



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**La incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e
integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la
Universidad Ricardo Palma - 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Docencia Universitaria**

AUTORA:

Lazarte Oyague, Daisy Milagros (ORCID: 0000-0003-4869-8551)

ASESOR:

Dr. Ocaña Fernández, Yolvi Javier (ORCID: 0000-0002-2566-6875)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación y Aprendizaje

LIMA - PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis padres David Lazarte Rivera y María Oyague Portillo, también a mis hermanos Saby, Christian y a mi flor más hermosa Acacia. Por su apoyo y amor incondicional en cada momento del proceso de la realización de la tesis.

Agradecimientos

A Dios, a mis padres y hermanos; como también a la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad de ser parte de ella.

Índice de contenido

Carátula	
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	
I. INTRODUCCIÓN	
II. MARCO TEÓRICO	
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos.	15
3.5 Procedimiento	17
3.6 Métodos de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	34
VII. RECOMENDACIONES	36
Referencias	38
Anexos	47

- Matriz de consistencia
- Cuestionario
- Matriz operacional
- Carta a la empresa para aplicar el instrumento
- Juicio de expertos
- Matriz de Tabulación de datos o Base de datos
- Anexos de cuadros
- Acta de Turnitin
- Dictamen

Índice de tablas

Tabla 1	Definición operacional de las variables	14
Tabla 2	Resultado de validez de constructo	16
Tabla 3	Distribución de frecuencia de la herramienta virtual canva	18
Tabla 4	Niveles con respecto a la dimensión herramienta virtual canva	19
Tabla 5	Distribución de frecuencia creación e integración de los Contenidos digitales	20
Tabla 6	Niveles y frecuencias de las dimensiones de creación e integración de los contenidos digitales	21
Tabla 7	Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta creación e integración de los contenidos digitales	22
Tabla 8	Bondad de ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales	22
Tabla 9	Estimaciones de parámetros de la incidencia de la herramienta canva en la creación e integración de los contenidos digitales	23
Tabla 10	Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en el desarrollo de los contenidos digitales	23
Tabla 11	Estimaciones de parámetros de la incidencia de la herramienta canva en el desarrollo de los contenidos digitales	24
Tabla 12	Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en integración y reelaboración de los contenidos digitales	25
Tabla 13	Estimaciones de parámetros de la incidencia de la herramienta canva en la integración y reelaboración de los contenidos digitales	25
Tabla 14	Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva los derechos de autor y licencias de los contenidos digitales	26
Tabla 15	Estimaciones de parámetros de la incidencia de herramienta canva en los derechos de autor y licencias de contenidos digitales	27
Tabla 16	Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en la programación	27
Tabla 17	Estimaciones de parámetros de la incidencia de la herramienta canva en la programación	28

Índice de figuras

Figura 1	Correlación causal	13
Figura 2	Diagrama de barra de la herramienta virtual canva	18
Figura 3	Niveles con respecto a la dimensión de la herramienta canva	19
Figura 4	Diagrama de barras de creación e integración de contenidos Digitales	20
Figura 5	Diagrama de barras de las dimensiones de creación e integración De contenidos digitales	20

Resumen

En un escenario de la Universidad Ricardo Palma, Lima, se propuso determinar incidencia de la herramienta canva y la creación e integración de los contenidos digitales. Fue una investigación de enfoque cuantitativo, de corte transversal. Se empleó un instrumento validado, encuestas, los cuales se aplicaron a 124 estudiantes de la Universidad Ricardo Palma. Se empleó un modelo de análisis mediante regresión logística ordinal para medir la incidencia de las variables la herramienta canva y la creación e integración de los contenidos digitales. Se concluyó que la herramienta canva incidió significativamente en la creación e integración de los contenidos digitales. Demostrándose que la mayor incidencia la tuvo la herramienta canva sobre la creación e integración de los contenidos digitales. Por otra parte, también se demostró que la variable independiente incidió significativamente en el desarrollo de contenidos en la creación e integración de los contenidos digitales, observando que ambas variables tuvieron el mismo nivel de incidencia en esta dimensión. Observando que la incidencia fue mayoritaria por parte de la variable creación e integración de los contenidos digitales, en los estudiantes. Finalmente se vio que la herramienta canva y la creación e integración de los contenidos digitales incidieron significativamente en el desarrollo de los contenidos digitales. Observándose que la incidencia fue similar en la variable herramienta canva siendo determinantes en la incidencia del desarrollo de contenidos digitales.

Palabras clave: Herramienta canva; creación e integración de los contenidos digitales; contenidos digitales; estudiantes.

Abstract

In a scenario of a Ricardo Palma University, Lima, it was proposed to determine the incidence of the canva tool and the creation and integration of digital content. It was a cross-sectional, quantitative approach research. A validated instrument was used, surveys, which were applied to 124 students of the Ricardo Palma University. An ordinal logistic regression analysis model was used to measure the incidence of the variables using the canva tool and the creation and integration of digital content. It was concluded that the canva tool had a significant impact on the creation and integration of digital content. Demonstrating that the greatest impact was the canva tool on the creation and integration of digital content. On the other hand, it was also shown that the independent variable had a significant impact on the development of content in the creation and integration of digital content, observing that both variables had the same level of incidence in this dimension. Likewise, it was evidenced that the canva tool and the creation and integration of digital content had a significant impact on the development of the creation and integration of digital content. Observing that the incidence was majority by the variable creation and integration of digital content, in students. Finally, it was seen that the canva tool and the creation and integration of digital content had a significant impact on the development of digital content. Observing that the incidence was similar in the variable canva tool, being decisive in the incidence of the development of digital content.

Keywords: Canva tool; creation and integration of digital content; digital content; students

I. INTRODUCCIÓN

Internacionalmente se produjo la aparición del virus COVID - 19 y como consecuencia de la pandemia surgieron muchos cambios en todos los sectores. En el ámbito educativo de algunos países que estaban muy lejanos de la realidad virtual dándose una desigualdad al no acceso de las tecnologías educativas. Tuvieron dificultades para usar aplicaciones, plataformas, etc. (Unesco, 2020). Cómo se dio una revolución en los modelos de aprendizaje híbridos en línea, obligaron a los estudiantes, por falta de conocimiento y experiencia en herramientas virtuales busquen nuevos recursos o herramientas de fácil acceso (Arcentales, 2020).

La desigualdad que se dio debido al cambio de educación virtual fue un problema internacional que tuvo un impacto negativo. Los estudiantes antes tenían una enseñanza tradicional, hoy en día no es suficiente, ya que se necesita de conocimientos de las nuevas tecnologías, como los videos didácticos, (Casamen et al. 2020). Se dieron dificultades en los estudiantes universitarios de Indonesia por la falta de experiencia en la escritura, la deficiencia del lenguaje en la falta motivación que obligaron implementar contenidos digitales (Yundayani, 2019). De esta manera en México señalaron que existen muchas herramientas digitales que pueden ser usadas por estudiantes o docentes; sin embargo, no todos las usaron con el mismo propósito. Ya que causaron confusión y que el desempeño no fue suficiente (Chávez et al. 2019).

En el Perú, las herramientas digitales demostraron el uso limitado, por la falta de guías en la utilización de herramientas tecnológicas. La limitada elaboración curricular en las sesiones educativas virtuales. No tuvieron un correcto control o monitoreo pedagógico para el docente y estudiante (Sáenz, 2020). Asimismo, presentó un deficiente método de aprendizaje que dividió al docente y al estudiante en la nueva era virtual, la metodología tradicional memorística fue alejando al alumno de poder participar en clases, por la falta de conocimiento en el uso de organizadores gráficos no siendo una metodología productiva (Mamani, 2018).

Por otra parte, las deficientes respuestas de los estudiantes en la comprensión lectora llevaron a los docentes a buscar nuevas estrategias de enseñanza académica como las infografías (Zuleta, 2017). Por consiguiente, los docentes enfrentaron dificultades en la enseñanza por no usar técnicas

innovadoras como los organizadores gráficos. Los estudiantes no aprenden a sistematizar en clase causando una desmotivación (Almeyda, 2020). Los estudiantes de escuelas públicas se encontraron en el último lugar de acuerdo con el examen PISA, porque no tuvieron la base suficiente sobre comprensión lectora, no elaboraron correctamente un organizador gráfico porque no se respetaron los criterios. No hay evaluación del rendimiento ni conocimiento en los tipos de lectura (Munayco, 2018).

Se observó el efecto de las herramientas virtuales en los universitarios de la Universidad Ricardo Palma, se realizó el estudio para conocer el problema sobre las limitaciones, dificultades de los organizadores gráficos, infografías, historietas, videos. Por este motivo se desarrolló el estudio que nos permite tener conocimiento detallado sobre la relación que existe entre los contenidos digitales, para el proceso y elaboración de actividades académicas. Conforme a lo manifestado es preciso realizar el estudio en relación con las variables mencionadas para ello se tiene que enfatizar la capacitación de los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma y cambiar la metodología de los docentes con la finalidad de lograr un cambio significativo en la formación profesional y estudiantil.

En esta se manifestó, el problema general: ¿Cuál es la incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma - 2021? Así mismo se formuló los problemas específicos: (PE1) ¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en el Desarrollo de los contenidos digitales? (PE2) ¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Integración y reelaboración de los contenidos digitales? (PE3) ¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en los Derechos del autor y licencias? (PE4) ¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Programación?

Por lo tanto, la Justificación teórica se trata sobre la identificación del almacenamiento de los datos, sobre las investigaciones basado en la Incidencia en la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales; basándose en los estudios de Trejo (2018) e Intef (2017), quienes nos brindan de manera desarrollada cada variable. La Justificación práctica nos aportó para resolver mediante el estudio de las variables con sus dimensiones y ser usado más adelante para futuras investigaciones, proporcionando un acercamiento a la

herramienta virtual facilitando el manejo práctico en la actividades académicas y universitarias logrando alternativas de solución. Además, con la ayuda de la Justificación metodológica, de la misma forma se demostró que es una correlación causal, con la aplicación correcta de la validez y la confiabilidad requerida, empleados en el estudio. También, se efectuó la validación del constructo con una varianza del 74.348% por lo tanto, la prueba es ligeramente buena.

Por consiguiente, el objetivo general es: Determinar la incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021. Así mismo se infiere los siguientes objetivos específicos: (OE1) Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en el desarrollo de contenidos digitales. (OE2) Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Integración y reelaboración de contenidos digitales. (OE3) Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en los Derechos del autor y licencias. (OE4) Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Programación.

La hipótesis general: Existe incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021. Son hipótesis específicas: (HE1) Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en el desarrollo de Contenidos digitales. (HE2) Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en los Integración y reelaboración de contenidos digitales. (HE3) Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en los Derechos del autor y licencias. (HE4) Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en la Programación.

II. MARCO TEÓRICO

Existen diversos autores que mencionaron el uso de la herramienta canva en la creación de contenidos digitales relacionándolas con la incidencia positiva que trajo al sistema educativo. A continuación, se mencionan algunos antecedentes nacionales.

Según, Guerra et al. (2020) el fin del estudio fue determinar sobre las grabaciones acústicas, acompañados de imágenes ópticas y los medios de comunicación empleados por herramientas virtuales. El enfoque es cuantitativo, no correlacional. La población fue cuantificada en un momento determinado, integrada por noventa universitarios. Se empleo como instrumento el cuestionario. Los resultados obtenidos, según el coeficiente Rho. Se concluyó que hay una correspondencia entre grabaciones acústicas e imágenes ópticas y los medios de comunicación de la herramienta virtual, Aprendo en casa.

También, Cruz et al. (2018) el análisis del estudio, determinó la infografía como herramienta de trabajo con los estudiantes, Arequipa. La metodología es cuantitativa, 22 estudiantes, el 75 % de estudiantes se encuentran en un promedio bajo en el uso de la infografía como medio de enseñanza, perjudicando el desarrollo de sus conocimientos, habilidades, actitudes. La hipótesis planteada fue validada ya que la infografía como medio didáctico, incide favorablemente en el aprovechamiento universitario del estudiante.

Asimismo, Zuleta (2017) su finalidad del estudio fue la influencia de la infografía en la comprensión de lectura del estudiante en San Juan de Miraflores. La investigación es cuantitativa. Se utilizó la prueba de conocimientos. Los resultados son de carácter descriptivo e inferencial, llegando a la conclusión que la infografía tiene efectos significativos en la formación de la asimilación de textos expositivos en universitarios.

Al respecto, Cueva (2018) analizó de como medir la diferencia de comprender lo que se lee entre los universitarios de un grupo en relación con otro grupo que utilizó la aplicación de historietas como medio de enseñanza en Ventanilla. Con la aplicación de historietas se preparó un programa de enseñanza para mejorar la falta en la comprensión de lectura Con un enfoque cuantitativo. En conclusión, tuvo un 95% de confiabilidad, comparando dos grupos de comprensión

de lectura como medio de enseñanza para superar las faltas de comprensión de lectura.

Por consiguiente, Mamani (2018) tuvo como objetivo describir cómo los organizadores visuales influyen en el aprendizaje por competencias en Puno. El estudio fue cuantitativo, nivel descriptivo. Los datos recolectados fueron para probar la hipótesis, en relación con el análisis del estudio para determinar los modelos de comportamientos. Con el diseño no experimental. Por lo tanto, se llegó a la conclusión que los organizadores visuales influyen en el conocimiento de sus tareas educativas.

Se detalló los antecedentes internacionales con la investigación de Casamen (2021) su propósito fue diseñar videos educativos para capacitar a los docentes y que de esta forma manejen correctamente las herramientas Audacity y Canva para producir, diseñar y editar contenido de audio, infografías y carteles digitales, Ecuador. Su metodología fue mixta, descriptiva de tipo documental y bibliográfica. En los resultados se encontró que el 50% en el repositorio Eric, le sigue el 33% del repositorio de Singapore University of Social Sciences, y el 5% del repositorio Dialnet. Se concluye que los artículos encontrados para el uso de videos educativos se encuentran en repositorios internacionales, teniendo en cuenta que el mayor porcentaje corresponde al tema “uso de la herramienta Audacity, edición de audios”, y en menor porcentaje el tema “Los videos como recurso de aprendizaje o el uso de la herramienta Canva, y los temas restantes.

En igual forma, Arcentales (2020) en su publicación el propósito fue tratar el efecto del desarrollo de la educación, en la materia de lenguaje y literatura, de los alumnos de la ciudad del Ecuador. Su metodología es cuantitativa, transversal, no experimental los cuales incluyen como instrumento las encuestas de acuerdo con la escala de Likert. Se evidenció que el uso de las plataformas virtuales sirve para desarrollar especialmente la lectura, escritura, la creatividad y destrezas del alumno. En los resultados se determinó que el 90,2% lo utilizó de manera creativa, el 82% desarrollaron destrezas de comprensión y redacción. El 73% representa a los estudiantes que jamás conocieron la herramienta canva. Se llego a la conclusión que no hay una relación entre el uso de la tecnología para desarrollar destrezas de lectura y el empleo de la herramienta Canva.

Del mismo modo, Sánchez et al. (2020) en su investigación se enfocó en exponer una forma de enseñanza con el uso de organizadores gráficos, como un medio de enseñanza didáctico, que ayude al estudiante a aprender el vocabulario de inglés nivel básico en la ciudad de Colombia. Los resultados fueron a base de un modelo de análisis, que se dio a partir de la entrevista de 3 maestros de lengua extranjera y una prueba de base inicial sobre la planificación formativa; como instrumento se usó un diario para la recolección de información, por último, mediante una segunda fase de prueba de medición por medio de la encuesta a los pedagogos. Como conclusión se tuvo que los organizadores gráficos repercuten positivamente en la enseñanza del vocabulario, significado y el uso del inglés.

También, Alvarado et al. (2018) el objetivo de su publicación fue implementar las TIC en el aprendizaje con novedosas herramientas que podrían ayudar a los estudiantes y docentes en Nicaragua. Ya que es una innovación en la metodología de enseñanza. Desarrollando habilidades y destrezas. Es un estudio de tipo cuantitativo cuyos resultados demostraron que los docentes poco a poco van incorporando el empleo de las Tecnologías (TIC) en sus clases de manera didáctica. El 75 % de estudiantes tiene un bajo promedio en el uso de la infografía como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de materias académicas. En conclusión, se apreció el incremento del proceso de aprendizaje y utilización del TIC, ya que el Estado ha proporcionado la accesibilidad a las escuelas públicas del país.

Finalmente, Yundayani (2019) el objetivo fue destacar la importancia de la herramienta Canva en los estudiantes en Indonesia. La metodología usada fue de tipo cuantitativo. Los resultados indicaron que los estudiantes encuestados usaban más dicha herramienta en sus clases teniendo una alta aceptación cuya representación fue del 78%. En conclusión, se evidenció que no todos utilizan la herramienta canva con el mismo fin laboral o pedagógico. Con lo mencionado anteriormente, según Setyowati (2019) pone de manifiesto la gran facilidad para el uso de las plantillas rápidas.

En esta investigación se desarrollaron las bases teóricas para un mejor entendimiento sobre la herramienta Canva. Por tal motivo, George (2018) confirma que la herramienta Canva sirve para crear, diversos tipos de diseños académicos, permitiendo tener acceso en las funciones por su fácil manejo. Consecuentemente,

Trejo (2018), dio a entender que es un sitio de diseño gráfico donde se usan materiales visuales que facilitan el manejo y creación mediante plantillas, para el cumplimiento de las tareas. Canva presenta diferentes tipos de documentos con cartas de presentación, anuncios publicitarios y banners de manera virtual. Teniendo como ventaja, descargarlo de manera simple, gratuita y virtual. También permite usar la imaginación, creatividad. Guardando de manera inmediata los datos en la computadora, laptop, celular.

También, Lucas (2017) afirmó que es una herramienta canva virtual en línea que sirve para el diseño gráfico del estudiante, creando páginas Web, de fácil acceso para diversos diseños creativos y productivos, establece las siguientes características de Canva: Búsqueda, realizar íconos lineales geométricos, texto, fondo, pestañas de carga, elementos de JPG control de zoom, formulario de búsqueda, se pudo realizar el diseño sin necesidad de ir a galería puedes seguir editando, añadiendo una nueva página, permite agregar hojas nuevas, control de página, nombre, botón de compartir, descarga, publicar.

Como desventaja sería que no se puede usar sin la conectividad del internet, no permite trabajar ni guardar los datos. Por lo tanto, Martin (2017) refiere que Canva es una cuenta con diferentes tipos de formatos que van a dar una eficiente y eficaz información al momento de realizar un trabajo virtual. Como también, Paige (2017) definió que la herramienta es novedosa con diseños dinámicos y creativos con facilidad en el manejo porque permite escuchar audios videos, con animaciones gráficas, logrando un fácil manejo. En conclusión, el objeto de estudio de la herramienta virtual tiene la finalidad de promover la creatividad del estudiante permitiendo beneficios con la creación e integración de información a través de diseños virtuales, didácticos para el estudiante.

En tal sentido el conectivismo de George Siemens, (2004), definió como un conocimiento de manera virtual, que tiene como inicio de estudio los límites del conductismo, el trabajo de la mente humana mediante el cognitivismo y el constructivismo de la teoría de aprendizaje sobre razonamientos ya adquiridos, por lo tanto, es el avance de la comunicación virtual en la que vivimos. Los principios del conectivismo son: el aprendizaje, el conocimiento que permiten conectarse entre sí mismo, con las fuentes de información especializados, la alimentación y el

mantenimiento son importantes para la conexión, la toma de decisiones es un factor importante en el proceso de aprendizaje.

De tales formas se comprende que la primera dimensión organizador gráfico, según Trejo (2017) mencionó que se requiere de una buena y ágil organización con el fin de ofrecer un soporte multimedia y exacta. Según Flood et al. (1988) definió que un organizador gráfico es una herramienta visual que nos permite representar el conocimiento. Ahora bien, los tipos de organizadores gráficos, organigramas (ordenadas de acuerdo con jerarquías), diagrama de Venn (círculos que comparten ciertas características), cuadros comparativos (cuadros donde se relacionan las semejanzas y diferencias), cuadros sinópticos (permite ordenar de manera jerárquica la información por medio de llaves, matrices o diagramas), al mapa de ideas son también llamadas mapas mentales, sirven para indicar las ideas principales (Chinchano, 2017).

En relación con este tema se tiene la telaraña que es un organizador gráfico que nos permite relacionar entre categorías y se coloca desde el centro y luego alrededor de la telaraña. Líneas de tiempo (se colocan la información de acuerdo a las fechas cronológicas), esquemas (sirven para diferenciar las ideas primarias de las secundarias), al diagrama de flujo que permite relacionar los pasos de un proceso relacionados mediante flechas, cadena de consecuencias (secuencia de eventos), mapa de carácter (hechos o palabras de un personaje importante), rueda de atributos (donde se colocan los atributos principales del tema), la mesa de la idea principal (se colocan la idea principal y secundarias), diagramas causa- efecto o de Ishikawa es un diagrama que nos permite colocar las raíces primordiales de un problema o reales, tiene la forma de las espinas de un pescado, una de las ventajas es que es de fácil manejo es por ello que también indica el efecto del problema como las debilidades (Gupta, 2007).

En conclusión, los organizadores gráficos nos permiten entender mediante diferentes gráficos de manera ordenada, creativa, coordinada, fácil y con una secuencia de procesos llegar a captar la información deseada para la resolución de problemas.

Desde la perspectiva de la segunda dimensión infografías, según Trejo (2017) son gráficos resumidos en el cual representaron información resaltante con diversas características creativas y de fácil manejo. Por ejemplo, gráficos

imágenes, iconos, textos. Asimismo, Paye (2017) detallo que las infografías permiten un fácil manejo para el estudiante, logrando una mejor asimilación del conocimiento, por ser muy creativo. Ahora bien, Olivares (2016) refirió sobre la infografía como una información que da una mejor información y entendimiento sobre el tema tratado.

En relación con el tema Gutiérrez (2016) explica que es un medio que por medio de los materiales visuales se puede llegar mejor a entender y asimilar la información. Las características de la infografía: (a) Nos permite tener la información actual de cualquier tema. (b) Permite captar de manera fácil la información. (c) Nos permite realizar gráficos ilustraciones, dibujos. (d) todo guarda relación. Como consecuencia, según García (2012) las ventajas son; la información es visual por medio de fotografías, dibujos, planos, mapas, ordena y facilita textos grandes, pequeños. En conclusión, la infografía es un medio que permite el proceso de aprendizaje mediante formas visuales o gráficas de manera ágil y rápida.

En este sentido se comprende que la tercera dimensión historietas, según Trejo (2017) detalló mediante una narración de gráficos con dibujos que está relacionado de manera secuencial. La narración puede ser diversa con relatos textuales o sin él. En relación con este tema según, Ramírez (2017) permite referir sobre las historietas que permite representarlo en temas muy complicados y sofisticados en un medio accesible para que el estudiante entienda de manera didáctica por ende desarrollar un pensamiento crítico y creativo. También, Utel (2013), refiere que la Historieta son dibujos o fotografías que narran detallando sucesos, con personajes que van a dar a conocer el estado de ánimo con música o sonidos, con relatos en viñetas. De acuerdo con Altamirano (2011) la historieta es un medio muy atractivo y novedoso por su abstracción y síntesis permite ser una manera de aprendizaje de lectura lúdica.

Cabe mencionar por otra parte la cuarta dimensión vídeos, según Trejo (2017), refiere que se puede crear videos con alta calidad para mostrar en los trabajos y presentaciones para hacerlo más divertido también puede ser de corta duración en unos minutos. Por lo tanto, Fernández (2017) definió que el lenguaje audiovisual es un tipo de comunicación que se difunde por medio de los sentidos, permitiendo transmitir ideas o sensaciones al estudiante. Es así como el lenguaje audiovisual es una herramienta tanto imagen y audio que nos permite una mejor

comunicación y recepción del mensaje. Es muy beneficioso en el plano de enseñanza puede ser de carácter cultural, científico técnico, educativo, instructivo, cognitivo, motivador, modelizador, lúdico o expresivo. Por consiguiente, las ventajas; aumentan la concentración del estudiante, sirve como un medio de motivación para enseñanza del estudiante, nos permite observar imágenes para luego sacar conclusiones sobre el tema y verlos de manera indefinida. Dentro de las desventajas tenemos la necesidad de saber sobre edición, su producción requiere de mínima asignación de instrumentos.

De la misma forma se llegó a detallar las bases teóricas de creación e integración de contenidos digitales. Dentro de este orden de ideas López (2018), define que es un conjunto de archivos electrónicos virtuales, que se pueden intercambiar de manera responsables pertinente en relación con la enseñanza formativa y de fácil acceso. Que pueden ser videos, gráficos, libros, imágenes, textos, aplicaciones software, blogs, juegos y audios entre otros.

Por consiguiente, los tipos de contenidos digitales como las infografías; que son contenidos de textos e imágenes dando a conocer la información práctica y fácil, newsletters; es muy necesario para los que se dediquen a vender productos promocionando nuevos productos. Blog post; son necesarios para que una marca exprese sobre lo que vende. E-books; es un libro de lectura más corto, dinámico y tradicional con mucha más contenido y es gratis. Videos; son dinámicos, populares, fáciles de poderlos compartir. Podcasts; es el radio de la actualidad solo se necesita internet y descargarlo. Plantillas, informaciones de investigaciones, quizzes, faqs o preguntas frecuentes.

En relación con los contenidos digitales, se pudieron definir según, el Intef (2017) de España el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación del Profesorado que tiene como objetivo crear, innovar, unir reelaborando conocimientos y programación de informática, administrando leyes sobre la propiedad privada. Las características de los contenidos digitales deben ser útiles, originales, sencillos, actualizados con la tecnología. La importancia de los contenidos digitales radica en mejorar en cuanto a los buscadores y facilitar a los campos virtuales. también que cumplan con sus expectativas en la búsqueda de su información.

Dentro de este marco, cuenta con las siguientes dimensiones siendo la primera dimensión el desarrollo de contenidos digitales, según Intef (2017) mencionó que la creación de contenidos digitales con diversos materiales didácticos digitales utilizando diferentes formatos con el cual puedes desarrollar proyectos de trabajos presentación, certificados, etc.

Todo esto tiene sus ventajas para la comunidad educativa. La investigación de Álvarez et al. (2017) fue acerca del desarrollo de los contenidos digitales, que desde antes se venían proponiendo programas de orientación a la información global de nuevas estrategias digitales. La alfabetización digital es una forma de educación digital con el desarrollo de contenido digital creando, comprendiendo, evaluando de manera que puedan lograrse los objetivos tanto profesionales como personales (Lordache et al. 2017)

Dentro de ese orden la segunda dimensión integración y reelaboración de contenidos digitales, según Intef (2017), detallaron sobre modificar los proyectos con los recursos que te ofrece para crear algo innovador u original. Se sabe que el internet es una gran biblioteca virtual donde se puede usar con fines educativos. Mezarina et al. (2015) mencionaron que es la agrupación de las nuevas tecnologías en la parte educativa y en la vida diaria que ha conseguido el desarrollo de nuevos medios virtuales electrónicos permitiendo el acceso y el proceso de aprendizaje.

Es conveniente mencionar sobre la tercera dimensión que trata de los derechos de autor y licencias, según Intef (2017) mencionaron sobre la aplicación de las leyes de autor y las licencias sobre la información de los contenidos digitales. Hay material en el internet que tienen derechos de autor por lo cual se respetó tanto para acceder y/o descargar documentos. Existen licencias abiertas y privadas al público. Asimismo, Ugarteche (1997) menciona que los derechos de autor es un tema de suma importancia debido al software creativo para diversos usos.

Mediante el uso de diseños de algoritmos o métodos, carta de flujo u organigrama que fue usado como fuente en lenguaje de programación. De acuerdo con, Acosta y Gonzales (2019) refieren sobre la responsabilidad que tienen los usuarios que comparten en línea sus propios contenidos en línea y la prensa sobre los derechos de autor que deben proteger a la industria innovadora y creativa.

Dentro de este orden podemos finalizar con la cuarta dimensión que trata sobre la programación, de acuerdo con la Intef (2017) sostiene que es necesario comprender sobre los inicios de la programación para que se pueda realizar cambios en programas, aplicaciones, configuraciones, etc. Con la finalidad de adaptar a las necesidades de aprendizaje del alumnado. Según lo anteriormente mencionado, Llorens et al. (2017) señalaron que debe surgir un cambio en el lenguaje para lograr que el estudiante como se construye el lenguaje digital y de la misma forma el estudiante en las instituciones educativas debe integrarse dentro de la curricula el pensamiento digital en computación.

Cabe considerar según Fernández et al. (2018) manifestaron que se tiene que seguir algunos pasos para la resolución de problemas en computación como son dividir los problemas para poder resolverlos luego de forma general, primero resolver los problemas más importantes, seguir soluciones de los modelos anteriores, continuar con la planificación, orden, importancia para resolver los problemas en computación. Por tal motivo, Díaz (2018) detalló que la programación es la utilización de distintos tipos de lenguajes de programación en las computadoras con el fin de resolver problemas. Por consiguiente, Matthiasdóttir (2011) motivo las habilidades informativas que son logradas mediante un proceso continuo de aprendizaje del estudiante cuando resuelve problemas dándoles soluciones.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

En tal sentido, la perspectiva del estudio fue cuantitativo donde Hernández y Mendoza (2018) definió, que las variables mediante la base de datos estadísticos se demuestran los supuestos que prueban las teorías.

Además, el tipo de estudio es básica, al respecto Behar (2008) detalló que se da desde la recolección, descripción y conducción sobre los datos importantes, de las nuevas investigaciones lográndose principios y leyes, sin llevarlos a la práctica.

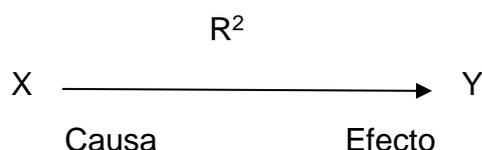
Así mismo, el nivel de la investigación es explicativo, según Behar (2008) refirió que se da de manera explicativa la investigación del problema de manera eficiente reconociendo la dependencia de la variable.

Por otro lado, la investigación fue de método hipotético deductivo, de acuerdo con Bernal (2016), detalló que es la combinación de lo racional con la observación de la realidad, asimismo es la afirmación de la hipótesis general y la específica para ser controladas por medio de la deducción y poder realizarse las conclusiones.

Dentro de ese orden de ideas, el diseño es no experimental – correlacional causal, Al respecto, Hernández y Mendoza (2018) sostuvieron que es relatar las características de las variables y no manipularlas analizando su efecto e interacción en un tiempo determinado. Al respecto, Valderrama (2017) definió en el presente caso que es correlacional causal es cuando dos o tres variables se describen en un momento determinado. Por tal sentido, es una correlacional causal, donde el gráfico es el siguiente:

Figura 1

Gráfico de la correlación causal.



X: Herramienta virtual Canva

Y: Creación e integración de contenidos digitales

3.2. Variables y operacionalización de variables

Se hace necesario resaltar, que la variable independiente es la herramienta virtual Canva y por otro lado la variable dependiente es creación e integración de los contenidos digitales.

Definición conceptual de Herramienta Canva

Así mismo, Trejo (2018), lo define como un software que presenta diferentes tipos de plantillas, diseñadas para que los estudiantes puedan crear e innovar sus propias tareas, también es una herramienta muy fácil de aprender.

Definición operacional de Herramienta Canva

Por consiguiente, en efecto la definición de operacionalización se divide en 4 dimensiones, 22 indicadores que son 22 preguntas, las cuales serán medidas mediante escala de Likert.

Definición conceptual de Creación e integración de los contenidos digitales

De la misma manera, el Intef, (2017) lo define de la manera creativa, preparando y corrigiendo los contenidos digitales, realizando producciones artísticas y aplicando los derechos de propiedad intelectual y las licencias.

Definición operacional de Creación e integración de los contenidos digitales

De acuerdo, al concepto operacional de esta variable se operacionaliza en cuatro dimensiones: 13 indicadores que es medido por un cuestionario que consta de 22 preguntas, las cuales serán medidas mediante escala de Likert. (Anexo- Tabla 1)

3.3 Población, muestra y muestreo

De acuerdo con, Hernández y Mendoza (2018), conceptualizó a la población como la cantidad de casos con determinados rasgos distintivos de contenido, en un sitio y tiempo dado. Por tal motivo, la población estuvo constituida por la cantidad de estudiantes de la institución educativa de la Universidad Ricardo Palma, con un conjunto de 500 estudiantes.

Criterio de inclusión: Se consideró a los estudiantes de la universidad Ricardo Palma de la ciudad de Lima.

Criterio de exclusión: No se consideraron a los estudiantes que no sean de la universidad Ricardo Palma y que se encuentren fuera de la zona demográfica de la ciudad.

Así mismo, Hernández y Mendoza (2018), definieron a la muestra cuantitativamente como un subgrupo de la cantidad de la población o el universo que se va a investigar. Por ello, se consideró una muestra de 124 estudiantes. De acuerdo con, Otzen y Monterola (2017) el muestreo no probabilístico, es cuando se determina la parte de una realidad de estudio para inferir la investigación que debe ser de fácil acceso. La muestra se tomó mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia y por decisión propia.

Además, la unidad de análisis según, Corbetta (2003) detalla que es cada uno de los elementos de la población que se viene estudiando en la investigación. En este sentido se comprende, la unidad de análisis fue constituido por los estudiantes de la universidad Ricardo Palma - 2021

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos.

Para tal efecto, la técnica en la investigación para el procedimiento sistemático de recolectar los datos por medio de encuestas. Según, Valderrama (2015) definió sobre los cuestionarios sirven para la contabilización de las variables como la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales. La encuesta se aplicó de manera confidencial y reservada con el consentimiento del encuestado.

De eso se desprende, que la escala es ordinal, de acuerdo con la escala de calificación de Likert que se emplea para cuantificar las respuestas, posturas y conducta de un individuo. La escala de Likert incluye una proposición cuantificable de una dimensión que va a partir de: siempre, muchas veces, casi siempre, a veces y nunca.

Por lo tanto, la Validez del instrumento, según Soto (2014), detalla sobre el procedimiento de evaluación fácil y rápido de las preguntas de la encuesta con la finalidad de asegurar su confiabilidad por medio de la validez de contenido, criterio y constructo; para la validación del instrumento es dado por el juicio de tres expertos que lo miden de acuerdo con tres criterios como son la pertinencia, relevancia y claridad. De acuerdo con la validez del instrumento se conceptualizó por Hernández (2018), refiriéndose que la validez del instrumento es la garantía de la credibilidad de las investigaciones. La validez de constructo según, (Hernández, 2005) es cuando los resultados se correlacionan significativamente con la medición de las variables que deben estar de acuerdo con sus antecedentes.

Los instrumentos fueron validados por tres jueces especialistas en educación (ver anexo 4).

Tabla 2

Resultados de la validez de constructo del instrumento que mide la variable creación e integración de los contenidos digitales.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		.372
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	292.304
	gl	190
	Sig.	<.001

En cuanto a la variable creación e integración de los contenidos digitales, fue validada en su constructo mediante el análisis factorial exploratorio. En la tabla 2, el KMO fue 0.897 posibilita comparar los coeficientes de correlación observados. Por otro lado, la Prueba de esfericidad de Bartlett (Chi-cuadrado aproximado = 1933,345; g.l. = 231, Sig. = 0.000) indicó que los ítems se encuentran correlacionados entre sí y son significativos, y por lo tanto el modelo factorial es pertinente.

El análisis factorial para medir la creación e integración de los contenidos digitales, por medio de sus 22 ítems distribuidos en 4 dimensiones, tiene una varianza del 74.348% (ver anexo 7), es decir la prueba es ligeramente buena, debido a que explicó la variabilidad en creación e integración de los contenidos digitales un 65,221% y el restante 34779% es explicado por otros factores no considerados en la prueba. En cuanto al componente rotado, se obtuvieron valores en cada ítem, mayores a 0.500 en 22 preguntas, en la pregunta 1, se obtuvo un valor de 0.690; por lo tanto, se establece que el instrumento no presenta ambigüedades.

Para determinar la confiabilidad de los instrumentos refiere (Sánchez y Reyes, 2015), que es el nivel de confianza o seguridad para aceptar los resultados del investigador. Para lograr la confiabilidad de la variable herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales se construyó la prueba

descriptiva estadística de Alfa de Cronbach de herramienta virtual canva es ,941 con 22 elementos y el alfa de Cronbach de contenidos digitales es ,940 con 22 elementos.

3.5 Procedimientos

Por cierto, los procedimientos que se llevaron de acuerdo con la investigación se iniciaron con el permiso presentado antes de hacer la investigación. Logrando una adecuada aplicación del proceso de recolección de información. Así pues, Gómez (1993) definió que se debe realizar la recolección de información de acuerdo con la actividad a ejecutar. Priorizando aspectos importantes como son el esfuerzo, el dinero y el tiempo. Haciendo posible la exportación en Google form a la hoja de cálculo virtual Excel 2016 luego al SPSS 25 realizando la validación, confiabilidad mediante Alfa de Cronbach y regresión logística ordinal si hay una correlación causal entre las variables.

3.6 Método de análisis de datos

Por otra parte, la información fue agregada al banco de datos del Excel 2016 para luego también ser traspasado la información al IBM SPSS Estadísticos 25, donde se aplicó estadísticamente el resultado descriptivo a través del Alfa de Cronbach y finalmente el resultado inferencial por contrastación de hipótesis mediante el análisis estadístico de regresión logística.

3.7 Aspectos éticos

El desarrollo de esta investigación fue enteramente de acuerdo con la Guía de elaboración del trabajo de Investigación De acuerdo con la aprobación de la Resolución publicada el 01 de julio del 2020, así como fue pasado por el Software Turnitin. Se conto también con la aprobación de la universidad mencionada y la investigación es de mi autoría con instrumentos diseñados para el levantamiento de los datos, también se llegó a la revisión antes de ser aplicadas.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultado descriptivo

Variable 1: Herramienta virtual Canva

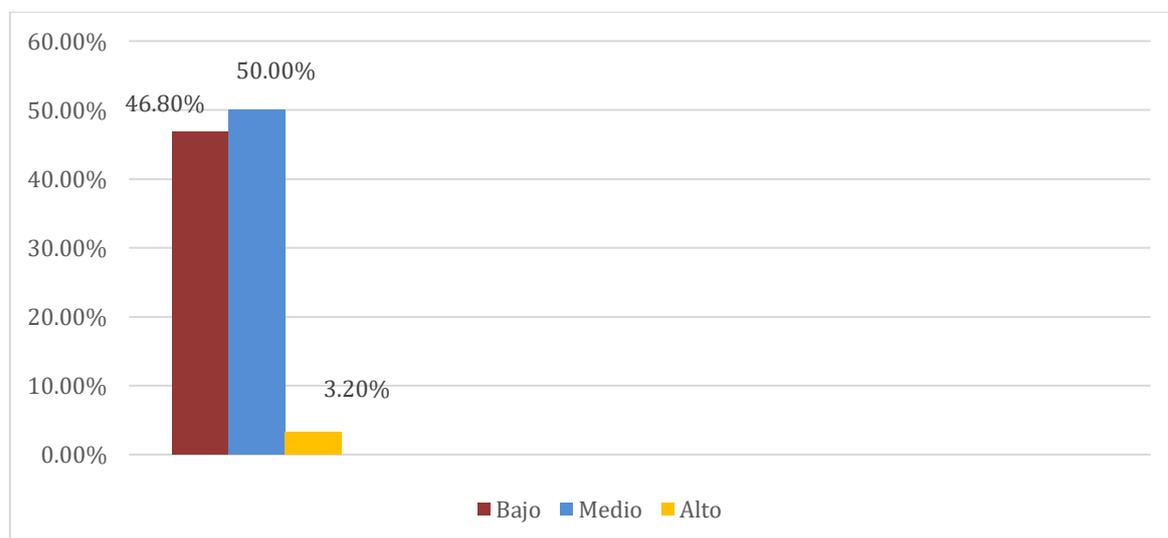
Tabla 3

Distribución de frecuencia – Herramienta virtual Canva

	Cantidad	Porcentaje
Bajo	58	46.8
Medio	62	50.0
Alto	4	3.2
Total	124	100

Figura 2

Diagrama de barras de la variable: Herramienta virtual Canva.



Interpretación:

Se puede interpretar que el 3.2% de los estudiantes entrevistados piensan que la incidencia de la Herramienta virtual Canva se da en un nivel alto. A su vez, que el 50 % consideran que se ubica en un nivel medio y el 46.8% en un nivel bajo.

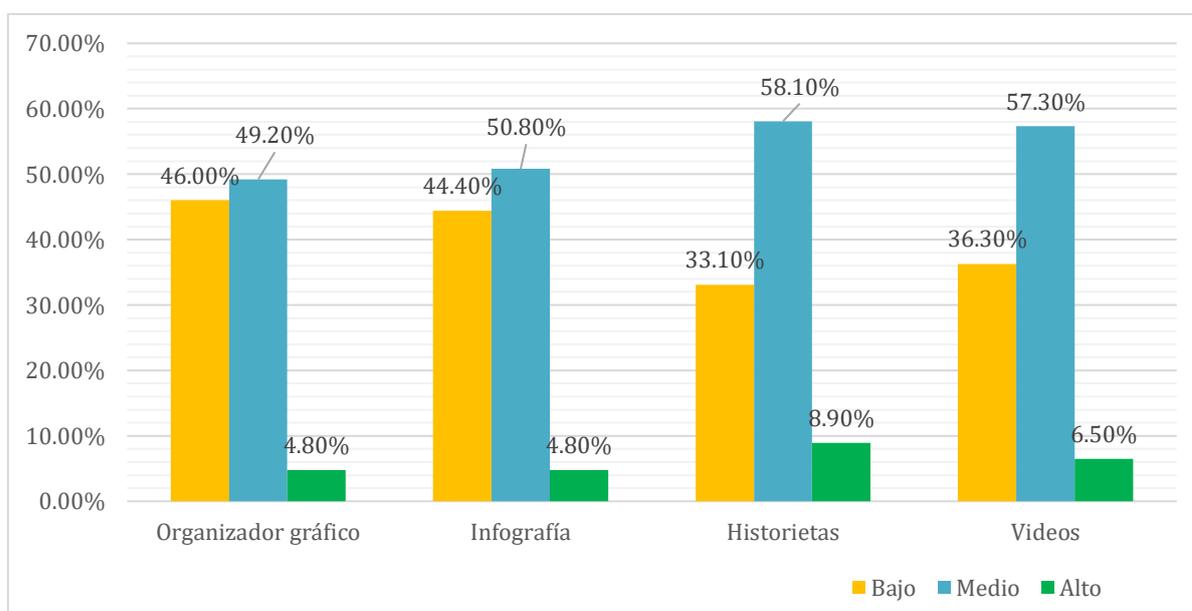
Tabla 4

Niveles con respecto a la dimensión Herramienta virtual Canva

	Organizador gráfico		Infografías		Historietas		Videos	
Nivel	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	57	46.0	55	44.4	41	33.1	45	36.3
Medio	61	49.2	63	50.8	72	58.1	71	57.3
Alto	6	4.8	6	4.8	11	8.9	8	6.5
Total	124	100	124	100	124	100	124	100

Figura 3

Niveles con respecto a la dimensión herramienta virtual canva



Interpretación

También, el 49,2% de los estudiantes indican al organizador grafico en un nivel medio, el 46% de los estudiantes señalan un nivel bajo y 4,8% de los estudiantes muestran que se ubican en un nivel alto. Asimismo, el 44,4% de los estudiantes indican que las infografías son de nivel bajo, el 4,8% se ubican en un nivel alto y el 50,8% señalan un nivel medio. También, el 33,1% de los estudiantes indican que las historietas son de nivel bajo, el 58,1% de los estudiantes manifiestan un nivel medio y un 8,9% señalan un nivel alto. Finalmente, el 57,3% de los estudiantes

indican que los videos son de nivel medio, el 36,3% de los estudiantes indican un nivel bajo y un 6,5% indican un nivel alto.

Variable 2: Creación e integración de los Contenidos digitales

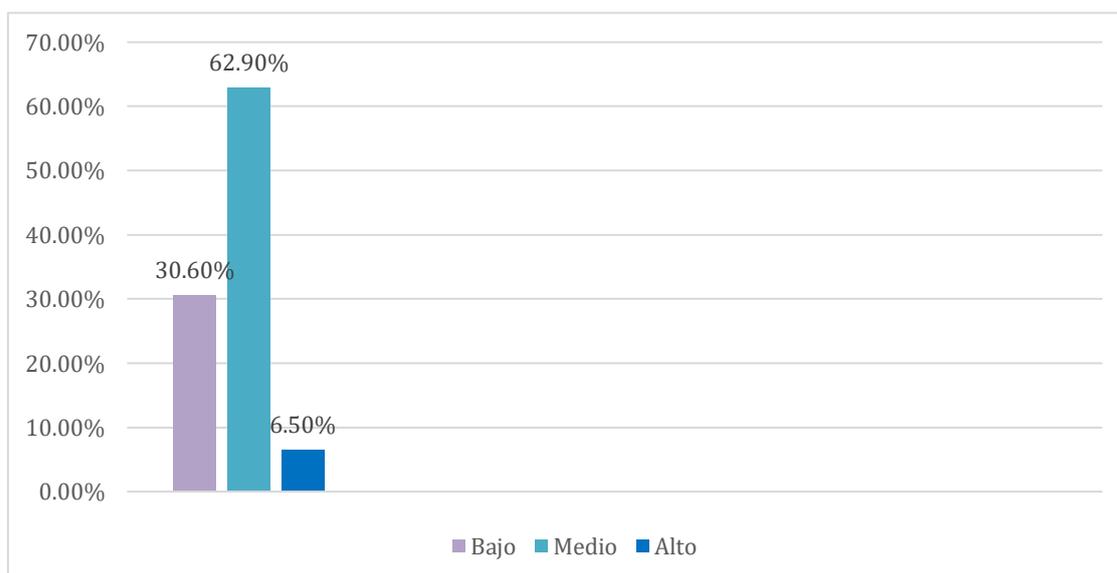
Tabla 5

Distribución de frecuencia – Creación e integración de los Contenidos digitales

	f	%
Bajo	38	30.6
Medio	78	62.9
Alto	8	6.5
Total	124	100.

Figura 4

Diagrama de barras de la variable: Creación e integración de los Contenidos digitales.



Interpretación:

Se puede interpretar que El 62.9% de los estudiantes entrevistados piensan que la incidencia de la Creación e integración de los Contenidos se da en un nivel medio. A su vez, que el 30.60% consideran que se ubica en un nivel bajo y solo el 6.5 % en un nivel alto.

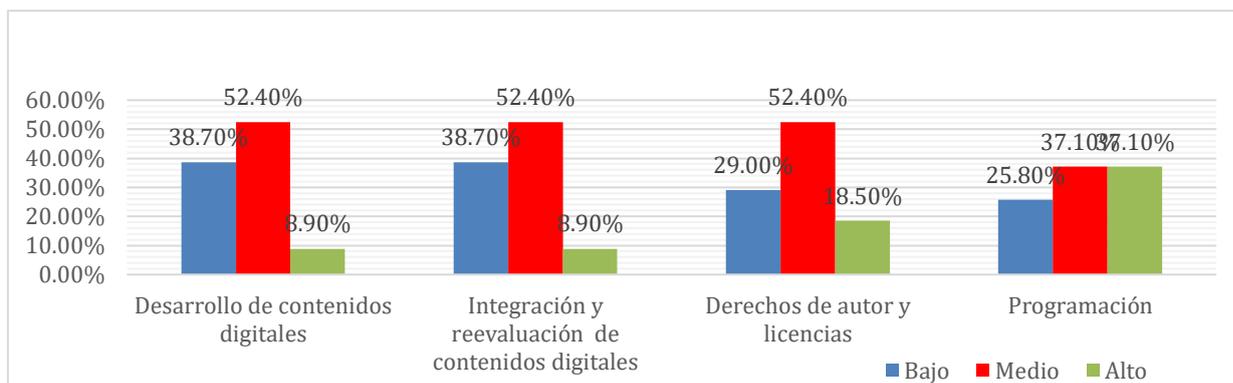
Tabla 6

Niveles y frecuencias de las dimensiones de la variable creación e integración de los contenidos digitales

Nivel	Desarrollo de contenidos digitales		Integración y reelaboración de contenidos digitales		Derechos de autor y licencias		Programación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	48	38.7	48	38.7	36	29.0	32	25.8
Medio	65	52.4	65	52.4	65	52.4	46	37.1
Alto	11	8.9	11	8.9	23	18.5	46	37.1
Total	124	100	124	100	124	100	124	100

Figura 5

Diagrama de barras de las dimensiones de la variable: creación e integración de los contenidos digitales



Interpretación

Como también, el 52,4% de los estudiantes indican el desarrollo de contenido digitales en nivel medio, el 38,7% señalan que el contexto está en un nivel bajo y el 8,9% de los estudiantes señalan que el desarrollo de contenido digitales es alto. Al respecto, el 52,4% de los estudiantes señalan que la Integración y reevaluación de contenidos digitales es medio, el 8,9% de los estudiantes señalan que el desarrollo de contenido digitales es alto y el 38,7% de los estudiantes señalan que la composición es bajo. También, el 29% de los estudiantes indican que derechos de autor y licencias es bajo, el 52,4% de los estudiantes muestran que derechos de autor y licencias es medio y el 18,5% de los estudiantes manifiestan que derechos de autor y licencias es de nivel alto. Por último, el 25,8% de los estudiantes indican

que programación es bajo, el 37,1% de los estudiantes muestran que programación es medio y el 37,1% de los estudiantes manifiestan que la programación es alta.

4.2. Resultados inferenciales

Comprobación de hipótesis general

H₀: No existe incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

H_a: Existe incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

Tabla 7

Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	225,501				Cox y Snell ,410
Final	162,132	63,369	12	,000	Nagelkerke ,445 McFadden ,208

Nota. Función de enlace: Logit.

La prueba de contraste de la razón de verosimilitud indica que el modelo logístico es significativo ($\chi^2=63,369$; $p<0,05$). La herramienta canva inciden en la creación e integración de contenidos digitales. Así mismo, el valor de pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (0,445), señala que el modelo propuesto explica el 44.5% de la variable comprensión de textos en inglés.

Tabla 8

Bondad de ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales

Bondad de ajuste			
	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	152,868	45	,000
Desvianza	138,785	45	,000

Nota. Función de enlace: Logit.

Con la construcción del modelo de regresión, se comprueba la calidad del ajuste

de los valores del modelo a los valores observados. Se observó que la desviación ($\chi^2 = 138,785$) muestra un $p < 0,05$; se estableció que el modelo de regresión consideró que la herramienta canva inciden en la creación e integración de los contenidos digitales y, por lo tanto, es válido y aceptable.

Tabla 9

Estimaciones de parámetro que explica la incidencia de la herramienta canva en la creación e integración de los contenidos digitales

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral	[V2_contenidos_digitales = ALTO]	-1,288	,629	4,187	1	,041
	[V2_contenidos_digitales = BAJO]	-,414	,616	,451	1	,502
Ubicación	[D1_organizador=ALTO]	2,355	,684	11,869	1	,001
	[D1_organizador=MEDIO]	-1,046	,986	1,125	1	,289
	[D2_infografia =ALTO]	,011	,659	,000	1	,986
	[D2_infografia =MEDIO]	-1,733	1,430	1,468	1	,226
	[D3_historietas =ALTO]	-,530	,645	,675	1	,411
	[D3_historietas =MEDIO]	0a	.	.	0	.
	[D4_videos =ALTO]	3,281	1,143	8,235	1	,004
	[D4_videos =MEDIO]	,586	,678	,745	1	,388

Función de enlace: Logit.

a Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

La tabla 9 señala que los videos (Wald=8,235) predice mejor la creación e integración de los contenidos digitales, teniendo una significancia de 0.001, siendo $p < 0.05$.

Comprobación de hipótesis específica 1

H₀: No existe incidencia de la herramienta virtual canva en el desarrollo de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

H_a: Existe incidencia de la herramienta virtual canva en el desarrollo de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

Tabla 10

Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en el desarrollo de los

contenidos digitales

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	195,723				Cox y Snell ,804
Final	,000	195,723	12	,000	Nagelkerke ,909 McFadden ,756

Nota. Función de enlace: Logit.

La prueba de contraste de la razón de verosimilitud indica que el modelo logístico es significativo ($\chi^2=195,723$; $p<0,05$). La herramienta canva inciden en el desarrollo de los contenidos digitales. Así mismo, el valor de pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (0,909), señala que el modelo propuesto explica el 90,9% de la dimensión desarrollo.

Tabla 11

Estimaciones de parámetro que explica la incidencia de la herramienta canva en el desarrollo de los contenidos digitales

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral	[d01_desarrollo=ALTO]	-5,354	,945	33,022	1	,000
	[d01_desarrollo=BAJO]	-2,111	,890	6,750	1	,009
Ubicación	[D1_organizador=ALTO]	-2,818	,878	10,224	1	,000
	[D1_organizador=MEDIO]	-1,424	,675	4,459	1	,035
	[D2_infografia=ALTO]	0a	.	.	0	.
	[D2_infografia=MEDIO]	-,161	,767	,044	1	,834
	[D3_historietas=ALTO]	,116	,677	,028	1	,868
	[D3_historietas=MEDIO]	0a	.	.	0	.
	[D4_videos=ALTO]	-2,899	1,267	5,942	1	,015
	[D4_videos=MEDIO]	-1,220	1,190	1,305	1	,253

Nota. Función de enlace: Logit.

a Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

La tabla 11 señala que el organizador grafico (Wald=10,224) predice mejor la dimensión desarrollo de los contenidos digitales, teniendo una significancia de 0.000, siendo $p<0.05$.

Comprobación de hipótesis específica 2

H₀: No existe incidencia de la herramienta virtual canva en la integración y reelaboración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

H_a: Existe incidencia de la herramienta virtual canva en la integración y reelaboración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

Tabla 12

Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en la integración y reelaboración de los contenidos digitales

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	213,207				Cox y Snell ,486
Final	133,334	79,873	12	,000	Nagelkerke ,533 McFadden ,273

Nota. Función de enlace: Logit.

La prueba de contraste de la razón de verosimilitud indica que el modelo logístico es significativo ($\chi^2=79,873$; $p<0,05$). La herramienta canva inciden en la en la integración y reelaboración de los contenidos digitales. Así mismo, el valor de pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (0,533), señala que el modelo propuesto explica el53,3% de la dimensión integración y reelaboración de los contenidos digitales.

Tabla 13

Estimaciones de parámetro que explica la incidencia de la herramienta canva en la integración y reelaboración de los contenidos digitales

	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral [d01_integracion=ALTO]	-6,784	1,173	23,466	1	,000
[d01_integracion=BAJO]	-2,306	,830	7,713	1	,005
Ubicación [D1_organizador=ALTO]	-2,703	,872	8,603	1	,002
[D1_organizador=MEDIO]	-1,681	,753	4,984	1	,026
[D2_infografia=ALTO]	0a	.	.	0	.

[D2_infografia =MEDIO]	-1,673	,839	3,353	1	,046
[D3_historietas =ALTO]	-,467	,766	,371	1	,542
[D3_historietas =MEDIO]	0a	.	.	0	.
[D4_videos =ALTO]	-2,568	1,200	2,576	1	,032
[D4_videos =MEDIO]	-1,107	1,075	1,060	1	,303

Nota. Función de enlace: Logit.

a Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

La tabla 13 señala que el organizador grafico (Wald=8,603) predice mejor la dimensión integración y reelaboración de los contenidos digitales, teniendo una significancia de 0.002, siendo $p < 0.05$.

Comprobación de hipótesis específica 3

H₀: No existe incidencia de la herramienta virtual canva en los derechos de autor y licencias de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

H_a: Existe incidencia de la herramienta virtual canva en los derechos de autor y licencias de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

Tabla 14

Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en los derechos de autor y licencias de los contenidos digitales

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	258,360				Cox y Snell ,346
Final	207,437	50,923	12	,000	Nagelkerke ,371 McFadden ,157

Nota. Función de enlace: Logit.

La prueba de contraste de la razón de verosimilitud indica que el modelo logístico es significativo ($\chi^2=50,923$; $p < 0,05$). La herramienta canva inciden en los derechos de autor y licencias de los contenidos digitales. Así mismo, el valor de pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (0,371), señala que el modelo propuesto explica el 37,1% de la dimensión derechos de autor y licencias de los contenidos digitales.

Tabla 15

Estimaciones de parámetro que explica la incidencia de la herramienta canva en los derechos de autor y licencias de los contenidos digitales

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral	[d03_derechos = ALTO]	-4,127	,779	23,046	1	,000
	[d03_derechos = BAJO]	-,764	,577	1,750	1	,186
Ubicación	[D1_organizador=ALTO]	-1,724	,778	4,904	1	,027
	[D1_organizador=MEDIO]	-,679	,661	1,052	1	,305
	[D2_infografia =ALTO]	0a	.	.	0	.
	[D2_infografia =MEDIO]	-1,120	,748	2,246	1	,134
	[D3_historietas =ALTO]	-,380	,676	,316	1	,574
	[D3_historietas =MEDIO]	-2,415	,855	6,971	1	,005
	[D4_videos =ALTO]	-1,681	,765	4,831	1	,028
	[D4_videos =MEDIO]	0a	.	.	0	.

Nota. Función de enlace: Logit.

a Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

La tabla 10 señala que las historietas (Wald=6,971) predice mejor la dimensión derechos de autor y licencias de los contenidos digitales, teniendo una significancia de 0.005, siendo $p < 0.05$.

Comprobación de hipótesis específica 4

H₀: No existe incidencia de la herramienta virtual canva en la programación de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

H_a: Existe incidencia de la herramienta virtual canva en la programación de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021.

Tabla 16

Ajuste del modelo de la incidencia de la herramienta canva en la programación

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	213,207				Cox y Snell ,486
Final	133,334	79,873	12	,000	Nagelkerke ,567 McFadden ,273

Nota. Función de enlace: Logit.

La prueba de contraste de la razón de verosimilitud indica que el modelo logístico es significativo ($\chi^2=79,873$; $p<0,05$). La herramienta canva inciden en la programación. Así mismo, el valor de pseudo – R cuadrado de Nagelkerke (0,567), señala que el modelo propuesto explica el 56.7% de la dimensión programación.

Tabla 17

Estimaciones de parámetro que explica la incidencia de la herramienta canva en la programación

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
Umbral	[d01_programacion=ALTO]	-6,784	1,173	23,466	1	,000
	[d01_programacion=BAJO]	-2,306	,830	7,713	1	,005
Ubicación	[D1_organizador=ALTO]	-2,703	,872	10,604	1	,002
	[D1_organizador=MEDIO]	-1,681	,753	4,984	1	,026
	[D2_infografia=ALTO]	0a	.	.	0	.
	[D2_infografia=MEDIO]	-1,673	,839	3,353	1	,046
	[D3_historietas=ALTO]	-,467	,766	,371	1	,542
	[D3_historietas=MEDIO]	0a	.	.	0	.
	[D4_videos=ALTO]	-2,568	1,200	2,576	1	,032
	[D4_videos=MEDIO]	-1,107	1,075	1,060	1	,303

Nota. Función de enlace: Logit.

a Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

La tabla 17 señala que el organizador grafico (Wald=10,604) predice mejor la dimensión programación, teniendo una significancia de 0.002, siendo $p<0.05$.

V. DISCUSIÓN

Desde la perspectiva más general los resultados descriptivos de la herramienta canva tuvo un predominio en el nivel medio representando el 50%, teniendo un puntaje mayor en las dimensiones historietas con el 58,1% y videos con el 57.3% seguidos por las dimensiones de menos cantidad infografía representando el 50,8% y organizadores gráficos siendo 49,2%. Hay cierta similitud respecto a los resultados de Arcentales (2020), donde se visualiza que el 45% estudiantes, casi nunca emplearon la herramienta Canva para el desarrollo educativo. Concluyeron que la mayoría de los estudiantes desconoce el manejo de la herramienta Canva y porque hubo predominancia del nivel medio, en la relación a la problemática expuesta, es una etapa de transformación de la herramienta canva en esta universidad Ricardo Palma.

Por otra parte, en lo que respecta a la variable creación e integración de los contenidos digitales, demostraron una notable conducta similar, aunque, a diferencia de los resultados si hubo una predominancia del nivel medio 62,9%, teniendo un puntaje mayor para ambas dimensiones, en el desarrollo e Integración y reevaluación de contenidos digitales con el 52,4% seguidos por las dimensiones de menos cantidad en los derechos de autor y licencias con 37,1%, también en la programación representando el 52,4% debido a que el resultado parcial reveló que hubo una predominancia del nivel bajo. Si bien se observó similitud de resultado También, Casamen et al. (2020) concluyó que las herramientas Audacity y Canva son muy útiles en el ámbito educativo ya que tienen infinidad de posibilidades para el docente, al momento de la creación e integración de un recurso didáctico o dentro de su ámbito profesional, o para el estudiante en su aprendizaje significativo y colaborativo. Asimismo, Ugarteche (1997) concluyó que en los últimos tiempos aparecen nuevas tecnologías por lo cual, es necesario tener un sistema jurídico que las proteja.

Hay cierta similitud con Trejo (2018) el cual concluyó que las TIC son muy importantes en los ambientes educativos, pero esto no garantiza que su eficiencia académica pueda ser mejor o peor. Lo más resaltante es aprender a utilizarlo. Con esto, Chávez et al. (2019) concluyeron que los estudiantes tienen que estar motivados durante sus clases en la universidad, ya que su formación se da cuando ellos participan activamente aplicando herramientas útiles.

De acuerdo con los resultados inferenciales para la hipótesis general, tuvieron una significancia en la variable contenidos digitales, destacando los niveles alto y bajo ($p_1=0.000$ y $p_2= 0.000$ respectivamente). Por lo tanto, se afirmó que: Existe incidencia de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Observando en detalle se aprecia que la variable herramienta canva incide en 2 niveles: alto ($p = 0.000$) y bajo ($p = 0.000$). Entonces se pudo comprobar que si tienen correlación causal entre la herramienta canva y la creación e integración de los contenidos en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Demostrándose que la mayor incidencia la tuvo la variable herramienta canva en los estudiantes teniendo similitud con otras tesis como la de Chacha (2017) concluyo que la aplicación de organizadores gráficos tales como programas como Word, ppt, canva, entre otros. Contribuyeron al aprendizaje de nuevo vocabulario fortaleciéndolo en el proceso de aprendizaje.

En las bases teóricas respecto a los organizadores gráficos, tenemos a Bromley et al. (1999) los llamaron esquemas visuales ya que es un aporte beneficioso durante el proceso cognitivo del estudiante. Por su parte, Harmer (2010) menciona unos 3 pasos: (1) Estructuración de los conocimientos previos. (2) Ordenar y analizar información y (3) Al utilizarlos de nuevo sirven como repaso cognitivo.

Para la primera hipótesis específica se determinó que existe una incidencia significativa de la herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021; pues luego de aplicar la regresión logística ordinal se obtuvo como resultado un valor de significancia ($p<0.05$) y explica el 90.9% de la dimensión desarrollo de contenidos digitales. De esta manera, sobre la dimensión desarrollo de contenidos digitales canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes, Hay cierta similitud en Intef (2017), en la se concluye que el desarrollo de contenidos digitales didácticos utiliza diferentes formatos con el cual puedes desarrollar proyectos de trabajos presentación, certificados, etc. Todo esto tiene sus ventajas para la comunidad educativa. Igualmente, la investigación de Álvarez et al. (2017), concluyeron que

el desarrollo de los contenidos digitales, son importantes para la orientación de ciertos programas de información global con nuevas estrategias.

Para la segunda hipótesis específica se determinó que existe una incidencia significativa de la herramienta canva en la Integración y reelaboración de contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021; pues luego de aplicar la regresión logística ordinal se obtuvo como resultado un valor de significancia ($p < 0.05$) y explica el 53.3% de la Integración y reelaboración de contenidos digitales. En este sentido se comprende que, la herramienta canva repercute en las interacciones verbales y no verbales que manifiestan los estudiantes.

Según, Intef (2017), detalla sobre modificar tus proyectos con los recursos que te ofrece para crear algo innovador u original. Se sabe que el internet es una gran biblioteca virtual donde se puede usar con fines educativos. Es por ello que, Mezarina et al. (2015) mencionaron que es la agrupación de las nuevas tecnologías en la parte educativa y en la vida diaria que ha conseguido el desarrollo de nuevos medios virtuales electrónicos permitiendo el acceso y el proceso de aprendizaje.

Para la tercera hipótesis específica se determinó que existe una incidencia significativa de la herramienta canva en los derechos de autor y licencias en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021; pues luego de aplicar la regresión logística ordinal se obtuvo como resultado un valor de significancia ($p < 0.05$) y explica el 37.1% de la dimensión derechos de autor y licencias. Hay una similitud con Intef (2017), concluyó que la existencia de los derechos de autor y las licencias sobre la información de los contenidos digitales son muy importantes ya que hay mucho material en internet que se respeta tanto para acceder y/o descargar documentos. Existen licencias abiertas y privadas al público. Asimismo, en la tesis de Ugarteche (1997) concluyó que los derechos de autor es un tema de suma importancia debido al software creativo para diversos usos. Mediante el uso de diseños de algoritmos o métodos, carta de flujo u organigrama que fue usado como fuente en lenguaje de programación.

La recomendación de Pozos (2018) indica que las competencias digitales se deben desarrollar desde niveles elementales hasta niveles altos o avanzados, pues esta competencia se adquiere mediante un aprendizaje permanente y

autónomo. Asimismo, Prendes et al. (2018) coincidieron al afirmar que las instituciones educativas tienen el deber y el reto de formar estudiantes con las competencias fundamentales que el siglo XXI demanda, para responder y adaptarse al escenario actual de la sociedad de la información y el conocimiento, permitiéndoles aprovechar su potencial para la educación. De este modo, se exhorta a intensificar la instrucción en competencias digitales a los estudiantes de educación básica para el cumplimiento de logros académicos y profesionales.

Para la cuarta hipótesis específica se determinó que existe una incidencia significativa de la herramienta canva en la programación en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021; pues luego de aplicar la regresión logística ordinal se obtuvo como resultado un valor de significancia ($p < 0.05$) y explica el 56.7% de la dimensión derechos de autor y licencias.

Hay similitud con Intef (2017) concluye que se necesita comprender los inicios de la programación para que se pueda realizar cambios en programas, aplicaciones, configuraciones, etc. Con la finalidad de adaptar al alumnado de acuerdo con las enseñanzas didácticas. En el trabajo de investigación de Díaz (2018), concluyo que la programación es la utilización de distintos tipos de lenguajes de programación en las computadoras con el fin de resolver problemas. Asimismo, Matthiasdóttir (2011) concluye que por tal motivo las habilidades informativas son logradas mediante un proceso continuo de aprendizaje del estudiante cuando resuelve problemas dándoles soluciones. Valverde et al. (2020), concuerda al manifestar que los participantes de su investigación presentaron un buen desempeño para identificar ideas y ubicar la información. Asimismo, Escobar y Jiménez (2019) coinciden al indicar que luego de hacer uso de herramientas interactivas en estudiantes se logró desarrollar la comprensión de textos en inglés, sobre todo el nivel de comprensión literal.

Por tal motivo, Rodríguez et al. (2018) lograron determinar la relación entre el uso de materiales multimedia en el aula y la comprensión de textos en inglés en estudiantes. Así mismo, Cossio (2018) logró mejorar la comprensión lectora en inglés luego de aplicar un software en la enseñanza del idioma. Además, Fajardo et al. (2016) coincidieron al demostrar el efecto positivo de las habilidades digitales básicas en la lectura digital y éstas facilitan la localización, integración o reflexión sobre la información. Por tanto, se evidencia que el uso

de la tecnología dentro y fuera del aula apoya el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora en inglés debido a las oportunidades que estas herramientas digitales ofrecen.

Asimismo, los resultados concuerdan con los de Torres (2019), quién evidenció una relación significativa directa y alta entre las variables alfabetización digital y aprendizaje significativo. Cabe señalar que el 55.5 % no explica a la variable dependiente, debido a que es explicada por otras variables que no son motivo de este estudio. Una de esas variables puede ser los conocimientos previos no adquiridos en la competencia comprensión de textos en inglés de años académicos anteriores además la planificación y metodología empleada por los docentes que fueron asignados en los primeros años a los estudiantes participantes en la investigación.

Los resultados armonizan con lo manifestado por Ñaupá (2018) quién encontró en su investigación que estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas presentaban una tasa de alfabetización digital de 69%. Por tanto, la mayoría de los adolescentes de instituciones públicas desde los primeros ciclos de educación se encuentran familiarizados con el uso de tecnología y el dominio de herramientas digitales para diversas actividades académicas y extracurriculares.

Así mismo, estos resultados concuerdan con los de Gewerc et al. (2017), quienes después de identificar, analizar y evaluar la competencia digital que presentaban y manejaban diariamente los estudiantes que participaron en su investigación demostró la importancia que los estudiantes le dan a los celulares, la tv y los videojuegos para el desarrollo de habilidades digitales.

Sin embargo, los resultados previos difieren a los manifestados por Fajardo et al. (2016) quienes evidenciaron que los estudiantes que participaron en su investigación mostraron inconvenientes en varias competencias digitales básicas y además se encontraron relacionadas directamente con la lectura digital.

VI. CONCLUSIONES

Primera

La herramienta virtual canva incidió significativamente en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Demostrándose que la mayor incidencia la tuvo la variable herramienta virtual canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes con una precisión 44.5% acorde con los coeficientes de Nagelkerke

Segunda

La herramienta virtual canva incidió significativamente en el desarrollo de la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Observando que la mayor incidencia la tuvo la variable independiente herramienta virtual canva siendo determinantes en la incidencia del desarrollo con una precisión entre el 99.9% acorde con los coeficientes de Nagelkerke

Tercera

La herramienta virtual canva incidió significativamente en la integración de la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Observando que la mayor incidencia la tuvo la variable independiente herramienta virtual canva siendo determinantes en la incidencia de la integración con una precisión 53.3% acorde con los coeficientes de Nagelkerke.

Cuarta

La herramienta virtual canva incidió significativamente en los derechos del autor y licencias de la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Observando que la mayor incidencia la tuvo la variable independiente herramienta virtual canva siendo determinantes en la incidencia de los derechos del autor y licencias con una precisión 37.1% acorde con los coeficientes de Nagelkerke

Quinto

La herramienta virtual canva incidió significativamente en la programación de la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021. Observando que la mayor incidencia la tuvo la variable independiente herramienta virtual canva siendo determinantes en la

incidencia de la programación con una precisión 56.7% acorde con los coeficientes de Nagelkerke

VII. RECOMENDACIONES

Primera

En relación con la problemática expuesta, se recomienda a los docentes de esta universidad adoptar mejores estrategias que fomenten el uso de tecnologías que puedan ayudar en el desarrollo del aprendizaje y fortalecer la creatividad de los estudiantes mediante el fácil manejo del diseño gráfico como instrumento de compensación de las debilidades.

Segunda

Respecto a los resultados obtenidos en la utilización de la herramienta canva se recomienda a estos estudiantes implementar estrategias que reviertan los resultados hallados en sus destrezas y habilidades, pudiendo potencializar su desarrollo y creatividad. Para ello se recomienda la capacitación del uso de la herramienta virtual. Asimismo, se les recomienda a los docentes utilicen nuevos recursos virtuales promoviendo el desarrollo de diversas ideas en los estudiantes.

Tercera

Los docentes deben elaborar la programación curricular, unidades de aprendizaje y sesiones de aprendizaje a los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma para adoptar actitudes propositivas y proactivas que faciliten la realización de las tareas trabajos exposición de manera didáctica y divertida.

Cuarta

A los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma se recomienda contrarrestar la alfabetización virtual tanto de estudiante y docentes, pudiendo formar buenos profesionales. Esto se recomienda debido a que es más dificultoso para algunos estudiantes ya que se observó la falta de utilización para ejecutar esta herramienta, siendo cuestionada.

Quinto

Reforzar el desarrollo de herramientas como canva ya que se puede utilizar con mayor facilidad sin necesidad de saber de diseño gráfico y usarlo para la presentación de un trabajo porque tiene variedades de diseños haciendo más fácil la vida del estudiante.

Sexto

En cuanto a la variable creación e integración de los contenidos digitales, fue validada en su constructo mediante el análisis factorial exploratorio. Indicando que los ítems se encuentran correlacionados entre sí y son significativos, y por lo tanto el modelo factorial es pertinente.

Referencias

- Adel, A. (2020). Utilizing technologies of fog computing in educational IoT systems: privacy, security. *Agility perspective*, 7(1), 99. <https://doi.org/10.1186/s40537-020-00372-z>
- Agama Sarabia, A. (2017). Recursos audiovisuales en la educación en enfermería: revisión de la literatura. *Revista de Enfermería Global*, 16(47), 512-538. <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.16.3.260621>
- Agarwal, P. (2018). Learning analytics for IoE based educational model using deep learning techniques: architecture, challenges and applications. *Smart Learn. Environ.* 5(1), 3-7. <https://doi.org/10.1186/s40561-018-0057-y>
- Aguirre Aguilar, G. (2012). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Revista Innovación educativa*, 12(59), 121-141. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732012000200009&lng=es&tlng=es.
- Arcentales Fajardo M. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. 14(1), 11-13. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Arcentales-Fajardo, M. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista CIENCIA MATRIA*, 6(3), 115-138. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.393>
- Arenas Arredondo, A. (2021). Las infografías: uso en la educación. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(1), 261-284. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1640>
- Arias Oliva, M. (2014). El desarrollo de competencias digitales en la educación superior. *Revista Historia Y Comunicación Social*, 19(1), 355-366. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.44963
- Bagheri S. (2016) The Effect of the Internet of Things on Education Business Model. *12th International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems*. 20(1), 435-441. <https://doi.org/10.1109/SITIS.2016.74>
- Bizberge, A. (2020). Los derechos digitales durante la pandemia COVID-19 en Argentina, Brasil y México. *Revista de Comunicación*, 19(2), 61-85. <https://dx.doi.org/10.26441/rc19.2-2020-a4>

- Castillejos López, B. (2019). Gestión de información y creación de contenido digital en el prosumidor milenio. *Revista Apertura*, 11(1), 24-39. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1375>
- Castillo Toloza, W. M., García Gómez L. H., Mauricio Mazo D., (2007). Propuesta de metodología para transformar programas presenciales a virtuales o e-learning. *Revista Convenio de Asociación e-learning 2.0 Colombia*, 12(1). https://www.academia.edu/36156298/PROPUESTA_DE_METODOLOG%C3%8DA_PARA_TRANSFORMAR_PROGRAMAS_PRESENCIALES_A_VIRTUALES_O_E-LEARNING_CONVENIO_DE_ASOCIACI%C3%93N_E-LEARNING_2.0_COLOMBIA
- Chacha, M. (2017). *Los organizadores gráficos para la adquisición de vocabulario activo en los estudiantes de séptimo año de educación general básica sección matutina de la escuela de educación básica Teniente Hugo Ortiz en la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua, Ecuador, 2017*. [Tesis de maestría]. Universidad Central de Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15451>
- Chen G. (2020). Recent Advances in Reducing Food Losses in the Supply Chain of Fresh Agricultural Produce. *Processes*. 8(11), 1431. <https://doi.org/10.3390/pr8111431>
- Chiecher, A., Melgar, M. (2018). ¿Lo saben todo? Innovaciones educativas orientadas a promover competencias digitales en universitarios. *Revista Apertura*, 10(2), 110-123. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1374>
- Chituc, C. (2020). Interoperability Standards in the IoT-enabled Future Learning Environments: An analysis of the challenges for seamless communication. *13th International Conference on Communications*. 20(2), 417-422. <https://doi.org/10.1109/COMM48946.2020.9141959>
- Chou, R., (2017). Programa de formación de competencias digitales en docentes universitarios. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(1), 81-86. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000100011&lng=es&tlng=es.
- Cruz Escalante, A., Martiarena Rios, R. (2019). *La Infografía como herramienta de aprendizaje para el Desarrollo de Competencias y Capacidades en los Educandos de Primer Grado de Educación Secundaria en la Institución*

- Educativa Rosa de América de Camanti Quincemil, Cusco, 2018.* [Tesis de maestría]. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9152>
- Cruz Hidalgo, A., (2018). *La infografía como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de competencias y capacidades en los educandos de primer grado de educación secundaria en la institución educativa rosa de américa de camanti quincemil, cusco, 2018.* [tesis de maestría]. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <http://190.119.145.154/bitstream/handle/UNSA/9152/EDScresa1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Cueva Aguilar, O. (2018). *La eficacia de las historietas como recursos didáctico-formativos en el aprendizaje de la comprensión lectora, en los alumnos del primer grado de educación secundaria de las Instituciones Educativas N° 5128 Sagrado Corazón de María y 5130 de Pachacútec, Ventanilla, 2006.* [Tesis de Titulación]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Alma Máter del Magisterio Nacional. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2957>
- Díaz Tejera, K., Fierro Martín, E., Muñoz Pentón, M. (2018). La enseñanza de la programación: una experiencia en la formación de profesores de informática. *Revista de Educación*, 27(53), 73-91. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.201802.005>
- España Chavarría, C. (2014). Un estudio exploratorio sobre el desarrollo de competencias digitales en la educación superior. *Revista ABRA*, 34(49), 1-25. <https://doi.org/10.15359/abra.34-49.5>
- Fahim M. (2019). Application of a Non-Immersive VR, IoT Based Approach to Help Moroccan Students Carry Out Practical Activities in a Personal Learning Style. *Future Internet*. 11(1), 11. <https://doi.org/10.3390/fi11010011>
- Farrach Úbeda, G. (2018). Virtualización de programas de asignatura en la FAREM-Estelí, UNAN-Managua. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, (26), 59-64. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i26.6429>
- Fernández Rio, J. (2018). Creación de vídeos educativos en la formación docente: un estudio de caso. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(1), 115–127. <https://doi.org/10.6018/reifop.21.1.293121>

- Fernández-Márquez, E. (2018). Competencias digitales en docentes de Educación Superior. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(1), 213-231. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.12.558>
- Flores Chuquimarca, D. (2019). Competencias digitales para los nuevos escenarios de aprendizaje en el contexto universitario. *Revista Scientific*, 4(14), 44–61. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.2.44-61>
- Fuertes Loza, S. (2021) *Diseño de videos educativos para la capacitación docente en las herramientas tecnológicas Audacity y Canva en Cuarto Año de Educación General Básica, Ecuador, 2021*. [Tesis de Titulación]. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/23022/1/UCE-FIL-CASAMEN%20ALEXANDER-FUERTES%20SANTIAGO.pdf>
- Gago, A. (2013). Audiovisual Units Generation for Task or Project Based Learning: How to Improve Learning with Guide or “Explanatory” Videos. *EDU REVIEW. International Education and Learning Review. Revista Internacional De Educación Y Aprendizaje*, 1(3), 12-18. <https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v1.631>
- Gallardo Varguillas, D. (2021). Las infografías. *Revista literatura*. 7(1), 261-284. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1640>
- González, C. (2019). Integración didáctica de las TIC para la educación literaria en la formación inicial docente. *Revista Educational integration of ICTs for literary education in initial teacher*. 40(17), 1-11. <https://n9.cl/g2qnd>
- Guerra Solier, R. (2020). *El lenguaje audiovisual y los medios de comunicación utilizados por la Plataforma educativa Aprendo en Casa, Lima, 2020*. [Tesis de titulación] Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56323/Guerra_SRB-Larico_YRA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hosseinzadeh M. (2020). Identifying and prioritizing applications of Internet of Things (IOT) in educational learning using Interval Best-Worst Method (BWM). *4th International Conference on Smart City, Internet of Things and Applications*. 28(2), 1-6. <https://doi.org/10.1109/SCIOT50840.2020.9250206>

- Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, O. (2001). Derechos de autor. *Revista PUCP*, 12(4), 10-20. <http://hdl.handle.net/11724/4900>
- Iriarte Ahón, E., Medina Plasencia, R., (2013). Guía de derecho de autor para creadores de software. *Revista PUCP*, 11(1), 34-39. <http://hdl.handle.net/11724/4283>
- Krishnamurthi, R. (2018) Teaching Methodology for IoT Workshop Course Using Node-RED. *Eleventh International Conference on Contemporary Computing*, 5(2), 1-3. <https://doi.org/10.1109/IC3.2018.8530664>
- Lanuzza Gámez, F., Rizo Rodríguez, M., Saavedra Torres, L. (2018). Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, 25(2), 16-30. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i25.5667>
- Letchumanan, C. (2019). Effective Learning in Higher Education in Malaysia by Implementing Internet of Things related Tools in Teaching and Introducing IoT courses in Curriculum. *1st International Conference on Artificial Intelligence and Data Sciences*. 9(1), 152-157, <https://doi.org/10.1109/AiDAS47888.2019.8971010>
- Letchumanan, C. (2019). Effective Learning in Higher Education in Malaysia by Implementing Internet of Things related Tools in Teaching and Introducing IoT courses in Curriculum. *1st International Conference on Artificial Intelligence and Data Sciences*. 7(3), 152-157, <https://doi.org/10.1109/AiDAS47888.2019.8971010>
- Lévano-Francia, L., (2019). Digital Competences and Education. *Revista Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569-588. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- López-Gil, K. S., Sevillano García, M. L. (2020). Desarrollo de competencias digitales de estudiantes universitarios en contextos informales de aprendizaje. *Revista Educación en el Siglo XXI*, 38(1), 53–78. <https://doi.org/10.6018/educatio.413141>
- Mamani Chijcheapaza, R. (2018) *La influencia de los organizadores visuales en el aprendizaje por competencias de los estudiantes en el área historia,*

- geografía y economía de cuarto grado de la IES Agroindustrial, Santiago de Pupuja, 2018. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio:.unap.edu.pe/handle/UNAP/11930>*
- Marino-Jiménez, M. (2020). Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad. *Revista Propósitos y Representaciones*, 8(1), 438. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.438>
- Marino-Jiménez, M. (2020). Educación y medios audiovisuales: una reflexión sistémica para su implementación, fortalecimiento y sostenibilidad. *Revista Propósitos y Representaciones*, 8(1), 438. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.438>
- Mata, R. Méndez, E. (2020). La infografía didáctica, recurso en el desarrollo de contenidos educativos. Caso, Primera Infancia Puebla. *Revista Zincografía*, 4(8), 44-61. <https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.82>
- Molinero Bárcenas, M. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 2005. <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Munayco Medina, A. (2018). Influencia de los organizadores gráficos en la comprensión lectora de textos expositivos y argumentativos. *Revista Comuni@cción*, 9(1), 05-13. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682018000100001&lng=es&tlng=es.
- Munayco Medina, A. (2020). *Los organizadores gráficos en la comprensión lectora de textos expositivos y argumentativos en estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público Manuel González Prada del distrito de Villa El Salvador, Lima, 2016. [Tesis de Maestría]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/7308/Munayco_ma.pdf?sequence=1&isAllowed=y*
- Orozco Alvarado, J. (2018). Aprendizaje Basado en Proyectos. Experiencia didáctica en Educación Secundaria implementando las TIC en la asignatura

- Aprender, Aprender y Prosperar. *Revista Científica FAREM-Estelí*, 25(1), 11-13. <http://dx.doi.org/10.5377/farem.v0i25.5674>
- Pazmiño, L. et al., (2019) Challenges and Opportunities of IoT Deployment in Ecuador. *Magazine International Conference on Information Systems and Software Technologies*. 23(5), 108-115. <https://doi.org/10.1109/ICI2ST.2019.00022>
- Perdomo, B. (2020). Competencias digitales en docentes universitarios: una revisión sistemática de la literatura. *Revista EDMETIC*, 9(2), 92-115. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i2.12796>
- Rana, A. (2020). IoT Based Educational Model for Better Teaching-Learning Environment. *8th International Conference on Reliability, Infocom Technologies and Optimization*. 13(4), 824-828. <https://doi.org/10.1109/ICRITO48877.2020.9197852>
- Rodríguez Ruiz, C. (2018). Cardiopulmonary Simulator Using an Internet of Things Approach. *6th International Conference in Software Engineering Research and Innovation*. 20(1), 123-131. <https://doi.org/10.1109/CONISOFT.2018.8645885>
- Rojas Flores, A. (2018). APPLICATION OF THE DIGITAL LITERACY MODULE AND DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCES IN TEACHERS. *Revista Comuni@cción*, 9(2), 101-110. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682018000200003&lng=es&tlng=en.
- Sánchez Olarte, S. (2020). *Los organizadores gráficos como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de grado octavo en la Institución Educativa, Bogotá, 2020*. [tesis d titulación]. Universidad de la Salle. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/15
- Sánchez Olarte, S. (2020). *Los organizadores gráficos como recurso didáctico para el aprendizaje de vocabulario en inglés de los estudiantes de grado octavo en la Institución Educativa, Bogotá, 2020*. [Tesis de Titulación]. Universidad de La Salle. https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_didactica_lenguas/15
- Sandoval Benavides, V. (2020). Elaboración de módulos audiovisuales para mejorar las habilidades digitales de estudiantes universitarios. *Revista Apertura*. 12(2), 36-51. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n2.1893>

- Stoica, M. (2021). Investigating the Impact of the Internet of Things in Higher Education Environment. *IEEE Access*, 9(6), 33396-33409. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3060964>
- Suhartono, S., Laraswati, I. (2016). The use of visual media in teaching writing. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 1(1), 36-59. <https://doi.org/10.29407/jetar.v1i1.274>.
- Suwantarathip, O., & Wichadee, S. (2014). The effects of collaborative writing activity using Google Docs on students' writing abilities. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 13(2), 148-156. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p188>
- Tew, Y. (2017). A study on enhanced educational platform with adaptive sensing devices using IoT features, *Asia-Pacific Signal and Information Processing Association Annual Summit and Conference*, 20(1), 375-379. <https://doi.org/10.1109/APSIPA.2017.8282061>
- Tinio, V. L. (2002). Survey of information & communication technology utilization in Philippine public high schools. <http://www.fit-ed.org/downloads/ICT%20Utilization%20Survey.pdf>.
- Trejo Gonzales, H. (2018) Technological tools for the design of visual materials in educational environments. *Revista Sincronía*. 22(74), 627-660. <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxii.n74.30b18>
- Tripathi, P. (2019). IoT Empowered Smart Cities in India. *Third International conference on I-SMAC*. 10(2), 249-254. <https://doi.org/10.1109/I-SMAC47947.2019.9032674>
- Ugarteche Villacorta, R. (1997). El derecho de autor y las nuevas tecnologías. *Revista PUCP*, (12), 203-211. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/themis/article/view/11738/12304>
- Viñas, M. (2020). El uso de campus virtuales y otras herramientas digitales como apoyo y fortalecimiento de la educación universitaria: experiencias de la Bibliotecología y la Museología. *Revista Jornadas sobre las Prácticas Docentes en la Universidad Pública*. 5(3), 11-13. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/106082>
- Wahyuni, E., & Thohiriyah. (2018). Infographic: Avoiding monotony in presenting teaching materials. *Proceedings of 2nd English Language Learning and*

- Lirature International Conference*. 2(1), 12-16.
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Wangoo, P. (2020). Smart Learning Environments Framework for Educational Applications in IoT Enabled Educational Ecosystems: A Review on AI based GUI Tools for IoT Wearables. *IEEE 17th India Council International Conference*. 7(3), 1-8.
<https://doi.org/10.1109/INDICON49873.2020.9342150>
- Whaiduzzaman, M. (2018). IoLT: An IoT based Collaborative Blended Learning Platform in Higher Education. *International Conference on Innovation in Engineering and Technology*. 18(2), 1-6,
<https://doi.org/10.1109/CIET.2018.8660931>
- Wiyaka, W. (2018). Students' perception on the usefulness of ICT-based language program. *English Language Teaching*, 11(2).
<https://doi.org/10.5539/elt.v11n2p53>.
- Yundayani, A. (2019) Investigating the effect of CANVA on students' writing skills. *Revista English Review*, 12(5), 21-25.
<https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>
- Zuleta Lévano, M. (2017). *La infografía en la comprensión de lectura en estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé, San Juan de Miraflores, 2015*. [tesis de maestría]. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2334>
- Zuleta Lévano, M. (2017). *La infografía en la comprensión de lectura en estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ramiro Prialé, San Juan de Miraflores, 2015*. [tesis de maestría]. Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2334/TM%20CE-Co%203758%20Z1%20-%20Zuleta%20Levano.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Matriz de consistencia								
Título: La Incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma - 2021								
Autor: Lazarte Oyague, Daisy Milagros								
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Nivel y rango de las dimensiones
<p>Problema General:</p> <p>¿Cuál es la incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en el Desarrollo de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021?</p> <p>¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Integración y reelaboración de los</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en el desarrollo de contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Integración y</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en el desarrollo de Contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en los Integración y reelaboración de contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad</p>	Herramienta virtual Canva	Organizador gráfico	Mapa mental	1,2	Muy de acuerdo (1) Desacuerdo (2) Indiferente (3) En desacuerdo (4) Muy en desacuerdo (5)	Bajo Medio Alto
					Mapa conceptual	3, 4		
					Destreza	5, 6		
				Infografías	Creatividad	7, 8		
					Desarrollo de aprendizaje	9,10		
					Basado en problema	11,12		
					Inteligencia	13,14		
				Historietas	Innovación	15,16		
					Imaginación	17, 18		
				Videos	Orden	19, 20		
Eficacia	21							
	Intuición	22						
	Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de valoración	Nivel y rango de las dimensiones		
			Creación e integración de los contenidos digitales	Desarrollo de Contenidos digitales	Crea	23,24	Siempre (1) Muchas veces (2) Casi siempre (3) A veces (4) Nunca (5)	Bajo Medio Alto
					Integra	925,26		
					Mejora	27,28		
				Integración y reelaboración de contenidos digitales	Originalidad	29,30		
					Elabora	31,32		
					Perfecciona	33,34		
				Derechos de autor y licencias	Autenticidad	35,36		
					Respeta	37,38		
					Aplica	39,40		
				Programación	Adapta	41		
Desarrolla	42,43							
Modifica	44							

<p>contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021?</p> <p>¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en los Derechos del autor y licencias en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma- 2021?</p> <p>¿Cuál es la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Programación en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma- 2021?</p>	<p>reelaboración de contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en los Derechos del autor y licencias en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Determinar la incidencia en la herramienta virtual Canva en la Programación en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p>	<p>Ricardo Palma-2021.</p> <p>Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en los Derechos del autor y licencias en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p> <p>Existe incidencia en la herramienta virtual Canva en la Programación en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma-2021.</p>							
Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos				Estadística a utilizar			
<p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: No experimental – correlacional causal</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	<p>Población: constituida por 500 estudiantes</p> <p>Muestra: 124 estudiantes</p> <p>Muestreo: Probabilística – aleatorio simple</p>	<p>Variable 1: Herramienta virtual Canva</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Intef (2017)</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Individual</p> <p>Ámbito de Aplicación: En la Universidad Ricardo Palma</p> <hr/> <p>Variable 2: Contenidos digitales</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p>				<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Análisis descriptivo simple</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación en tablas de frecuencia y figuras - Interpretación de los resultados - Conclusiones <p>INFERENCIAL:</p> <p>Contrastación de hipótesis:</p> <p>Mediante el estadístico Regresión ordinal</p>			

Enfoque: Cuantitativo		Autor: Trejo (2017) Año: 2021 Monitoreo: Individual Ámbito de Aplicación: En la Universidad Ricardo Palma	
--------------------------	--	--	--

Anexo 2

Instrumentos

CUESTIONARIO SOBRE VARIABLE HERRAMIENTA VIRTUAL CANVA

Leyenda	
1	Muy de acuerdo
2	De acuerdo
3	Indiferente
4	En desacuerdo
5	Muy en desacuerdo

Estimado(a): Mediante el presente cuestionario se está realizando un estudio sobre la: Herramienta virtual Canva. Le solicitamos responder con sinceridad al siguiente cuestionario, la información obtenida será utilizada para fines exclusivamente académicos.

HERRAMIENTA VIRTUAL CANVA										
Dimensiones	Indicadores					1	2	3	4	5
Organizad or gráfico	Mapa mental									
	1	El diseño de los mapas mentales en Canva permiten mejorar la creatividad.								
	2	La herramienta Canva permite realizar con mayor destreza los mapas mentales.								
	Mapa conceptual									
	3	Los mapas conceptuales son más fáciles de realizar de manera digital.								
	4	Los mapas conceptuales en Canva desarrollan la creatividad.								
Infografía s	Creatividad									
	7	La herramienta Canva es útil para trabajar con el ABP.								
	8	La herramienta Canva permite mejores infografías digitales.								
	Desarrollo de aprendizaje									
	9	La herramienta Canva, contribuye con el desarrollo de la imaginación en los usuarios.								
	10	Es necesario mantener un orden para desarrollar herramientas digitales en Canva.								
Historieta s	Basado en problema									
	11	Es necesario mantener la secuencia del desarrollo de las infografías digitales en Canva.								
	12	El orden es un factor de relevancia para el desarrollo de infografías en la herramienta Canva.								
	Inteligencia									
	13	Los estudiantes desarrollan de manera más eficaz la síntesis digital en Canva.								
	14	A partir del desarrollo de la síntesis se determina mejor el contenido de los videos.								
Videos	Innovación									
	15	Es importante el desarrollo de videos en Canva para el buen desenvolvimiento teórico.								
	16	Los efectos audiovisuales se desenvuelven mejor utilizando la herramienta Canva.								
	Imaginación									
	17	Canva te permite crear materiales en distintos formatos digitales.								
	18	La herramienta virtual Canva te genera dificultades para trabajarlas competentemente								
Videos	Orden									
	19	La herramienta Canva te permite crear de forma organizada y original.								
	20	La herramienta Canva te permite diseñar historietas en orden.								
Videos	Eficacia									
	21	Consideras eficaz la interfaz gráfica para generar contenidos en Canva.								
Videos	Intuición									
22	Es Canva una herramienta digital intuitiva para usuarios principiantes.									

CUESTIONARIO SOBRE CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES

Leyenda	
1	Siempre
2	Muchas veces
3	Casi siempre
4	Aveces
5	Nunca

Estimado(a): Mediante el presente cuestionario se está realizando un estudio sobre la variable: Creación e integración de los contenidos digitales. Le solicitamos responder con sinceridad al siguiente cuestionario, la información obtenida será utilizada para fines exclusivamente académicos.

CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES						
Dimensiones	Indicadores	1	2	3	4	5
Desarrollo de contenido digitales	Crea					
	23	El desarrollo de contenidos digitales permite crear programas sencillos				
	24	La creación de materiales didácticos ayuda a integrar los contenidos digitales				
	Integra					
	25	La mejora en los contenidos multimedia ayuda a desarrollar proyectos educativos.				
	26	Los contenidos digitales en diferentes formatos mejoran la creatividad del uso y aplicación de contenido multimedia				
	Mejora					
	27	La expresión de contenidos digitales es mejor vista que contenidos no digitales				
	28	Crear espacios digitales interactivos promueve el mejor uso de tecnología digital.				
Integración y reevaluación de contenidos digitales	Originalidad					
	29	La originalidad es un recurso para reelaborar contenidos digitales				
	30	La internet permite combinar recursos existentes para integrar contenido digital				
	Elabora					
	31	La red te permite generar recursos y contenidos para fines educativos				
	32	Adapta recursos desarrollados por él mismo integrándolo a sus propias habilidades.				
	Perfecciona					
	33	Reelabora actividades digitales de diferentes espacios en línea de su propiedad como de otros autores				
	34	Genera espacios de aprendizaje creando entornos virtuales de contenidos digitales				
Derechos de autor y licencias	Autenticidad					
	35	Eres consciente de que algunos contenidos distribuidos en internet tienen derechos de autor				
	36	Respetas los derechos de autor al acceder o descargar archivos				
	Respetas					
	37	Desarrollas actividades digitales respetando los derechos de autor y licencias				
	38	Aplicas los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usas y creas.				
	Aplica					
	39	Desarrollas actividades o proyectos educativos destinados a contenidos de acceso abierto				
	40	Logras conocer las diferencias básicas entre licencias abiertas y privativas y cómo afectan a los contenidos digitales				
Programación	Adapta					
	41	Conoces los conceptos básicos de informática de programación.				
	Desarrolla					
	42	Usas el código abierto con conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación con código fuente				
	43	Elabora aplicaciones informáticas que genere o cree maquinarias autónomas				
Modifica						
	44	Modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones a nivel de configuración básico.				

Anexo 3

Matriz de operacionalización de variables

Variable		Dimensión	Indicadores	Escala de valoración
Herramienta virtual Canva	Definición Conceptual Así mismo, Trejo (2018), lo define como un software que presenta diferentes tipos de plantillas, diseñadas para que los estudiantes puedan crear e innovar sus propias tareas, también es una herramienta muy fácil de aprender.	Organizador gráfico	Mapa mental	Muy de acuerdo (1) Desacuerdo (2) Indiferente (3) En desacuerdo (4) Muy en desacuerdo (5)
			Mapa conceptual	
			Destreza	
		Infografías	Creatividad	
	Definición Operacional Por consiguiente, en efecto la definición de operacionalización se divide en cuatro dimensiones, veintidós indicadores que son 22 preguntas, las cuales serán medidas mediante escala de Likert.		Desarrollo de aprendizaje	
			Basado en problema	
			Inteligencia	
	Historietas	Innovación		
	Videos	Imaginación		
		Orden		
		Eficacia		
		Intuición		
Variable		Dimensión	Indicadores	Escala de valoración
Creación e integración de los contenidos digitales	Definición Conceptual De la misma manera, el Intef, (2017), lo define como la capacidad de “crear, preparar y corregir contenidos digitales, realizando producciones artísticas y aplicando los derechos de propiedad intelectual y las licencias.	Desarrollo de Contenidos digitales	Crea	Siempre (1) Muchas veces (2) Casi siempre (3) A veces (4) Nunca (5)
			Integra	
			Mejora	
		Integración y reelaboración de contenidos digitales	Originalidad	
			Elabora	
	Derechos de autor y licencias	Perfecciona		
		Autenticidad		
		Respeto		
	Programación	Aplica		
		Adapta		
Desarrollo				
		Modifica		

ANEXO 4

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría con mención en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo, se requiere validar los instrumentos con los cuales recogen la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optar el grado de magister.

El título nombre del proyecto de investigación es: La Incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma- 2021 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, recurro a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de presentación
2. Anexo N° 2: Título de la tesis
3. Anexo N° 3: Definiciones conceptuales de las variables
4. Anexo N° 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Apellidos y nombre: Lazarte Oyague, Daisy Milagros
DNI: 43935424

Título de la tesis: La Incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma - 2021

ANEXO 3

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

Variable1: Herramienta virtual Canva

Define que Canva es un software que ofrece cantidades de plantillas prediseñadas con el fin de que de los estudiantes puedan crear, innovar cualquier tarea o trabajo que desean manifestar. Dado lo expresado, confirmo que Canva es una herramienta que potencia la creatividad ya que es un sitio de plantillas prediseñadas enfocado para ayudar en la imaginación de los estudiantes. (Trejo, 2018).

Dimensiones de la variable

Dimensión 1: Organizador gráfico

Es una herramienta visual de conocimientos que presenta información, rescatando los aspectos fundamentales de un concepto, temas, materias dentro de un esquema, (Trejo, 2018)

Dimensión 2: Infografías

Son diagramas visuales complejos, cuyo objetivo es resumir o explicar figurativamente informaciones o textos, empleando más variados medios visuales e incluso auditivos que el mero esquema o diagrama, (Trejo, 2018).

Dimensión 3: Historietas

Es descrita como una narración gráfica, mediante dibujos, en donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior. Los relatos que emplea pueden ser cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras etc., con texto o sin él, (Trejo, 2018).

Dimensión 4: Videos

Vendría ser la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento (Trejo, 2018).

Variable 2: CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Se explica según el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación del Profesorado como “crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.” (INTEF, 2018).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE

Dimensión 1: Desarrollo de Contenidos Digitales

Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías. (INTEF, 2017)

Dimensión 2: Integración y reelaboración de contenidos digitales

Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante. (INTEF, 2017)

Dimensión 3: Derechos de Autor y Licencias

Se define Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales. (INTEF, 2017).

Dimensión 4: Programación

Implica realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa." (INTEF, 2017)

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTA VIRTUAL CANVA

Nº	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Organizador gráfico							
1	El diseño de los mapas mentales en Canva permiten mejorar la creatividad.	X		X		X		
2	La herramienta Canva permite realizar con mayor destreza los mapas mentales	X		X		X		
3	Los mapas conceptuales son más fáciles de realizar de manera digital.	X		X		X		
4	Los mapas conceptuales en Canva desarrollan la creatividad	X		X		X		
5	La herramienta Canva permite desarrollar la inteligencia creativa.	X		X		X		
6	Para desarrollar la innovación en Canva es necesario la creatividad	X		X		X		
	Dimensión: Infografías	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	La herramienta Canva es útil para trabajar con el ABP.	X		X		X		
8	La herramienta Canva permite mejores infografías digitales.	X		X		X		
9	La herramienta Canva contribuye con el desarrollo de la imaginación en los usuarios	X		X		X		
10	Es necesario mantener un orden para desarrollar herramientas digitales en Canva	X		X		X		
11	Es necesario mantener la secuencia del desarrollo de las infografías digitales en Canva.	X		X		X		
12	El orden es un factor de relevancia para el desarrollo de infografías en la herramienta Canva.	X		X		X		
13	Los estudiantes desarrollan de manera más eficaz la síntesis digital en Canva .	X		X		X		
14	A partir del desarrollo de la síntesis se determina mejor el contenido de los videos.	X		X		X		
15	Es importante el desarrollo de videos en Canva para el buen desenvolvimiento teórico	X		X		X		
16	Los efectos audiovisuales se desenvuelven mejor utilizando la herramienta Canva	X		X		X		
	Dimensión: Historietas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17	Canva te permite crear materiales en distintos formatos digitales.	X		X		X		
18	La herramienta virtual Canva te genera dificultades para trabajarlas competentemente	X		X		X		
19	La herramienta Canva te permite crear de forma organizada y original	X		X		X		
20	La herramienta Canva te permite diseñar historietas en orden	X		X		X		
	Dimensión: Videos	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
21	Consideras eficaz la interfaz gráfica para generar contenidos en Canva.	X		X		X		
22	Es Canva una herramienta digital intuitiva para usuarios principiantes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**



Firmado digitalmente por:
BUSTILLOS BORJA Ruben
Heman FAU 20401363402 soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 03/07/2021 10:34:37-0500

de junio del 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador: Bustillos Borja, Rubén Hernán

DNI: 09661555

Especialidad del evaluador:

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Duración de la encuesta: 12.5 min

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES

N.º	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Desarrollo de contenido digitales							
23	El desarrollo de contenidos digitales permite crear programas sencillos	X		X		X		
24	La creación de materiales didácticos ayuda a integrar los contenidos digitales	X		X		X		
25	La mejora en los contenidos multimedia ayuda a desarrollar proyectos educativos	X		X		X		
26	Los contenidos digitales en diferentes formatos mejoran la creatividad del uso y aplicación de contenido multimedia	X		X		X		
27	La expresión de contenidos digitales es mejor vista que contenidos no digitales	X		X		X		
28	Crear espacios digitales interactivos promueve el mejor uso de tecnología digital	X		X		X		
	Dimensión: Integración y reevaluación de contenidos digitales	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
29	La originalidad es un recurso para reelaborar contenidos digitales	X		X		X		
30	La internet permite combinar recursos existentes para integrar contenido digital	X		X		X		
31	La red te permite generar recursos y contenidos para fines educativos	X		X		X		
32	Adapta recursos desarrollados por él mismo integrándolo a sus propias habilidades.	X		X		X		
33	Reelabora actividades digitales de diferentes espacios en línea de su propiedad como de otros autores	X		X		X		
34	Genera espacios de aprendizaje creando entornos virtuales de contenidos digitales	X		X		X		
	Dimensión: Derechos de autor y licencias	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
35	Eres consciente de que algunos contenidos distribuidos en internet tienen derechos de autor	X		X		X		
36	Respetas los derechos de autor al acceder o descargar archivos	X		X		X		
37	Desarrollas actividades digitales respetando los derechos de autor y licencias	X		X		X		
38	Aplicas los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usas y creas.	X		X		X		
39	Desarrollas actividades o proyectos educativos destinados a contenidos de acceso abierto	X		X		X		
40	Logras conocer las diferencias básicas entre licencias abiertas y privativas y cómo afectan a los contenidos digitales	X		X		X		
	Dimensión: Programación	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
41	Conoces los conceptos básicos de informática de programación.	X		X		X		
42	Usas el código abierto con conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación con código fuente	X		X		X		
43	Elabora aplicaciones informáticas que genere o cree maquinarias	X		X		X		
44	Modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones a nivel de configuración básico.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**



Firmado digitalmente por:
BUSTILLOS BORJA Ruben
Heman FAU 20401363402 soft
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 03/07/2021 19:34:37-0500

de junio del 2021

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Bustillos Borja, Rubén Hernán

DNI: 09661555

Especialidad del evaluador:

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Duración de la encuesta: 12.5 min

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría con mención en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo, se requiere validar los instrumentos con los cuales recogen la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optar el grado de magister.

El título nombre del proyecto de investigación es: La Incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma- 2021 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, recurro a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

5. Anexo N° 1: Carta de presentación
6. Anexo N° 2: Título de la tesis
7. Anexo N° 3: Definiciones conceptuales de las variables
8. Anexo N° 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Apellidos y nombre: Lazarte Oyague, Daisy Milagros
DNI: 43935424

ANEXO 2

Título de la tesis: La Incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma - 2021

ANEXO 3

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

Variable1: Herramienta virtual Canva

Define que Canva es un software que ofrece cantidades de plantillas prediseñadas con el fin de que de los estudiantes puedan crear, innovar cualquier tarea o trabajo que desean manifestar. Dado lo expresado, confirmo que Canva es una herramienta que potencia la creatividad ya que es un sitio de plantillas prediseñadas enfocado para ayudar en la imaginación de los estudiantes. (Trejo, 2018).

Dimensiones de la variable

Dimensión 1: Organizador gráfico

Es una herramienta visual de conocimientos que presenta información, rescatando los aspectos fundamentales de un concepto, temas, materias dentro de un esquema, (Trejo, 2018)

Dimensión 2: Infografías

Son diagramas visuales complejos, cuyo objetivo es resumir o explicar figurativamente informaciones o textos, empleando más variados medios visuales e incluso auditivos que el mero esquema o diagrama, (Trejo, 2018).

Dimensión 3: Historietas

Es descrita como una narración gráfica, mediante dibujos, en donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior. Los relatos que emplea pueden ser cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras etc., con texto o sin él, (Trejo, 2018).

Dimensión 4: Videos

Vendría ser la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento (Trejo, 2018).

Variable 2: CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Se explica según el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación del Profesorado como “crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.” (INTEF, 2018).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE

Dimensión 1: Desarrollo de Contenidos Digitales

Crear contenidos en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías. (INTEF, 2017)

Dimensión 2: Integración y reelaboración de contenidos digitales

Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido y conocimiento nuevo, original y relevante. (INTEF, 2017)

Dimensión 3: Derechos de Autor y Licencias

Se define Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales. (INTEF, 2017).

Dimensión 4: Programación

Implica realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos, entender los principios de la programación, comprender qué hay detrás de un programa.” (INTEF, 2017)

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTA VIRTUAL CANVA

Nº	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Organizador gráfico							
1	El diseño de los mapas mentales en Canva permiten mejorar la creatividad.	X		X		X		
2	La herramienta Canva permite realizar con mayor destreza los mapas mentales	X		X		X		
3	Los mapas conceptuales son más fáciles de realizar de manera digital.	X		X		X		
4	Los mapas conceptuales en Canva desarrollan la creatividad	X		X		X		
5	La herramienta Canva permite desarrollar la inteligencia creativa.	X		X		X		
6	Para desarrollar la innovación en Canva es necesario la creatividad	X		X		X		
	Dimensión: Infografías	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	La herramienta Canva es útil para trabajar con el ABP.	X		X		X		
8	La herramienta Canva permite mejores infografías digitales.	X		X		X		
9	La herramienta Canva contribuye con el desarrollo de la imaginación en los usuarios	X		X		X		
10	Es necesario mantener un orden para desarrollar herramientas digitales en Canva	X		X		X		
11	Es necesario mantener la secuencia del desarrollo de las infografías digitales en Canva.	X		X		X		
12	El orden es un factor de relevancia para el desarrollo de infografías en la herramienta Canva.	X		X		X		
13	Los estudiantes desarrollan de manera más eficaz la síntesis digital en Canva.	X		X		X		
14	A partir del desarrollo de la síntesis se determina mejor el contenido de los videos.	X		X		X		
15	Es importante el desarrollo de videos en Canva para el buen desenvolvimiento teórico	X		X		X		
16	Los efectos audiovisuales se desenvuelven mejor utilizando la herramienta Canva	X		X		X		
	Dimensión: Historietas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
17	Canva te permite crear materiales en distintos formatos digitales.	X		X		X		
18	La herramienta virtual Canva te genera dificultades para trabajarlas competentemente	X		X		X		
19	La herramienta Canva te permite crear de forma organizada y original	X		X		X		
20	La herramienta Canva te permite diseñar historietas en orden	X		X		X		
	Dimensión: Videos	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
21	Consideras eficaz la interfaz gráfica para generar contenidos en Canva.	X		X		X		
22	Es Canva una herramienta digital intuitiva para usuarios principiantes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**



Firma
PEREZ VERASTEGUI JHON FRANCISCO
DNI: 10243016

de junio del 2021

Apellidos y nombres del juez evaluador:

DNI: 10243016

Especialidad del evaluador:

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Duración de la encuesta: 12.5 min

ANEXO 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES

N.º	Dimensiones / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Desarrollo de contenido digitales							
23	El desarrollo de contenidos digitales permite crear programas sencillos	X		X		X		
24	La creación de materiales didácticos ayuda a integrar los contenidos digitales	X		X		X		
25	La mejora en los contenidos multimedia ayuda a desarrollar proyectos educativos	X		X		X		
26	Los contenidos digitales en diferentes formatos mejoran la creatividad del uso y aplicación de contenido multimedia	X		X		X		
27	La expresión de contenidos digitales es mejor vista que contenidos no digitales	X		X		X		
28	Crear espacios digitales interactivos promueve el mejor uso de tecnología digital	X		X		X		
	Dimensión: Integración y reevaluación de contenidos digitales	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
29	La originalidad es un recurso para reelaborar contenidos digitales	X		X		X		
30	La internet permite combinar recursos existentes para integrar contenido digital	X		X		X		
31	La red te permite generar recursos y contenidos para fines educativos	X		X		X		
32	Adapta recursos desarrollados por él mismo integrándolo a sus propias habilidades.	X		X		X		
33	Reelabora actividades digitales de diferentes espacios en línea de su propiedad como de otros autores	X		X		X		
34	Genera espacios de aprendizaje creando entornos virtuales de contenidos digitales	X		X		X		
	Dimensión: Derechos de autor y licencias	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
35	Eres consciente de que algunos contenidos distribuidos en internet tienen derechos de autor	X		X		X		
36	Respetas los derechos de autor al acceder o descargar archivos	X		X		X		
37	Desarrollas actividades digitales respetando los derechos de autor y licencias	X		X		X		
38	Aplicas los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usas y creas.	X		X		X		
39	Desarrollas actividades o proyectos educativos destinados a contenidos de acceso abierto	X		X		X		
40	Logras conocer las diferencias básicas entre licencias abiertas y privativas y cómo afectan a los contenidos digitales	X		X		X		
	Dimensión: Programación	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
41	Conoces los conceptos básicos de informática de programación.	X		X		X		
42	Usas el código abierto con conocimiento avanzado de los fundamentos de la programación con código fuente	X		X		X		
43	Elabora aplicaciones informáticas que genere o cree maquinarias	X		X		X		
44	Modifica algunas funciones sencillas de software y de aplicaciones a nivel de configuración básico.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**



Firma
PEREZ VERASTEGUI JHON FRANCISCO
DNI: 10243016

de junio del 2021

Apellidos y nombre s del juez evaluador:

DNI: 10243016

Especialidad del evaluador:

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Duración de la encuesta: 12.5 min

Anexo 5.

Validez de constructo (Exploratorio)

Componente	Varianza total explicada								
	Autovalores iniciales			Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	4.898	24.489	24.489	4.898	24.489	24.489	2.567	12.835	12.835
2	2.176	10.879	35.368	2.176	10.879	35.368	2.365	11.824	24.659
3	1.879	9.394	44.762	1.879	9.394	44.762	2.255	11.276	35.935
4	1.820	9.100	53.863	1.820	9.100	53.863	2.153	10.767	46.702
5	1.547	7.734	61.596	1.547	7.734	61.596	2.027	10.134	56.836
6	1.319	6.593	68.189	1.319	6.593	68.189	1.944	9.720	66.556
7	1.232	6.159	74.348	1.232	6.159	74.348	1.558	7.791	74.347
8	.968	4.841	79.189						
9	.893	4.464	83.652						
10	.704	3.518	87.171						
11	.608	3.040	90.211						
12	.505	2.523	92.733						
13	.446	2.229	94.963						
14	.289	1.444	96.407						
15	.234	1.169	97.576						
16	.197	.985	98.560						
17	.116	.582	99.142						
18	.106	.532	99.674						
19	.041	.204	99.878						
20	.024	.122	100.000						

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Matriz de componente rotado^a

	Componente						
	1	2	3	4	5	6	7
P1	.407	-.192	.282	.392	-.237	.455	-.211
P2	.288	-.128	.440	.179	.607	-.132	.376
P3	.203	.104	.717	-.195	.129	.305	-.066
P4	.290	.437	.117	.328	.001	.393	.425
P5	.098	.110	.184	.014	.790	-.039	-.160
P6	-.144	.241	.089	.757	.366	-.157	.081
P7	.233	.657	.101	.269	.379	.128	.022
P8	.147	.065	.829	.246	.102	-.158	-.025
P9	-.064	-.167	-.063	-.090	.126	.812	.107
P10	.327	.180	-.079	.771	-.003	-.077	-.169
P11	.043	.772	-.064	.067	.009	-.199	.019
P12	-.060	.519	.262	-.040	-.007	.625	-.102
P13	.118	.063	-.129	.223	.654	.354	-.083
P14	.540	-.411	-.462	-.063	.317	.072	-.011
P15	.187	.125	.210	.041	.225	-.234	-.745
P16	.791	.359	.181	-.035	.049	-.097	.213
P17	-.145	.072	.482	.584	.120	.210	-.048
P18	.379	.133	.086	-.183	.036	-.249	.701
P19	.840	.136	.141	.124	.244	.015	-.014
P20	.365	.565	.256	.248	.025	.084	-.056

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 15 iteraciones.

Base de datos cuestionario- variable Herramienta virtual Canva y creación e integración de los contenidos digitales

CREACIÓN E INTEGRACIÓN DE LOS CONTENIDOS DIGITALES																							
Desarrollo de contenido digitales					Integración y reevaluación de contenidos digitales					Derechos de autor y licencias					Programación								
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	4	2	
2	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3	1	1	2	3	3	3	3	5	5	5	5	
3	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	
4	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	3	2	4	5	
5	1	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	
6	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	4	5	4	2	3	1	
7	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	4	3	4	5	5	3	3	2	2	
8	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	1	1	3	1	1	1	3	4	
9	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	3	3	5	3	
10	2	3	2	1	3	2	2	2	2	4	4	1	1	4	4	2	2	1	2	4	4	4	
11	2	3	3	2	4	3	4	3	1	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	
12	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	2	4	3	5	5	5	5	5	
13	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	4	4	4	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
15	4	4	2	2	1	2	1	1	2	3	2	3	1	2	1	1	2	4	4	2	3	4	
16	1	1	2	2	2	1	2	1	2	4	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	3	1	
17	2	1	1	4	1	1	3	1	1	3	3	3	1	1	1	3	3	3	4	1	1	3	
18	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	
19	2	3	1	1	3	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	2	
20	2	1	1	1	4	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	4	2	3	4	5	5	
21	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
24	3	2	1	2	1	3	2	2	1	2	3	3	4	1	1	3	4	4	3	4	5	4	
25	2	4	3	1	4	2	2	1	1	3	1	3	2	2	1	1	1	2	2	3	2	1	
26	2	3	3	2	2	2	4	3	1	2	1	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	
27	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	
28	2	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	
29	2	3	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
31	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	4	4	
32	2	3	3	3	4	4	2	2	2	2	2	3	3	5	5	5	5	4	4	5	3	3	
33	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	
34	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	4	5	5	5	5	5	
35	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	
36	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
37	3	3	3	4	5	2	1	1	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	
38	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	
39	3	3	4	3	2	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	1	4	3	4	3	2	2	
40	3	3	5	5	3	3	4	3	3	2	4	4	2	2	1	3	3	3	3	4	3	3	
41	1	1	3	1	3	3	2	2	4	2	1	3	3	3	2	4	5	5	5	5	4	4	
42	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
43	4	3	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	
44	2	2	1	2	1	1	2	2	1	4	4	2	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	
45	4	2	3	3	2	1	1	5	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	1	5	5	3	
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	
47	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	
48	5	3	5	4	4	3	4	3	4	3	3	5	5	3	5	2	3	1	3	5	5	5	
49	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	
50	1	2	1	2	1	3	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	
51	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	
52	2	3	3	2	3	1	4	2	3	2	2	3	2	3	2	4	2	4	3	2	2	3	
53	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
57	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
58	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
59	2	5	4	2	3	2	2	2	2	3	5	2	3	3	3	3	1	4	5	5	1	1	
60	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	
61	3	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1	
62	4	4	3	4	3	5	1	3	4	4	3	4	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
64	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	

65	3	3	1	5	3	2	4	3	4	3	4	5	5	4	4	3	3	3	1	5	5	5
66	5	4	4	4	2	4	5	3	4	2	2	3	5	5	3	3	1	2	3	5	3	4
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
68	2	3	3	3	3	4	3	3	2	5	3	3	3	2	4	4	1	4	3	4	5	5
69	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	4
70	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
72	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
73	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
74	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76	1	4	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	3	4	4
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
79	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
81	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
83	3	3	3	1	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
84	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2										

Anexo 7

SOLICITUD

Lima 6 de agosto de 2021

Estimado Doctor:

Fernando Rosas Moscoso

PRESENTE:

Le escribo para saludarlo y por medio de la presente presentarme como Daisy Milagros Lazarte Oyague estudiante de maestría con código 7002507613 de la Universidad Cesar Vallejo, con numero de ORCID 0000-0003-4869-8551 me encuentro realizando un trabajo de investigación titulado "La Incidencia de la herramienta virtual *Canva* en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021"y para ello requiero realizar unas encuestas en el grupo de estudiantes del I semestre o II semestre en el programa de estudios básicos que usted dirige.

Adjunto los anexos correspondientes para información, esperando contar con su apoyo para el logro de mis objetivos profesionales.

Muchas gracias por su atención deseándole éxitos en su honorable gestión, queda atentamente estudiante de la maestría

ATENTAMENTE



DAISY MILAGROS LAZARTE OYAGUE

DNI: 43935424