% lo hace siempre. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes ve la plataforma como una herramienta que fomenta el pensamiento creativo y la innovación en la educación, ya que ayuda a crear diferentes y originales métodos de aprendizaje. Este hallazgo coincide con lo que dicen Quilca et al. (2024), quienes afirman que usar herramientas digitales, como Canva, promueve la creatividad y mejora la calidad de los trabajos académicos, lo que también ayuda a expresar ideas nuevas en la educación.

Figura 14

¿Consideras que podrías conseguir un mayor nivel de distinción en tus trabajos académicos usando Canva?

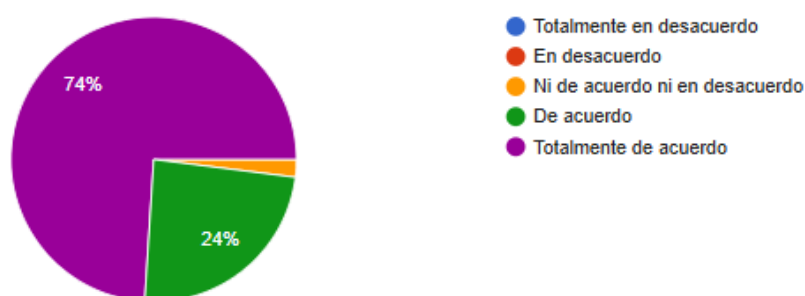


Nota. El gráfico muestra que el 81.3% de los estudiantes se manifiesta a favor y el 16.7% se expresa totalmente a favor de la afirmación de que el uso de Canva les otorga un mayor

nivel de distinción en sus trabajos académicos. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes ve la plataforma como una herramienta que ayuda a mejorar la calidad y la diferenciación de los productos académicos, ya que permite presentar trabajos de forma más atractiva y organizada. Este descubrimiento coincide con lo que dicen Quilca et al. (2024), quienes afirman que usar aplicaciones digitales como Canva impulsa la creatividad y mejora la calidad de los trabajos académicos, lo que ayuda a expresar ideas originales en la educación.

Figura 15

¿Logras cumplir con los objetivos planteados o podrías sobrepasar las expectativas de tus trabajos académicos con el uso de Canva?



Nota. El gráfico indica que el 24% de los estudiantes se manifiesta de acuerdo y el 74% se expresa totalmente de acuerdo en que el uso de Canva facilita el cumplimiento e incluso la superación de los objetivos establecidos en sus trabajos académicos. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes piensa que la plataforma es una herramienta que ayuda a lograr mejores resultados educativos, ya que mejora la organización y la calidad de los trabajos académicos. Este descubrimiento coincide con lo que dice Pérez (2015), quien define el desempeño educativo como el resultado del trabajo y de las habilidades que los estudiantes usan para lograr sus metas educativas. Este concepto es fundamental para medir la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 16

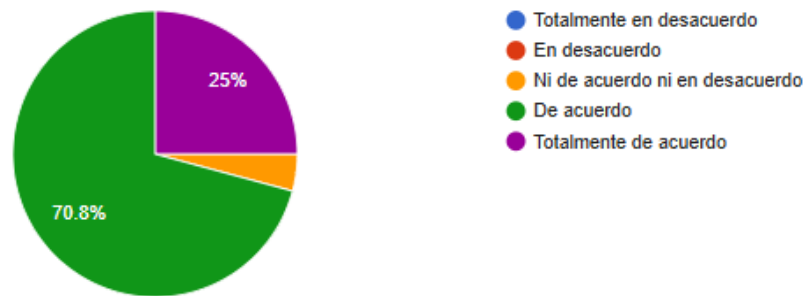
¿Obtienes calificaciones destacadas de los demás con los trabajos académicos que realizas actualmente?



Nota. El gráfico muestra que el 48% de los estudiantes indicó que utiliza frecuentemente la herramienta, mientras que el 52% señaló que elabora sus trabajos mediante el uso de Canva. Esto muestra que la mayoría de los estudiantes piensa que la apariencia y la organización de sus trabajos académicos afectan positivamente sus calificaciones y la percepción del profesorado. Estos resultados muestran que Canva no solo ayuda a crear trabajos más organizados, sino que también mejora la evaluación académica. Este descubrimiento está de acuerdo con lo que dice Pérez (2015), quien afirma que el desempeño educativo está directamente relacionado con el esfuerzo y las habilidades que los estudiantes usan para alcanzar sus metas educativas. Este aspecto es un factor clave para medir qué tan bien funciona el proceso de enseñar y aprender.

Figura 17

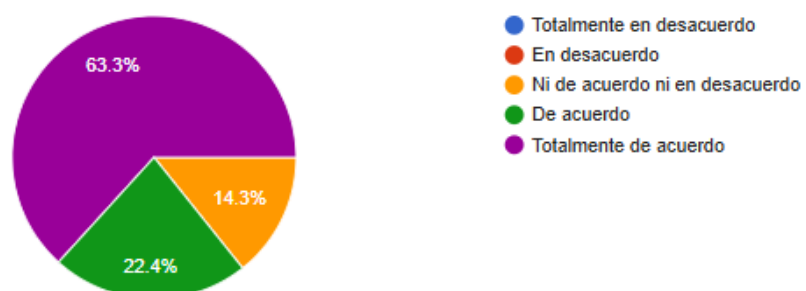
¿Consideras que tu esfuerzo puede ser reconocido en tus calificaciones por trabajos mejor elaborados?



Nota. El gráfico indica que el 70.8% de los estudiantes está de acuerdo y el 25% está totalmente de acuerdo en que el esfuerzo demostrado en trabajos más elaborados puede ser reconocido a través de calificaciones superiores. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes entiende la importancia de presentar trabajos académicos de forma bien organizada y creativa, lo que afecta cómo ven a los docentes y la evaluación final. Este descubrimiento coincide con lo que dice Pérez (2015), quien sostiene que el desempeño educativo se relaciona directamente con el esfuerzo y las habilidades que los estudiantes utilizan para lograr sus metas educativas. Esto es un punto clave para medir la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 18

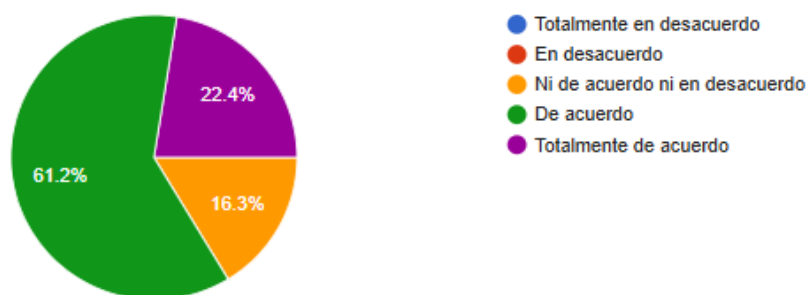
¿Consideras que te podrías involucrar más en las actividades académicas cuando se hace uso de Canva?



Nota. El gráfico muestra que el 63.3% de los estudiantes se manifiesta completamente de acuerdo y el 22.4% de acuerdo en que el uso de Canva fomenta un mayor involucramiento en las actividades académicas, mientras que únicamente un 14.3% adopta una posición neutral. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes piensa que la plataforma es un recurso que aumenta el interés y la dedicación en el aprendizaje. Este hallazgo coincide con lo que dice García-Valcárcel (2015), quien afirma que usar tecnologías digitales en la educación fomenta métodos activos que cambian la dinámica del aula y fortalecen el aprendizaje colaborativo.

Figura 19

¿La innovación de Canva como herramienta digital podría ser un factor que promueva tus asistencias a clases?



Nota. El gráfico muestra que el 61.2% de los estudiantes se declara totalmente de acuerdo y el 22.4% de acuerdo en que la innovación de Canva podría ser un factor que incentive la asistencia a clases, mientras que un 16.3% expresó su desacuerdo. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes ve la plataforma como una herramienta activa que fomenta la motivación y el interés en asistir a las sesiones académicas. Este descubrimiento coincide con lo que dice García-Valcárcel (2015), quien señala que el uso de tecnologías digitales en la educación fomenta la implementación de metodologías activas. Estas metodologías cambian la dinámica del aula y ayudan a construir conocimiento de manera colaborativa.

Figura 20

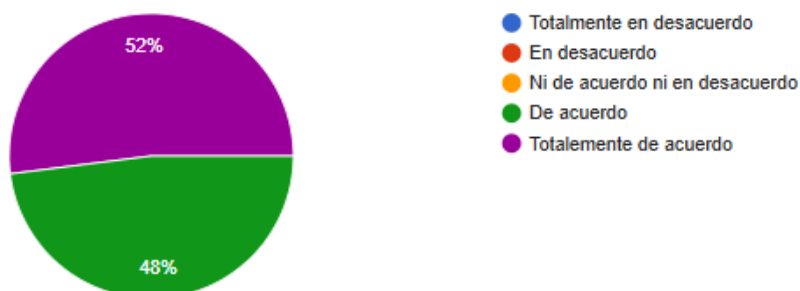
¿Cumples con la presentación de tus trabajos académicos de manera puntual con los recursos digitales que manejas actualmente?



Nota. El gráfico muestra que el 50% de los estudiantes indicó "casi siempre" y el otro 50% "siempre" en relación con el cumplimiento puntual en la entrega de sus trabajos académicos a través del uso de recursos digitales. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes piensa que las herramientas tecnológicas son muy importantes y ayudan a organizarse mejor y a manejar el tiempo. Esto, a su vez, mejora la responsabilidad académica. Este hallazgo coincide con lo que dice Pérez (2015), quien afirma que el desempeño educativo está directamente relacionado con el esfuerzo y las habilidades que los estudiantes usan para alcanzar sus metas educativas. Esto es un criterio clave para evaluar la efectividad del proceso educativo y formativo.

Figura 21

¿Consideras que podrías reducir tus tiempos de elaboración en tus trabajos con herramientas digitales como Canva?



Nota. El gráfico muestra que el 48% de los estudiantes expresa su acuerdo y el 52% manifiesta un total acuerdo en que Canva contribuye a la disminución del tiempo necesario

para la realización de sus trabajos académicos. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes ve la plataforma como una herramienta que ayuda en el diseño, la organización y la edición de contenido, lo que aumenta la eficiencia y la productividad en el entorno académico. Este descubrimiento coincide con lo que dicen Quilca et al. (2024), quienes sostienen que usar aplicaciones digitales como Canva fomenta la creatividad y mejora la calidad de los trabajos académicos, ayudando a ahorrar tiempo y a expresar ideas en la educación.

2.10. Diagnóstico

Los resultados del instrumento aplicado a los estudiantes del Instituto Carlos Cueto Fernandini muestran condiciones muy favorables para usar Canva como herramienta educativa. Esto podría ayudar a mejorar la creatividad y el rendimiento escolar. Sobre el acceso y la familiaridad, se encontró que todos los encuestados tienen experiencia previa con la plataforma, y también el 100% la describe como una plataforma rápida y fácil de usar. Este hallazgo elimina la principal barrera que suele enfrentar cualquier proceso de integración tecnológica, dado que no se requiere inversión adicional en formación técnica ni en infraestructura especializada.

Las herramientas de la Información y las comunicación son muy importantes en la educación. Por lo tanto, hoy en día es muy importante tener en cuenta la tecnología al hablar sobre la educación. La última opción permite aprender de forma más rápida y eficiente que el modelo tradicional de enseñanza donde enseña un profesor. Luis Lasso y Giorman Rodríguez, (2021).

Sobre la inspiración y el trabajo en conjunto, un buen porcentaje de los estudiantes piensa que la herramienta aumenta su interés en las actividades escolares y fomenta un mayor compromiso en su aprendizaje. Los resultados son coherentes con lo que dice María José Mayorga en el "Estudio sobre la implementación de metodologías activas en la educación superior: beneficios y desafíos" (2024), donde menciona que "las metodologías activas

respaldadas por herramientas digitales fomentan una formación más ágil y colaborativa, incrementando el entusiasmo y la responsabilidad al facilitar la aplicación de conocimientos en contextos reales".

En la dimensión de creatividad e innovación, los porcentajes son los más elevados: el 93.7% considera que Canva les permite elaborar trabajos con características únicas y diferenciadas, el 98% afirma que incrementa su nivel de distinción académica y el 100% reporta proponer enfoques más innovadores cuando la utiliza. Este resultado sostiene coherencia con Abin y Junior (2024), Se llega a la conclusión de que usar Canva ayuda a mejorar las habilidades creativas de los estudiantes, favoreciendo la creación de trabajos académicos más originales y diferentes.

En cuanto al rendimiento escolar, el 84% de los encuestados indica haber experimentado una mejora directa en su desempeño, mientras que el 100% informa una reducción en los tiempos de elaboración y un cumplimiento puntual en las entregas. Estos datos cuentan con el respaldo de evidencia empírica directa. Un estudio llevado a cabo por María Yaule en 2024, dirigido a docentes en ejercicio, reveló que el 95% de los encuestados considera que Canva contribuye a la mejora del rendimiento académico y promueve la creatividad. En el campo de la educación técnica superior, Luis B., Johanna Y. y Katty P. (2025) Se realizaron estudios que muestran una fuerte relación positiva y estadísticamente significativa entre el uso de aplicaciones digitales y el desempeño académico de los estudiantes.

En este sentido, el uso de la herramienta por los estudiantes en la institución es implícito. La participación mejora significativamente con el uso de esta, lo cual promueve la creatividad en los trabajos académicos de los estudiantes y que finalmente concluye en que estos tengan un mejor rendimiento en el proceso de inducción de nuevas herramientas tecnológicas.

2.11. Plan de actividades

Después de analizar los resultados de las encuestas a los estudiantes del Instituto Tecnológico Público, se presenta un plan de actividades para mejorar la creatividad y el rendimiento académico usando la herramienta digital Canva.

El análisis de los datos mostró que la mayoría de los estudiantes cree que Canva hace más fácil crear trabajos académicos, mejora la apariencia visual y ayuda a ser más productivos. En este sentido, el plan de actividades se organiza en fases que permiten transformar estos hallazgos en acciones concretas dentro del entorno educativo.

La propuesta se estructura en cinco fases:

1. Diagnóstico inicial
2. Capacitación en Canva
3. Aplicación en trabajos académicos
4. Evaluación del impacto
5. Difusión y cierre

FASE 01: DIAGNÓSTICO INICIAL

Tabla 1

Diagnóstico inicial

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA
Identificar necesidades de los estudiantes respecto al uso de Canva.	Analizar resultados de encuestas sobre creatividad y rendimiento.	<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de encuestas a los estudiantes del instituto tecnológico público para conocer su nivel

		<p>de uso y percepción sobre Canva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Revisión de resultados mediante gráficos estadísticos que muestren indicadores de creatividad, rendimiento académico y productividad. ● Identificación de áreas críticas donde Canva tiene mayor impacto o donde se requiere capacitación adicional.
--	--	---

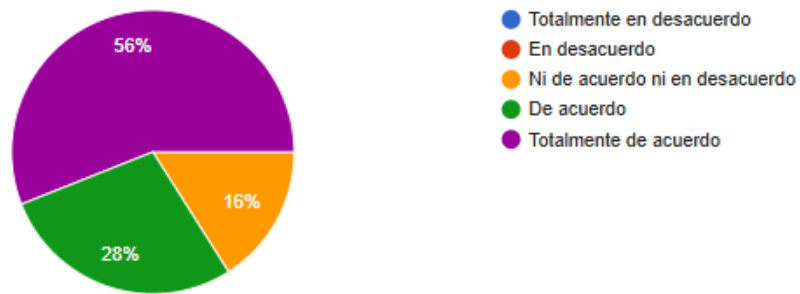
Nota. *Elaboración Propia.*

EVIDENCIA:

- Gráficos estadísticos de la encuesta. Ejemplo

Figura 7

¿Considera que Canva mejora su desempeño en la elaboración de sus trabajos académicos?



- Infografía de los hallazgos principales.

Figura 22

Hallazgos del uso de Canva



Fuente: Elaboración propia (2026)

FASE 02: CAPACITACIÓN EN CANVA

Tabla 2

Capacitación en Canva

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA
Potenciar habilidades digitales de los estudiantes.	Implementar talleres prácticos en diseño académico.	<ul style="list-style-type: none"> • Organización de talleres prácticos sobre el uso de Canva en contextos académicos. • Diseño de materiales de capacitación como guías, tutoriales y ejemplos de plantillas educativas. • Aplicación de ejercicios de diseño donde los estudiantes elaboren portadas, infografías y presentaciones.

Nota. *Elaboración Propia.*

EVIDENCIA: Cronograma de talleres.

Tabla 3

Cronograma de talleres.

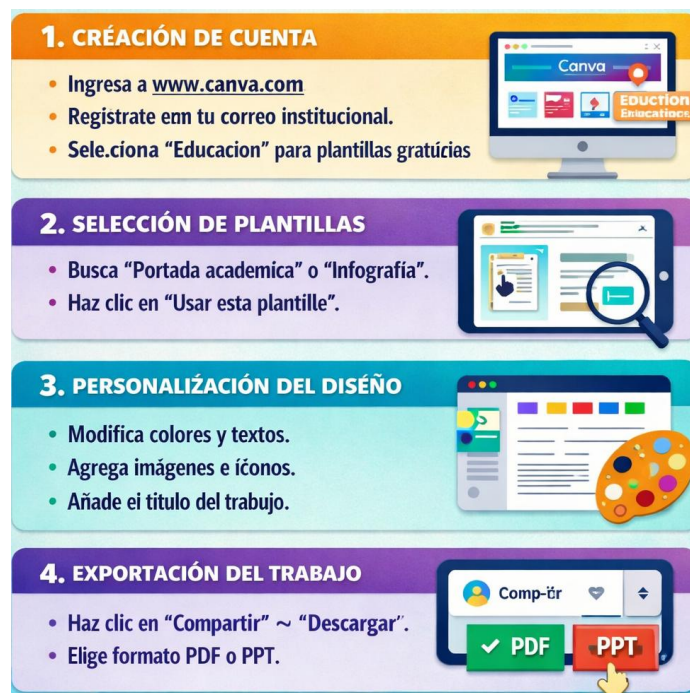
Fecha	Tema del taller	Duración	Modalidad
10/06/2026	Introducción a Canva	02 horas	Presencial
17/06/2026	Diseño de infografías académicas	02 horas	Virtual
24/06/2026	Presentaciones interactivas en Canva	03 horas	Presencial
01/07/2026	Portadas y material visual para informes	02 horas	Virtual
08/07/2026	Aplicación de Canva en proyectos de investigación	03 horas	Presencial

Nota. *Elaboración Propia.*

Materiales de capacitación.

Figura 23

Pasos iniciales en Canva



Fuente: Elaboración propia (2026)

Ejemplos de diseños realizados por los estudiantes.

Figura 24

Diseños realizados por estudiantes



Fuente: Elaboración propia (2026)

FASE 03: APLICACIÓN EN TRABAJOS ACADÉMICOS

Tabla 4

Aplicación en trabajos académicos

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA
Integrar Canva en la elaboración de proyectos.	Promover el uso de Canva en asignaturas clave.	<ul style="list-style-type: none"> • Asignación de proyectos académicos donde los estudiantes deban usar Canva para elaborar portadas, infografías o presentaciones. • Supervisión del proceso de diseño por parte de los docentes, brindando retroalimentación sobre el uso de elementos visuales y coherencia académica. • Creación de portafolios digitales que reúnan los trabajos elaborados con Canva.

Nota. *Elaboración Propia.*

EVIDENCIA:

- Trabajos académicos elaborados con Canva.

Figura 25

Trabajos académicos en Canva



Fuente: Elaboración propia (2026)

- Portafolio digital de proyectos.

Figura 26

Portafolio digital de los estudiantes



Fuente: Elaboración propia (2026)

- Evaluaciones de docentes sobre calidad visual y creatividad.

Figura 27

Evaluaciones por parte de los docentes



Fuente: Elaboración propia (2026)

FASE 04: EVALUACIÓN DEL IMPACTO

Tabla 5

Evaluación del impacto

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA
Medir mejoras en creatividad y rendimiento académico.	Comparar resultados antes y después del uso de Canva.	<ul style="list-style-type: none">● Aplicación de encuestas de satisfacción para conocer la percepción de los estudiantes sobre el uso de Canva.● Análisis comparativo de trabajos antes y después de la capacitación.● Revisión de indicadores

		académicos relacionados con creatividad, calidad y cumplimiento.
--	--	---

Nota. Elaboración Propia.

EVIDENCIA:

- Resultados de encuestas y gráficos estadísticos sobre satisfacción y percepción del aprendizaje.

Figura 28
Medición sobre satisfacción y percepción del aprendizaje



Fuente: Elaboración propia (2026)

- Comparativas visuales de trabajos académicos antes y después del uso de Canva.

Figura 29
Comparativa de trabajos académicos



Fuente: Elaboración propia (2026)

- Informes de evaluación docente con observaciones sobre la mejora en la presentación y creatividad.

Figura 30

Informe de evaluación docente

Informe de Evaluación Docente

Nombre del Docente: Prof. Javier Gómez **Fecha:** 10 de Noviembre de 2023

Curso: Comunicación y Diseño

Observaciones Generales

- ☒ Significativa mejera en la presentación visual de los trabujos.
- ☒ Uso creativo y variado de elementcs graphics.
- ☒ Mejor organización y coherencia en los proyectos.

Comentarios del Docente

1.2 Las presentationes ahora son mucho más atráctives y profesionales...

— Prof. Javier Gómez

1.2 Los estudiantes demodrroron creativitód al utilizar Canva para transmitir

— Prof. Díaz

1.3 Se nota un mayor orden y clarided en los trabajos entregados.

— Prof. Martinez

Evaluación del Proyecto	Excelente	Excelente	Añedios
Creativittód	★★★★★	★★★★★	
Presentación Visual	★★★★★	★★★★★	
Organización	★★★★★	★★★★★	
Calificación Final	9.5 / 10		

Recomendaciones

- ✓ Seguir fomostando el uso de Canva en futures activitüdes.
- ✓ Compartir experiencias existisas en encuetiros pechájégicos.

Fuente: Elaboración propia (2026)

FASE 05: DIFUSIÓN Y CIERRE

Tabla 6

Difusión y cierre

OBJETIVO	ESTRATEGIA	TÁCTICA
Socializar resultados del proyecto.	Presentar hallazgos a la comunidad académica.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar informe final.• Exposición con diapositivas en Canva.• Recomendaciones para continuidad del uso de la herramienta.

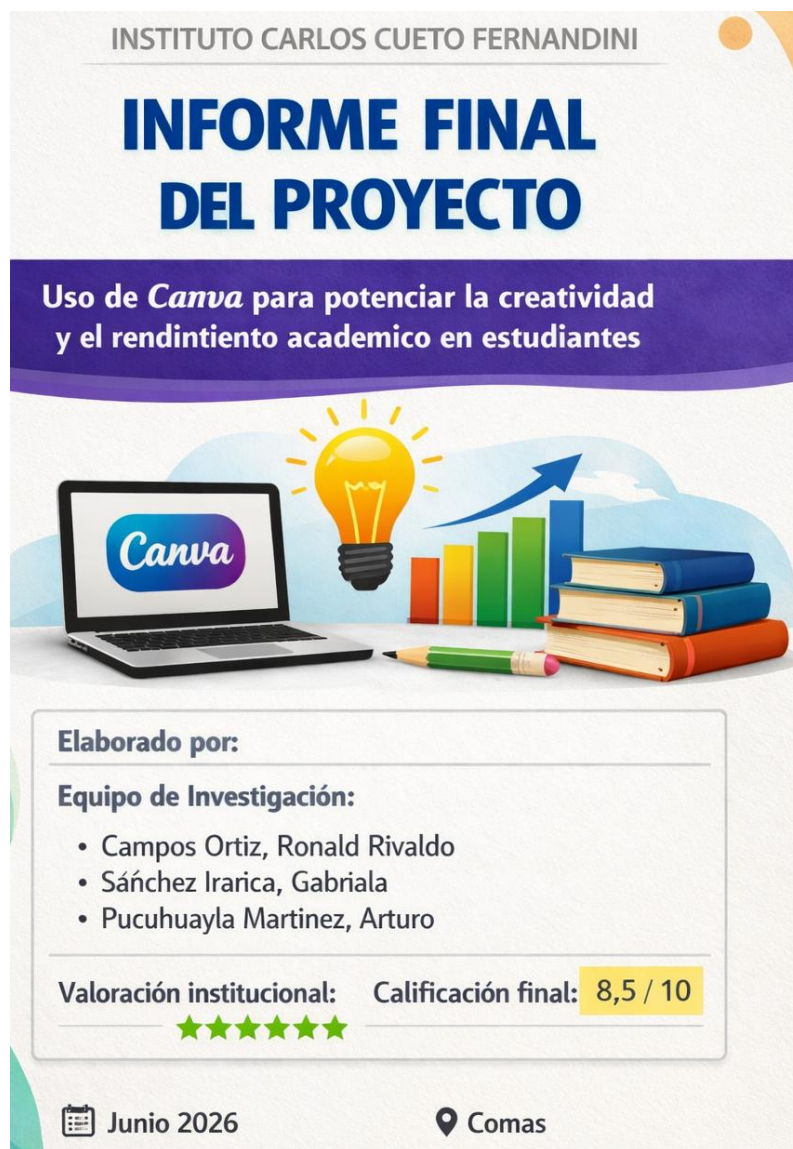
Nota. *Elaboración Propia.*

EVIDENCIA:

- Informe final del proyecto.

Figura 31

Informe final de proyecto



Fuente: Elaboración propia (2026)

- Certificados de participación

Figura 32

Certificados de participación



Fuente: Elaboración propia (2026)

CAPÍTULO III: ESTIMACIÓN DE COSTOS

3.1. Estimación de los costos necesarios para la implementación

Tabla 7

Cuadro de costos

		
CONCEPTO	DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL
Licencias Canva	<p>Se proyecta realizar el uso de 250 licencias Pro para los estudiantes, las cuales se mantendrán activas por 4 semanas.</p> <p>Las licencias se activarán a través del correo institucional de los alumnos.</p> <p>Se cuentan con 2 propuestas referentes al costo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las licencias se generan con una prueba gratuita, que dura lo mismo que los talleres y no tiene costo. 2. Se tiene un respaldo presupuestal de 7028 soles para las 251 licencias (250 estudiantes y 1 licencia adicional para docentes), 	<p><i>Sin costo (prueba gratuita) / S/7028 (respaldo presupuestal)</i></p>

	por si acaso hay algún contratiempo con la opción gratuita.	
Infraestructura tecnológica	Acceso a equipos e internet proporcionado por el Instituto.	<i>Sin costo</i>
Capacitación para taller de Canva	Se considera a un diseñador junior con experiencia previa en capacitaciones. El costo estimado de la capacitación, que consta de 12 horas según el cronograma propuesto, es de S/60 por hora.	<i>S/720</i>
Evaluación del impacto	Realizado como parte del proyecto de investigación, sin costo adicional.	<i>Sin costo</i>

Nota. *Elaboración Propia.*

CAPÍTULO IV: SUSTENTO DEL MERCADO

4.1. Alcance Esperado del Mercado

Este estudio busca analizar si usar Canva en el Instituto Superior Carlos Cueto Fernandini ayuda de forma significativa a mejorar el rendimiento académico y la creatividad de los estudiantes. Al integrar esta herramienta digital, se espera incrementar el nivel de satisfacción de los alumnos y la imagen del instituto, lo que a su vez mejoraría su reputación y aseguraría la retención y permanencia de los estudiantes. De esta manera, se busca que los alumnos usen Canva y sus herramientas para crear trabajos más elaborados y creativos, como documentos, presentaciones e infografías, y así hacer que su aprendizaje sea más ameno y estimulante.

4.2. Descripción de la población

La población está formada por hombres y mujeres, alumnos del IESTP Carlos Cueto Fernandini, de los sectores socioeconómicos medio y medio-bajo (NSE C y D). El rango etario varía entre los 17 a los 35 años, lo que incluye a jóvenes que recién empiezan la universidad, así como a adultos jóvenes que buscan especializarse, reincorporarse al mercado laboral o mejorar sus habilidades técnicas.

4.3. Descripción de la propuesta de innovación aplicada

El IESTP Carlos Cueto Fernandini, una institución educativa pública con más de cuarenta años de experiencia, se dedica a brindar formación técnica profesional que satisface las demandas del mercado productivo e industrial. En el panorama educativo actual, muchos estudiantes enfrentan dificultades para elaborar trabajos académicos originales, lo que evidencia una falta de creatividad y motivación. Esta deficiencia afecta de manera adversa su rendimiento académico, dado que las estrategias didácticas aplicadas para facilitar la comprensión de los temas son insuficientemente efectivas. Por eso, es muy importante usar Canva como una herramienta educativa para impulsar la creatividad y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Esta herramienta busca hacer que aprender

sea más divertido, asegurar que los estudiantes recuerden mejor la información, aumentar su motivación y facilitar la escritura. Por eso, es un recurso valioso para la enseñanza.

4.3.1. Propuesta de Valor

La propuesta planteada permitirá fortalecer el uso de la herramienta Canva para el sistema educativo, tanto para docentes como para estudiantes. Para los alumnos, esta herramienta representaría un canal accesible y eficiente, ya que posee distintos recursos para la ejecución de trabajos más presentables y originales, al mismo tiempo que mejora sus habilidades de aprendizaje. Para la institución, al implementar estas herramientas tecnológicas en su proceso educativo, le abre puertas a ser un espacio más moderno, además de beneficiarse al tener estudiantes más contentos y comprometidos con su aprendizaje, lo que a su vez mejora su imagen.

4.3.2. Fuentes de Ingresos

Si bien la propuesta de investigación no genera ingresos directos, su implementación se centra en apoyar la captación y fidelización de estudiantes, lo que genera un impacto indirecto en los ingresos institucionales. Además, podría contribuir al aumento de matrículas al influir en las opiniones de los alumnos actuales.

4.3.3. Estrategia de Penetración

Se quiere estimular la creatividad y mejorar el rendimiento académico de los alumnos. Se hará un análisis de lo que necesitan los estudiantes para mejorar sus habilidades y obtener resultados que ayuden a identificar áreas donde pueden mejorar, lo que permitirá una buena integración de la herramienta. Al analizar las estrategias, se pueden ver los resultados de las encuestas a los estudiantes, lo que ayuda a evaluar su rendimiento y creatividad. El taller se lleva a cabo como estaba planeado, con el objetivo de mejorar las habilidades en el uso de Canva.

Una vez finalizada la capacitación, los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos mediante la elaboración de sus respectivos proyectos. Se habilitará un espacio en la plataforma institucional destinado a que los estudiantes presenten sus trabajos, integrándolos en los cursos fundamentales. Esta iniciativa permitirá comparar los resultados obtenidos antes y después de la implementación, lo que dará una mejor idea del nivel actual de los estudiantes.

4.3.4. Actividades Productivas Propias y Externas

La implementación de la herramienta de Canva abarca actividades tanto internas como externas, incluyendo la posibilidad de aprovechar servicios o recursos externos donde la institución pueda obtener apoyo.

4.3.4.1. Actividades Productivas Internas

- Identificar las exigencias de los alumnos es un aspecto esencial.
- Definir objetivos para el desarrollo de habilidades.
- Revisión y retroalimentación por parte de los docentes.
- Seguimiento del progreso académico de los estudiantes.
- Administración de la cuenta institucional, incluyendo la configuración de accesos y permisos.

4.3.4.2. Actividades productivas externas

- Contratación de un experto en Canva.
- Soporte técnico para resolver cualquier problema de instalación del software u otros inconvenientes que puedan surgir (si se considera necesario).
- Talleres prácticos sobre Canva.

4.3.5. Alianzas

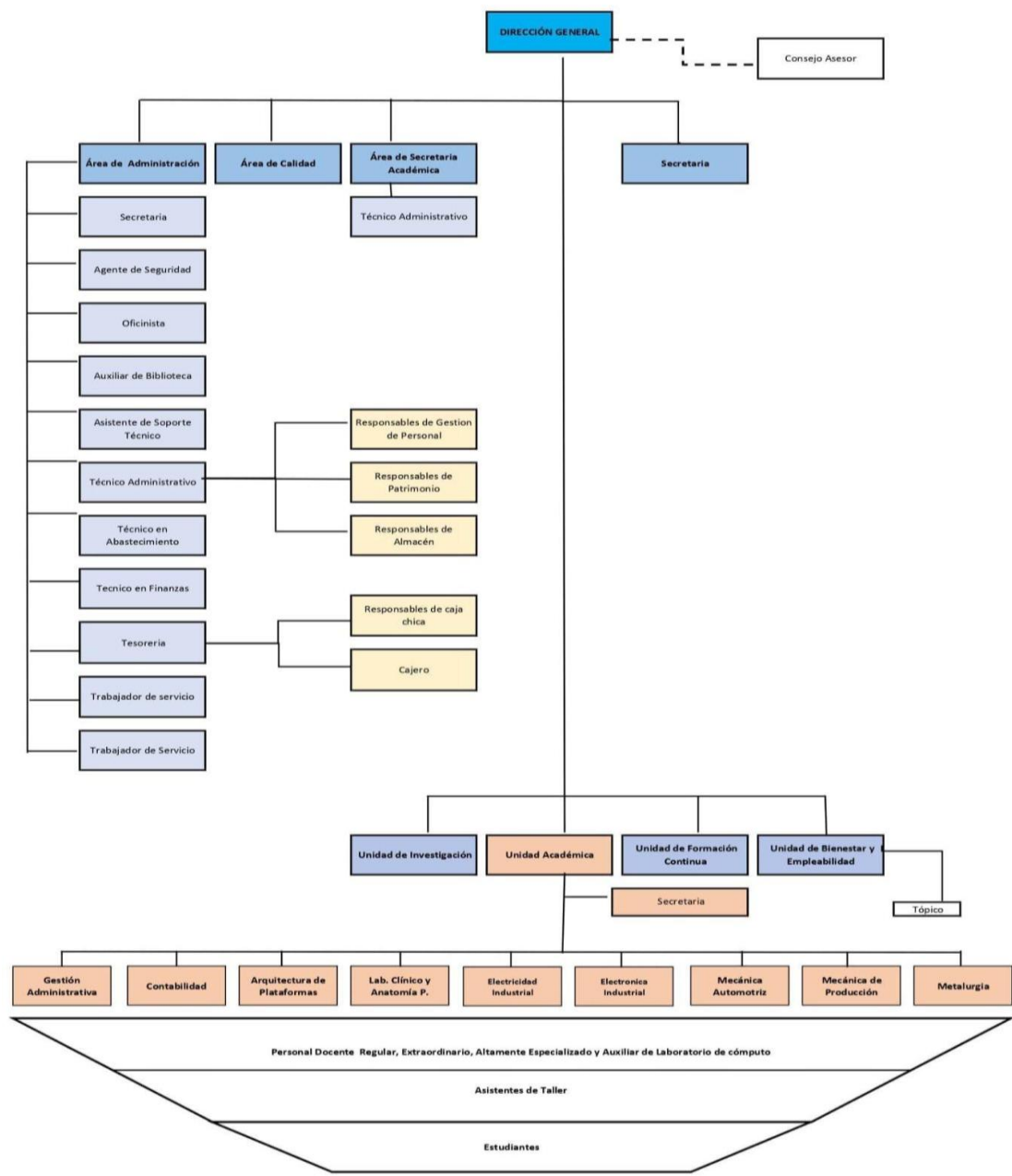
Para que Canva se implemente con éxito como herramienta pedagógica, es crucial establecer alianzas tanto internas como externas que faciliten su adopción y maximicen su potencial dentro de la institución.

4.3.5.1. Alianzas internas

- Los profesores están bien preparados para seguir de cerca el rendimiento académico de los estudiantes.
- El asistente de soporte técnico encargado de brindar apoyo técnico tanto a docentes como a estudiantes.
- El área de calidad también podría intervenir monitoreando los resultados y evaluando el impacto.
- La unidad de investigación podría ayudar a medir y analizar los resultados obtenidos en todo el proceso.

Figura 33

Organigrama institucional



Nota. Tomado del “Organigrama institucional”, por IESTP Carlos Cueto Fernandini, 2025, <https://carloscueto.edu.pe/wp/organizacion-institucional/>

4.3.5.2. Alianzas externas

- Canva como fuente confiable de recursos para la elaboración de trabajos para los alumnos.
- Experto en Canva para la realización de los talleres para los alumnos.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Los hallazgos de esta investigación muestran que usar herramientas digitales cambia y hace más fácil el aprendizaje. Se ha descubierto que la herramienta Canva motiva a los estudiantes, mejorando su compromiso académico y sus habilidades creativas, según los estudios recientes en educación. En este sentido, se reduce a que la mejor tecnología es la que elimina las barreras entre el cerebro y el conocimiento. Canva se confirma como una herramienta clave en la educación del futuro, lo que ayuda a lograr el objetivo principal de la investigación.

- Este estudio ha mostrado que hay una conexión entre la creatividad de los estudiantes y el uso de la herramienta mencionada. Al ser un recurso accesible, potencia la creatividad del alumno, animándolo a tomar riesgos creativos gracias a su facilidad de uso. Además de contar con una gran cantidad de recursos creativos para explorar y aprovechar, de manera que cada estudiante puede así crear su propia identidad a través de sus trabajos.
- Asimismo, se crea una conexión entre el desempeño escolar y el uso de Canva, evidenciando una mejora en el desempeño, dado que se observa un mayor compromiso en la realización de los trabajos académicos. se crea una conexión entre el desempeño escolar y el uso de Canva, lo cual se manifiesta en un incremento del interés. Esto se debe a que Canva fomenta un proceso mental analítico en los alumnos. Al elegir los recursos y seleccionar la información que quieren explicar, los estudiantes comprenden mejor el material que están estudiando.
- Asimismo, es crucial reconocer la mejora en la gestión del tiempo de los alumnos, que está estrechamente relacionada con su rendimiento académico. Esto se

evidencia en el aumento de la puntualidad en la entrega de trabajos, ya que Canva facilita la maquetación, lo que permite a los alumnos estimar con mayor precisión el tiempo necesario para completar sus proyectos.

- Por otro lado, se anticipa que, Según la propuesta de innovación, la capacitación en Canva mejorará la calidad de los trabajos académicos de los estudiantes.

Esto destaca la importancia de usar herramientas digitales en la educación, dado que no solo optimizaría la presentación de los proyectos, sino que también potenciaría la habilidad de los estudiantes para comunicar ideas de manera clara y profesional.

5.2. Recomendaciones

- Basado en los resultados y conclusiones de esta investigación, se sugiere al Instituto Superior Carlos Cueto Fernandini, y en general a todos, que adopten herramientas digitales como Canva en sus metodologías de estudio.
- Asimismo, se anticipa que los docentes promuevan la utilización de esta herramienta tanto en su práctica pedagógica como en la de los estudiantes.
- En el campo educativo, se sugiere que las instituciones estén al día con las últimas tendencias para tomar decisiones informadas y seleccionar las herramientas que mejor se ajusten a sus necesidades específicas, ya sea Canva u otras herramientas digitales.
- Se sugiere hacer una medición constante del nivel de satisfacción para tener una mejor evaluación de la experiencia educativa de los estudiantes. Esta información también ayuda a identificar áreas de oportunidad e implementar herramientas y estrategias que fortalezcan el desempeño académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aidee, N., García, Beatríz Eugenia, & Mariana. (2025). *La participación escolar en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Comunidad Educativa de la IED La Pradera sede B*. Upn.Edu.Co; Universidad Pedagógica Nacional.
<https://repositorio.upn.edu.co/items/5305ce8a-2ed2-41bb-b846-a59b75da3efd>
- Abin R. Junior P. (2024) Implementación de la aplicación Canva como medio de aprendizaje digital para influir en las habilidades creativas de los estudiantes.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/31281>
- Agustín Padilla Caballero, J. E., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., & Flores Cabrera de Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 669–678.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Area Moreira, M. (2018). *La educación digital y la accesibilidad en entornos virtuales de aprendizaje*. *Revista de Educación a Distancia*, 56(3), 1-20.
- Ases, M. M., Moyolema, A. T., Muyulema, D. M., & Hernández, R. V. (2024). *Estudio sobre la implementación de metodologías activas en la educación superior: beneficios y desafíos*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9676176>
- Barillas, M. R. M. (2024). Midiendo la realidad: El papel de las variables en la investigación científica. *Revista Docencia Universitaria*, 5(2), 51–68.
<https://doi.org/10.46954/revistadusac.v5i2.79>
- Biggs, J. (2003). *Teaching for quality learning at university*. Buckingham: Open University Press.
- Blanco-García, L. E., Blanco-Muñoz, S., Vicuña-Huaqui, L. A., Meneses- López, A., & Oseda-Gago, D. (2022). Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje semipresencial en la Educación Dental Peruana durante la Pandemia COVID-19.

Revista Estomatológica Herediana, 32(3), 319–328.

<https://doi.org/10.20453/reh.v32i3.4291>

Bravo Minda, L. E., Saltos, J. C. L., & Pincay Lino, K. E. (2025). Relación entre el uso de herramientas digitales tecnológicas y el rendimiento académico de estudiantes del Instituto Superior Tecnológico La Maná. *Sinergia Académica*, 8(5), 299–312.

<https://doi.org/10.51736/sa657>

Cabero Almenara, J. (2019). *Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Chumacero Vega, L. M., & Cherre Anton, C. A. (2025). Using Canva as a tool for learning reading comprehension. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 29(Special), 300–308.

<https://doi.org/10.47460/uct.v29ispecial.935>

Cotrado, B., & Sucari, W. (n.d.). *HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCATIVAS*

HERRAMIENTAS

DIGITALES

EDUCATIVAS.

https://editorial.inudi.edu.pe/plus/public/main_teaching/main/public/pdfuniversitario/686b7d7344f30_Herramientas%20digitales%20educativas.pdf

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins.

Fauziyah, N., Priyanto Widodo, J., & Yappi, S. (s.f.). El uso de “Canva for Education” y las percepciones de los estudiantes sobre su efectividad en el texto del procedimiento de escritura. <https://bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/4359/pdf>

García-Valcárcel, A. (2015). *Innovación educativa con TIC*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Gomez Gonzales, J. (2019). *Gestión educativa y deserción estudiantil en el Centro de Educación Técnico Productiva “Carlos Cueto Fernandini”*, 2018. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3943>

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.

Hadi, M., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). TEACHING WRITING THROUGH CANVA APPLICATION TO ENHANCE STUDENTS' WRITING PERFORMANCE. *JOLIT Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228.
<https://scispace.com/pdf/teaching-writing-through-canva-application-5b2v0hanlr.pdf>

Gamarra, M. (2023). *Herramientas digitales educativas: importancia e influencia en el sistema actual*. Revista Digital INESEM.
<https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/herramientas-digitales-educativas>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.
https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Lasso Cardona, L. A., Rodríguez Muñoz, G., & Llanos Betancourt, J. (2021). Herramientas tecnológicas y su uso en la Universidad del Valle sede Buga. *Educación Y Humanismo*, 23(40), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10064063>

Martínez, P. (2017). *Factores asociados al rendimiento académico en educación superior*. Lima: Fondo Editorial Universitario.

MEJÍA SALAZAR, G., & SUZUKI, E. (2024). Herramientas tecnológicas en la educación superior, avances en programas no convencionales. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 1(157), 99–116.
<https://doi.org/10.16921/chasqui.v1i157.5061>

Ministerio de Educación del Perú. (2023). Informe de evaluación 2023 del PEsEM. Ministerio de Educación del Perú.
<https://www.minedu.gob.pe/normatividad/pesem/informe-evaluacion-2023-pesem.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2025, octubre 20). Minedu: Perú logra mejoras sostenidas en aprendizajes escolares y se prepara para nueva evaluación internacional. Plataforma del Estado Peruano.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/1268557-minedu-peru-logra-mejoras-sostenidas-en-aprendizajes-escolares-y-se-prepara-para-nueva-evaluacion-internacional>

Pando Puertolas, Gabriela, & Cruz, R. (2023). Herramienta Canva y desarrollo de las competencias digitales en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación de la UNSAAC - 2023. Concytec.Gob.Pe.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RUNS_aab75ff13363dfcad9d40d1735b158ae

Pérez, J. (2015). *Rendimiento académico y calidad educativa*. Madrid: Editorial Síntesis.

Pedroso, J. E., RV S. SULLEZA, Keith Hae Moon C. FRANCISCO, Ayya Jade O. NOMAN, & Chynna Althea V. MARTINEZ. (2023). Unlocking the Power of Canva: Students' Views on Using the All-In-One Tool for Creativity and Collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443–461.

<https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i2.117>

Prendes Espinosa, M. (2019). *Tecnologías digitales y educación inclusiva*. Murcia: Universidad de Murcia.

Quilca Cualchi, J. E., Vaca Espín, G. A., Boderó Arizaga, L. del C., & Yáñez Cando, X. O. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117.

<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>

Quilca, J., Ramírez, L., & Torres, M. (2024). *Creatividad y recursos digitales en la enseñanza universitaria*. *Revista de Innovación Educativa*, 12(2), 45-60.

Revista Conrado. (2026). Ucf.Edu.Cu. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Rodríguez Mina, L. E., Garces Arce, M. F., Avello Martínez, R., & Gómez Rodríguez, V. G. (2024). Canva como estrategia didáctica en la educación cultural y artística. *Una*

revisión sistemática. Ciencia Digital, 8(2), 64-85.

<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2967>

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

Salinas, J. (2020). *Innovación docente y uso de tecnologías en educación superior*. Barcelona: Editorial UOC.

Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Boston: Pearson.

Silva, J. (2017). *Innovación educativa y tecnologías digitales*. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica.

Tinto, V. (1993). *Leaving college: Rethinking the causes and cures of student attrition* (2nd ed.). Chicago: University of Chicago Press.

Torrance, E. P. (1998). *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.

Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación IV: las variables de estudio. *Revista Alergia México*, 63(3), 303–310.
<https://doi.org/10.29262/ram.v63i3.199>

Wuffarden, J. E. E., Hernández, J. L. M., Munares, L. K. H., Saldaña, B. N. S., & Hernández, L. E. M. (2023). *El desarrollo de la calidad educativa en educación superior universitaria: Revisión sistemática 2019-2023*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258074>

Yaule, M. Molina, M. Cofre, B. Castro, J. Rivera, M. Guaman, C. (2024). Diseñando el futuro: el impacto de CANVA en el proceso de enseñanza -aprendizaje como herramienta para docentes. *G-ner@ndo*, V°5 (N°2), 1490–1498.
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/222/316>

ANEXOS

ANEXO 01: Registro de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis

Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto tecnológico público

Integrantes:

1. Campos Ortiz, Ronald Rivaldo
2. Pucuhuayla Martinez, Arturo Pedro
3. Sanchez Irarica, Gabriela Alessandra

Asesor: Espinoza Rua, Celes Alonso

Impacto de la investigación

El impacto de una investigación se refiere a los efectos, tanto esperados como inesperados, que esta puede generar, abarcando aspectos económicos, políticos, culturales, ambientales, tecnológicos, sociales, entre otros.

Consideramos que nuestra investigación tendrá un impacto positivo porque al usar Canva logramos potencia nuestra creatividad y mejorar nuestro rendimiento académico. Sentimos que esta herramienta nos permite expresarnos de manera más visual y dinámica, fortaleciendo nuestro aprendizaje y motivación. Además, creemos que contribuye a la transformación tecnológica dentro del instituto, generando un cambio institucional que beneficia tanto a nosotros como a nuestros compañeros

Resultado del proceso de investigación

Los resultados de un proyecto de investigación son los descubrimientos o conclusiones alcanzadas después de realizar el estudio. Estos reflejan los datos obtenidos durante el proceso investigativo y responden a las preguntas o hipótesis formuladas al comienzo del proyecto. Los resultados son fundamentales para evaluar, interpretar y comprender los efectos o la validez de lo investigado.

Los resultados de nuestra investigación muestran que el uso de Canva permitió a los estudiantes potenciar su creatividad en la elaboración de trabajos académicos y mejorar su rendimiento académico al presentar productos más organizados y visualmente atractivos.

Asimismo, se evidenció un mayor nivel de motivación y participación en las actividades, lo que confirma la validez de la hipótesis planteada y demuestra que la integración de herramientas digitales contribuye a la transformación educativa en institutos tecnológicos públicos.

ANEXO 02: Hoja de presentación de proyecto

HOJA DE PRESENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN PARA INGRESO AL REPOSITORIO INSTITUCIONAL ISIL

TÍTULO COMPLETO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto tecnológico público

Marcar con una "X"

TRABAJO GRUPAL

☒

TRABAJO INDIVIDUAL

☐

Apellidos y Nombres (llenar la información con letras mayúsculas y minúsculas e indicar las tildes y nombres completos)	Tipo de Documento de Identidad DNI / CE	Número del Documento de Identidad	Grado Académico. Programa de Escuela ISIL Ejem. Bachiller en
Campos Ortiz, Ronald Rivaldo	DNI	76016969	Administración y Dirección de Negocios
Sanchez Irarica, Gabriela	DNI	74133917	Diseño Estratégico e Innovación
Pucuhuayla Martinez, Arturo	DNI	08167178	Tecnología de la Información

DATOS DEL ASESOR

Apellidos y Nombres (llenar la información con letra imprenta e indicar las tildes y nombres completos)	Tipo de Documento de Identidad DNI / CE	Número del Documento de Identidad	Código ORCID

DATOS DE SUSTENTACIÓN

Fecha de Sustentación	Modalidad de Estudio (presencial, semipresencial o a distancia)	Apellidos y Nombres de los miembros del Jurado
18/07/2026	Distancia	Pedro Velasquez Tapullima
		Gina Lopez Orozco
		Eduardo Huerta Valladares

NOTAS IMPORTANTES:

1. El trabajo de investigación se debe de enviar en formato WORD.
2. Cada grupo deberá elegir un responsable.
3. Solo el responsable del grupo, será quien enviará los formatos de autorización y licencias de cada integrante del grupo; además del presente documento, al área de Repositorio ISIL.

ANTE CUALQUIER DUDA COMUNICARSE A LOS SIGUIENTE CANALES:

CORREO: biblioteca@isil.pe

WhatsApp (Sólo chat):

983-207-144

Horario de atención: **Lunes a Viernes de 8:00 a.m. a 5:00 p.m.**

ANEXO 03: Formato de autorización

	REPOSITORIO ACADÉMICO ISIL
--	--------------------------------------

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Conforme al Reglamento del Repositorio Nacional de Trabajos de Investigación – RENATI.
Resolución del Consejo Directivo de Sunedu N° 033-2016-SUNEDU/CD

1. DATOS PERSONALES (un formato por autor)

Apellidos y Nombre	Pucuhuayla Martinez, Arturo Pedro		
Teléfono	980334201	Correo Electrónico	08167178@mail.isil.pe

2. DATOS DE LA OBRA

Título del Trabajo de investigación para optar el título profesional o grado académico:

Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto tecnológico público	
Año de edición:	2026
Asesor (es):	Espinoza Rua, Celes Alonso
Programa:	Escuela

3. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN:

El titular de los derechos de autor otorga a la Escuela de Educación Superior San Ignacio de Loyola – Escuela ISIL una licencia no exclusiva, firmada en este formato de autorización, para que San Ignacio de Loyola – Escuela ISIL pueda reproducir, comunicar y distribuir la obra poniéndola en acceso libre en el REPOSITORIO ACADÉMICO ISIL.

MARCAR CON UNA X	TIPO DE ACCESO	CARACTERÍSTICAS	PERIODO DE RESTRICCIÓN Coloque el número de meses	JUSTIFICACIÓN
X	ABIERTO	Texto completo disponible.		
	EMBARGO	Texto completo no disponible por un periodo de tiempo elegido por el autor.	(Hasta 24 meses)	
	RESTRINGIDO	Texto completo disponible solo a las personas que el autor autorice, luego de ponerse en contacto con él a través del correo electrónico.		
	CONFIDENCIAL	Texto completo no disponible por contener datos declarados secretos en razones de seguridad nacional de acuerdo a la Constitución Política del Perú.		

4. LICENCIA: Usted puede elegir licencias Creative Commons para condiciones de uso de su obra una vez que esté disponible en internet. (Pag. 2)

ELIJA UNA LICENCIA CREATIVE COMMONS

Las licencias Creative Commons son un complemento a los derechos de autor que usted tiene como titular de la obra. Con la elección de una licencia usted permite que los usuarios de su obra puedan comunicarla públicamente, reproducirla y distribuirla siempre que reconozcan su autoría y teniendo en cuenta las condiciones que usted determine a continuación:

1.- ¿Permite el uso comercial de su obra?

Sí.- significa que permite que terceros obtengan beneficios económicos con su obra.

No.- significa que terceros no pueden beneficiarse económicamente, pero que aún pueden comunicarla, reproducirla y distribuirla.

☐

Sí

☒

No

2. ¿Autoriza obras derivadas a partir de su obra?

Una obra derivada es una obra transformada (traducida, adaptada, arreglada o incluida en una compilación).

☒

Sí

☐

Sí, siempre que se comparta de la misma manera (licencias idénticas)

☐

No

Confirmando que los datos presentados en este formato son verídicos, además que, en el trabajo de investigación, no se ha incurrido en ningún tipo de plagio ni cometido violación contra los derechos de autor de terceras personas.

Decreto Legislativo 822

Ley sobre el Derecho de Autor

Firmas:.....

D.N.I. 08167178

Fecha: 01/10/2026

*** De usar una firma digital, la persona que envía el documento, asume responsabilidad legal.**

ANEXO 04: Matriz de operacionalización

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES								
VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	INDICADORES	PREGUNTAS	ESCALA DE MEDICIÓN		
Variable independiente Canva como herramienta pedagógica	Se refiere a la integración de esta plataforma digital en la educación para crear materiales gráficos y visuales para facilitar el proceso. (Carrillo-Sequea et al., 2025)	Accesibilidad y facilidad de uso	La accesibilidad tecnológica asegura que todos los estudiantes tengan la capacidad de utilizar los recursos digitales, y la usabilidad de las plataformas digitales fomenta la motivación. (Moreira, 2018; Espinosa, 2019)	Facilidad de acceso	1. ¿Has utilizado Canva anteriormente dentro o fuera del ámbito educativo? 2. ¿Podrías acceder a Canva sin dificultades desde los dispositivos que utilizan habitualmente?	Escala Likert (1–5)		
				Alcance de comprensión	3. ¿Consideras que el acceso a Canva es rápido y sencillo?			
				Nivel de satisfacción	4. ¿Qué nivel de satisfacción consideras que obtendrías con el uso de Canva al realizar tus trabajos académicos?			
		Motivación estudiantil	Es un pilar esencial del proceso educativo que impulsa el compromiso y mantiene vivo el interés por el aprendizaje. (Ryan y Deci, 2000; Schunk, 2012)	Nivel de interés	5. ¿El uso de Canva le resulta de mayor interés al momento de realizar sus actividades académicas?	Escala Likert (1–5)		
				Autopercepción	6. ¿Considera que Canva mejora su desempeño en la elaboración de sus trabajos académicos?			
		Innovación pedagógica y tecnológica	La innovación pedagógica se da cuando las tecnologías se integran a las metodologías que transforman la dinámica tradicional, creando experiencias. La tecnológica tiene como objetivo principal revolucionar la forma de enseñanza y aprendizaje. (García-Valcárcel, 2015; Silva, 2017)	Diversidad de los recursos	7. ¿Los recursos disponibles en Canva facilitan la presentación de sus ideas en sus trabajos académicos?	Escala Likert (1–5)		
				Práctica de metodologías activas	8. ¿Consideras que el uso de Canva promueve la aplicación de metodologías activas durante el proceso de aprendizaje?	Escala Likert (1–5)		
		Variable dependiente Creatividad y rendimiento académico en estudiantes	Creatividad de los estudiantes Se hace referencia a su capacidad para generar ideas originales y útiles en un entorno	Calidad de los trabajos	Se distingue por su naturaleza multidimensional y contextual, abarcando aspectos tales como la excelencia	Calidad visual	9. ¿Consideras que la presentación visual de sus trabajos podría mejorar en sus actividades académicas con el uso de Canva?	Escala Likert (1–5)

	académico, lo cual se manifiesta en la originalidad y calidad de sus trabajos. (Amabile, 1996)		académica, la relevancia social y la innovación. (Wuffarden et al., 2023)	Tiempo de dedicación	10. ¿Invierte más tiempo en mejorar sus trabajos cuando utiliza herramientas digitales como Canva?	
		Originalidad	La originalidad en el ámbito académico se define como la capacidad de producir ideas innovadoras y variadas. Roche Cárcel (2020).	Nivel de innovación	11. ¿Consideras que tus trabajos pueden contar con características únicas que los hacen distintos a los demás cuando usas Canva? 12. ¿Sueles proponer enfoques diferentes y novedosos en tus trabajos académicos con las herramientas digitales que usas?	Escala Likert (1–5)
				Nivel de distinción de los trabajos	13. ¿Consideras que podrías conseguir un mayor nivel de distinción en tus trabajos académicos usando Canva?	
	Rendimiento académico Se refiere al nivel de logro que los estudiantes alcanzan en relación con los objetivos de aprendizaje, lo cual se evidencia en sus calificaciones y desempeño. (Tinto, 1993)	Resultados académicos	Es el producto de un proceso educativo integral. (Conrado, 2020)	Logro alcanzado en los trabajos	14. ¿Logras cumplir con los objetivos planteados o podrías sobrepasar las expectativas de tus trabajos académicos con el uso de Canva?	Escala Likert (1–5)
				Promedio de calificaciones	15. ¿Obtienes calificaciones destacadas de los demás con los trabajos académicos que realizas actualmente? 16. ¿Consideras que tu esfuerzo puede ser reconocido en tus calificaciones por trabajos mejor elaborados?	
		Participación y cumplimiento	Se refiere a la participación activa de los estudiantes y docentes en los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Caycedo Mendoza, García y Pérez Cuesta, 2015)	Asistencia y participación	17. ¿Consideras que te podrías involucrar más en las actividades académicas cuando se hace uso de Canva? 18. ¿La innovación de Canva como herramienta digital podría ser un factor que promueva tus asistencias a clases?	Escala Likert (1–5)
				Puntualidad en las entregas	19. ¿Cumples con la presentación de tus trabajos académicos de manera puntual con los recursos digitales que manejas actualmente? 20. ¿Consideras que podrías reducir tus tiempos de elaboración en tus trabajos con herramientas digitales como Canva?	

ANEXO 05: Matriz de consistencia

TÍTULO					
Uso de Canva para potenciar la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes de un instituto tecnológico público					
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
P. GENERAL ¿En qué medida las herramientas digitales influyen en la creatividad y el rendimiento académico en estudiantes del Instituto Superior Carlos Cueto Fernandini?	O. GENERAL Formular un plan de implementación de la herramienta digital Canva en instituciones de educación superior pública de Lima.	H. GENERAL El uso de Canva ayuda a potenciar la creatividad y el rendimiento académico en los estudiantes.	VARIABLE INDEPENDIENTE: Canva como herramienta pedagógica		Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada y descriptivo-correlacional Diseño: No experimental, transversal y correlacional Población y muestra: Estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “Carlos Cueto Fernandini” Muestra: 50 estudiantes
			D1: Accesibilidad y facilidad de uso	-Facilidad de acceso -Alcance de comprensión -Nivel de satisfacción	
			D2: Motivación estudiantil	-Nivel de interés -Autopercepción	
			D3: Innovación pedagógica y tecnológica	-Diversidad de los recursos -Práctica de metodologías activas	
P. ESPECÍFICOS A. ¿Cuál es la relación entre Canva y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes? B. ¿Cuál es el impacto del uso de Canva en el rendimiento académico de los estudiantes? C. ¿Cómo contribuye la capacitación en Canva a la mejora de la calidad de los trabajos académicos de los estudiantes?	O. ESPECÍFICOS A. Analizar la relación entre el uso de Canva y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. B. Evaluar el impacto del uso de Canva en el rendimiento académico de los estudiantes. C. Identificar la contribución de la capacitación en Canva para mejorar la calidad de los trabajos académicos realizados por los estudiantes.	H. ESPECÍFICOS Existe una relación entre Canva y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes. Canva tiene un impacto notable en el rendimiento académico de los estudiantes. La capacitación en Canva mejora notablemente la calidad de los trabajos académicos de los estudiantes.	VARIABLE DEPENDIENTE: Creatividad y rendimiento académico en los estudiantes		
			D1: Calidad de trabajos	-Calidad visual -Tiempo de dedicación	
			D2: Originalidad	-Nivel de innovación -Nivel de distinción de los trabajos	
			D3: Resultados académicos	-Logro alcanzado en los trabajos -Promedio de calificaciones	
			D4: Participación y cumplimiento	-Asistencia y participación -Puntualidad en las entregas	