



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los
estudiantes de una institución educativa, Iquitos 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTORA

Vasquez Guzman, Ana Maria (orcid.org/0009-0006-3692-5517)

ASESOR:

Dr. Zata Pupuche, Pedro Enrique (orcid.org/0000-0002-2433-7703)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mis padres, cuya guía y apoyo incondicional han sido la base de todos mis logros.

A mis hijas, por ser motivo de mi existencia, por su aliento constante y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles.

Y a mis profesores, quienes han compartido su conocimiento y sabiduría, y han inspirado mi amor por el aprendizaje.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi asesor de tesis, Pedro Enrique Zata Pupuche, por su invaluable orientación, paciencia y apoyo durante todo el proceso de investigación y redacción. Su experiencia y consejos han sido fundamentales para la realización de este trabajo.

Agradezco también a mis compañeros de estudio y colegas por sus útiles comentarios, críticas constructivas y por el ambiente de colaboración que siempre hemos mantenido.

Gracias a mi familia, por su comprensión y motivación constante, y por brindarme el amor y el apoyo necesarios para superar cada obstáculo.

Finalmente, agradezco a la Universidad César Vallejo por proporcionar los recursos y el entorno necesarios para llevar a cabo esta investigación, y a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron al éxito de este proyecto.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Canva y las competencias de Ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa, Iquitos 2024", cuyo autor es VASQUEZ GUZMAN ANA MARIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 02 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE DNI: 70027648 ORCID: 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 22-07- 2024 20:09:31

Código documento Trilce: TRI - 0789976



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, VASQUEZ GUZMAN ANA MARIA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Canva y las competencias de Ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa, Iquitos 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ANA MARIA VASQUEZ GUZMAN DNI: 05404146 ORCID: 0009-0006-3692-5517	Firmado electrónicamente por: AVASQUEZGU13 el 02-07-2024 21:12:41

Código documento Trilce: TRI - 0789978

ÍNDICE

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variable y operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestro	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimiento de recolección de datos	14
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	22
VI. CONCLUSIONES	24
VII. RECOMENDACIONES	25
REFERENCIAS	26
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Variable: Canva y sus dimensiones	16
Tabla 2: Variable: Competencia de ciencia y tecnología y sus dimensiones	17
Tabla 3: Pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnov	18
Tabla 4: Correlación herramienta canva y las competencias de C y T	19
Tabla 5: Correlación herramienta canva y la dimensión explica	20
Tabla 6: Correlación herramienta canva y la dimensión diseña	21

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre herramienta Canva y las competencias de ciencia y tecnología. La investigación optó por enfoque cuantitativo, básica y diseño no experimental, utilizando una muestra de 60 estudiantes de educación secundaria. Se empleó como técnica la encuesta así mismo se empleó como instrumento el cuestionario y para el procesamiento de datos, se utilizó el programa estadístico SPSS V25. Los resultados indicaron que la relación entre la herramienta Canva y las competencias de ciencia y tecnología alcanzó un nivel alto del 76.1%. Finalmente, se concluyó que existe una relación significativa entre la herramienta Canva y las competencias de ciencia y tecnología en una institución de Iquitos, evidenciado por un Coeficiente de correlación de Spearman de 0.465, lo que indica una alta correlación positiva, con un nivel de significancia ($p < 0.05$).

Palabra clave: Competencia, ciencia y tecnología, herramienta canva.

ABSTRACT

The main objective of the research was to determine the relationship between the Canva tool and science and technology competencies. The research chose a quantitative, basic approach and non-experimental design, using a sample of 60 secondary education students. The survey was used as a technique, the questionnaire was also used as an instrument and the SPSS V25 statistical program was used for data processing. The results indicated that the relationship between the Canva tool and science and technology competencies reached a high level of 76.1%. Finally, it was concluded that there is a significant relationship between the Canva tool and science and technology competencies in an institution in Iquitos, evidenced by a Spearman correlation coefficient of 0.465, which indicates a high positive correlation, with a level of significance ($p < 0.05$).

Keywords: Competence, science and technology, Canva tool.

I. INTRODUCCIÓN

En los años últimos, la tecnología ha avanzado significativamente generando un impacto notable en la manera en que nos comunicamos y obtenemos información, tanto en nuestra vida tanto social como académica. Las plataformas digitales contemporáneas han simplificado el acceso a la información digital y han alterado nuestra percepción del mundo, moldeada por nuestras interacciones con dispositivos tecnológicos. En el ámbito educativo, la capacidad de adaptación se erige como un desafío crucial, ya que tanto las nuevas generaciones como las antiguas reflexionan y debaten sobre lo que consideran apropiado o inapropiado para el avance académico es por ello que la educación digital ha ido creciendo de manera rápida (Trejo, 2018)

Los enfoques educativos han ido evolucionando conforme a las transformaciones sociales, adaptándose a las demandas y contextos de cada era. (Sanz, 2017).

Se está presenciando un real cambio en el ámbito de la educación. La tecnología establece un rol esencial en el progreso académico de los educandos, brindándoles acceso a conocimientos significativos que serán fundamentales para su futuro. Esto implica la capacitación de docentes dispuestos a innovar, estudiantes motivados y una comunidad educativa comprometida con la renovación del proceso educativo. (Padilla y Torres, 2020)

Según Rizales et al. (2019) la revolución en ciencia y tecnología está teniendo un profundo impacto en todos los ámbitos de la vida humana, lo que implica transformaciones en los paradigmas y los métodos de producción en estos campos. Este impacto se observa especialmente en la necesidad de ajustar los enfoques de enseñanza y aprendizaje en diferentes niveles educativos (p. 36). En la actual era tecnológica, la educación se ve compelida a cambiar sus fundamentos para proporcionar a los estudiantes una formación completa, que abarque la capacidad de aprender, de hacer, de vivir y de convivir. (Navarrete y Mendieta, 2018)

En este contexto, han surgido temas importantes, como la aplicación de Canva en los estudiantes, como base para el desarrollo entre los estudiantes y su capacidad para contribuir activamente a la adquisición de habilidades de aprendizaje en ciencia y tecnología. (Padilla y Torres, 2020)

En ese sentido Sánchez (2020), señala que Canva es una herramienta con una interfaz de interacción nueva, interesante y fácil de usar que te permite diseñar numerosas presentaciones para presentar tu información.

La herramienta Canva se vincula con las competencias en ciencia y tecnología al contribuir al desarrollo educativo del estudiante. Según el MINEDU (2018), esta competencia implica la capacidad de aplicar diversas habilidades para alcanzar un objetivo en una situación dada y actuar de manera adecuada y significativa.

Indudablemente, la incorporación de herramientas tecnológicas dinamiza y hace más interactiva la educación, contribuyendo a la mejora educativa en las comunidades y facilitando la adquisición de conocimientos significativos. (Sanz, 2018)

En la institución Educativa, se observa una carencia en la utilización de recursos educativos que fomenten la creatividad entre los estudiantes, así como una escasa adopción de las últimas tendencias tecnológicas para enriquecer la enseñanza. Aún hay profesores que se aferran a métodos tradicionales, como la simple reproducción de información, mostrando resistencia a salir de su zona de confort y abrazar un enfoque más innovador respaldado por herramientas educativas. Esta situación perpetúa un entorno de aprendizaje monótono y poco efectivo para los estudiantes. Es crucial que los docentes asuman un rol activo en la integración de nuevos enfoques pedagógicos y metodologías innovadoras, abandonando prácticas obsoletas para adoptar métodos más dinámicos que fomenten la creatividad a través del uso de aplicaciones y que impulsen un proceso de aprendizaje más efectivo para sus alumnos.

En tal sentido, se plantea la pregunta de investigación: ¿Cómo se relaciona la herramienta canva en las competencias de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024?, de igual manera se planteó los problemas

específicos: ¿Cómo la herramienta canva se relaciona con la competencia explica de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024? ¿Cómo la herramienta canva se relaciona con la competencia diseñar de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024? En lo teórico la investigación permitirá conocer la relevancia del empleo de la aplicación Canva en el ámbito educativo. Se pretende evidenciar que esta herramienta puede constituir una valiosa estrategia para los profesores, al permitir que los educandos fortalezcan sus habilidades de pensamiento creativo e innovador, así como promover la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes intelectuales. Asimismo, se busca resaltar cómo este software brinda a los educandos la oportunidad de practicar una variedad de habilidades y de expresar su creatividad al crear sus propios materiales de aprendizaje, lo que les facilita la resolución de problemas de manera más efectiva. En lo práctico, contribuirá al modelo de enseñanza – aprendizaje aplicando la herramienta canva en el área de C y T el cual ayudará a mejorar los modelos de prácticas tradicionales desarrollando de esta manera la innovación tecnológica. En lo metodológico, se utilizó un instrumento de evaluación para medir las dos variables de estudio mediante encuestas. Estas encuestas serán sometidas a validación a través del juicio de expertos y se emplearán para recopilar la información necesaria. En lo social, las innovaciones tecnológicas al servicio de la educación son aplicadas al modelo educativo canva el cual beneficiará al desarrollo de la enseñanza -aprendizaje de los educandos de una Institución Educativa de Iquitos, implementando en el curso de C y T aplicando representaciones gráficas de los conceptos más relevantes del tema a tratar.

Así mismo la delimitación del estudio: Se fundamenta en la circunstancia de aprendizaje de métodos que utilizan modelos informáticos, manuales educativos, comenzando con la creación de artículos, informes centrados en la síntesis computacional. En la delimitación espacial, la investigación se realizará en el departamento de Loreto, provincia del Maynas, distrito de Punchana en una Institución Educativa de Iquitos, con los educandos de 2do grado de secundaria que hace un total de 150 y en la delimitación temporal, se realizará en los meses de octubre 2023 hasta mayo

2024 con la participación de educandos de 2° grado de secundaria.

Como objetivo general se planteó Determinar la relación entre la herramienta canva y las competencias de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024, como objetivos específicos: Determinar la relación entre la herramienta canva y la competencia explica de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024. Determinar la relación entre la herramienta canva y la competencia diseña de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024.

Como hipótesis general se planteó: (h₁) La herramienta canva se relaciona en la competencia de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024. Seguidamente se formuló las hipótesis específicas la herramienta canva se relaciona en la competencia explica de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024; la herramienta canva se relaciona en la competencia diseña de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Revelo (2023) llevó a cabo un estudio en el ámbito educativo, con el propósito de implementar la herramienta Canvas para mejorar el aprendizaje integral y activo en la materia de ciencias naturales en la educación secundaria. El estudio se basó en un enfoque descriptivo mixto que involucró a 65 estudiantes, utilizando un cuestionario para recopilar datos. Los resultados indicaron que un gran porcentaje de los participantes comprenden el uso de herramientas tecnológicas, incluyendo la plataforma educativa Canvas, para mejorar su aprendizaje, permitiéndoles encontrar, analizar y resolver información de manera efectiva. Además, se observó que la integración de Canvas facilita el acceso a la información, potenciando así el proceso de aprendizaje para los estudiantes.

Ramirez et al. (2022) desarrolló una investigación en México con el objetivo de establecer la relación del aprendizaje de matemáticas en la plataforma Canvas, en México, se ejecutó un diseño estadístico correlacional de orientación cuantitativa, con un número de sujetos de 32 estudiantes, usando como modelo de levantamiento de información el cuestionario. Los cálculos desarrollados originaron resultados que se da una relación relevante entre las variables. De acuerdo con lo descrito se debe sensibilizar entre los estudiantes y docentes a la aplicación de la plataforma Canvas. Concluyendo que hay una relación significativa entre las variables analizadas.

Ruiz (2022), realizó una investigación en Ecuador con el objetivo de analizar la utilización de la plataforma Canvas como estrategia en la enseñanza creativa por parte de los instructores de la Academia Lorenzo Luzuriaga, aplicando las metodologías descriptivas y exploratorias a través de enfoques cuantitativos, la aplicación de técnicas de investigación y el desarrollo de conjuntos de datos y formularios bibliográficos como instrumentos. El resultado obtenido corrobora que los docentes para su proceso de aprendizaje – enseñanza están aplicando herramientas tecnológicas.

Tovar (2023) realizó una investigación en Ancash con el propósito de analizar cómo la utilización de Canva puede ser una táctica efectiva para promover el aprendizaje significativo en alumnos del octavo ciclo de la Universidad Los Ángeles de Chimbote de la Escuela de Educación, Ancash. La investigación se basó en un enfoque descriptivo-correlacional, de naturaleza cuantitativa y con un diseño no experimental, involucrando a 40 estudiantes como sujetos de estudio. Los resultados, analizados mediante métodos estadísticos, revelaron una correlación del 79%, lo que indica una relación muy sólida entre el uso de Canva y el mejoramiento del proceso educativo. Además, se observó que el uso de Canva se relaciona positivamente con el involucramiento activo de los educandos, con una correlación del 85%. En conclusión, se determina que la correlación entre estas variables teniendo un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Santamaría (2022) llevó a cabo una investigación en La Victoria, Lima, con el propósito de desarrollar un modelo STEAM para fortalecer las competencias en el área de C y T de una institución educativa. Este estudio se enmarcó en un enfoque básico y cuantitativo, evaluando a 175 sujetos en pruebas de competencia. Los resultados revelaron el nivel de habilidades de los educandos del sexto ciclo en ciencia y tecnología, así como el bajo conocimiento y utilización de metodologías STEAM por parte de los docentes. Se observó que el séptimo ciclo se encuentra en una etapa inicial en cuanto al proceso de implementación de STEAM. En conclusión, la aplicación del modelo STEAM puede ser beneficiosa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, Huertas et al. (2021) realizaron una investigación en Trujillo con el propósito de examinar la relación entre el uso de la plataforma Canvas y la percepción de los instructores sobre cómo los estudiantes aprenden en una universidad local. El estudio tuvo un enfoque no experimental, de naturaleza básica, con un enfoque cuantitativo, y contó con una muestra de 30 docentes. Se utilizaron encuestas como herramienta para recopilar datos sobre las variables en estudio. Los resultados mostraron que los docentes utilizaron la plataforma Canvas con un 86,7% más de eficiencia,

y que el proceso de aprendizaje se percibió como un 76,7% más eficiente. Además, se determinó un nivel de significancia de 0,012 mediante la prueba estadística Kendall Tau b. En conclusión, se encontró una asociación positiva entre las variables examinadas.

Las TIC promueven el aprendizaje cooperativo porque estimula el trabajo en equipo y aumenta la interactividad entre los estudiantes. Se demuestra que son una gran herramienta para mejorar la práctica y un apoyo muy importante para la transformación educativa. (Espinoza, 2019)

Del mismo modo, Osorio (2021) define las TIC como un conjunto de elementos tecnológicos proporcionados por la informática para el uso de las personas a través de las telecomunicaciones, dispositivos electrónicos y programas informáticos.

Por último, las TIC representan un importante progreso en el acceso a la información a través de Internet, sobre todo en la educación, y se están probando nuevos escenarios de formación centrados en el intercambio instantáneo de conocimientos. (Cueva, 2020)

Por otra parte, Canva resulta altamente beneficiosa en el entorno educativo, ya que posibilita a profesores y alumnos la creación sencilla de contenido propio, estimulando su innovación y creatividad de una manera novedosa. Además, es competente a nivel educativo ya que permite a los estudiantes crear su propio contenido, pero de una manera completamente diferente y más creativa e innovadora. Con una interfaz de interacción nueva, interesante y fácil de usar que te permite diseñar numerosas presentaciones para presentar tu información. (Sanchez, 2020)

Así mismo es un sitio web de diseño de material visual que integra una interfaz sencilla que tiene como objetivo facilitar tu creación sugiriendo plantillas prediseñadas según el tipo de material que utilices. (Trejo, 2018)

Ventajas de canva, es un software virtual gratuito que facilita el trabajo en Internet, por lo que no es necesario descargarlo; Canva es una

herramienta muy manejable y fácil de usar con una interfaz muy novedosa que estimula la creatividad de los individuos; el tema se guardará automáticamente y sus cambios se guardarán sin que tenga que hacer clic en la opción de guardar, puede agregar cualquier imagen que desee para mejorar su diseño; No hay presión para no dejar que se cargue; También se puede acceder a través de estos medios incluso si no se está utilizando una computadora o laptop, por lo que existen versiones para todo tipo de teléfonos móviles. (Trejo, 2018)

Desventajas de canva, si no utiliza Internet, no podrá editar nada porque los cambios no se guardarán automáticamente y su trabajo se desperdiciará; canva tiene un número limitado de diseños; no incluye opciones para mejorar texto o imágenes. (Trejo, 2018)

Dimensiones de canva: a. La innovación en el trabajo con canva, el significado de innovación es ayudar a integrar la obtención conocimientos adicionales y la realización de procesos creativos, este programa evalúa cómo se desempeña en su trabajo, detecta áreas de mejora y desarrolla un plan para implementar esas mejoras; b. Creatividad y enseñanza, es una modalidad que complementa la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes para alcanzar un desempeño educativo óptimo y desarrollar diversas habilidades; c. Influencia en el aprendizaje, el impacto en el aprendizaje de los recursos de Canva se caracteriza por ser altamente entretenido e interactivo. Sus principales características provienen de la mejora de la creación artística, presentación de trabajos y exposición de los estudiantes a través de diversos archivos como PPT canva y Word canva, brindándoles la oportunidad de expresar su creatividad, diseñar y desarrollar. (Sandoval, 2020)

En la segunda variable competencias de área de C y T, abarca un amplio rango de disciplinas que se centran en entender los fenómenos naturales, promover el avance de nuevas tecnologías y aplicar el conocimiento científico para abordar desafíos y aumentar la calidad de vida. En este ámbito se fusionan tanto el conocimiento teórico como práctico

procedente de áreas como la química, la ingeniería, la informática, etc., con el fin de explorar, desarrollar e implementar innovaciones en diversos campos científicos y tecnológicos. (Santamaria, 2022)

La ciencia se enfoca en la investigación y comprensión sistemática de los fenómenos naturales y el universo en su conjunto, mientras que la tecnología se dirige hacia la aplicación efectiva del conocimiento científico para diseñar, construir y utilizar herramientas, máquinas, dispositivos y sistemas que promuevan la preservación del medio ambiente y el bienestar humano. (Amanpa, 2020)

El campo de la C y T se enfoca en investigar el mundo natural, generar nuevos conocimientos y aplicarlos para desarrollar soluciones innovadoras que contribuyan al beneficio de la sociedad (MINEDU, 2018)

Importancia, es relevante porque juega un papel crucial en la sociedad actual por múltiples razones: Progreso científico: La ciencia y la tecnología impulsan el avance del conocimiento humano. A través de la investigación científica, se exploran y descubren nuevos fenómenos naturales, lo que nos permite comprender mejor los procesos del universo y desarrollar teorías y modelos que explican el funcionamiento del mundo que nos rodea. Innovación y desarrollo tecnológico: La tecnología convierte los descubrimientos científicos en aplicaciones prácticas que contribuyen a mejorar el bienestar de las personas. Desde la creación de herramientas simples hasta el diseño de dispositivos electrónicos sofisticados, la tecnología ha sido esencial para el avance de la humanidad en áreas como la medicina, las comunicaciones, la agricultura, el transporte y otros ámbitos importantes. (Flores y Vidalon, 2022)

Características del área de ciencia y tecnología, nos permite plantearnos preguntas claras para lograr una investigación profunda, identificando los problemas y las necesidades humanas para satisfacerlos. Además, podrá formular hipótesis y sugerir soluciones. (Flores y Vidalon, 2022)

Dimensiones: explica, se refiere a la habilidad de comunicar de manera clara y comprensible los principios, teorías, procesos o fenómenos científicos y tecnológicos. Esto implica utilizar un lenguaje preciso y

adecuado para transmitir información sobre cómo funcionan sistemas específicos, la realización de experimentos, el avance de nuevas tecnologías o la aplicación de conceptos científicos en la solución de problemas prácticos. **diseña:** proceso de concebir, planificar y crear soluciones innovadoras que responden a necesidades específicas o resuelven problemas particulares dentro de este ámbito. Este proceso implica aplicar principios de diseño para desarrollar productos, sistemas, experimentos o investigaciones que sean eficaces y viables desde una perspectiva técnica y científica. (Anampa 2020)

Determinación de los términos básicos: **competencia,** La capacidad que posee una persona para llevar a cabo de manera efectiva una tarea o actividad en un contexto específico. (Santamaria, 2022); **plataforma,** escribe un sistema o estructura que proporciona un entorno para realizar diversas actividades, servicios o interacciones. (Anampa, 2020); **canva,** Es una herramienta flexible y sencilla que facilita la creación de diseños gráficos atractivos y profesionales, fácil de usar, accesible incluso para personas sin experiencia previa en diseño gráfico. Campero et al. (2021); **C y T,** La ciencia se dedica a comprender cómo funciona el mundo natural, mientras que la tecnología se dirige a utilizar ese conocimiento de manera práctica para crear soluciones que beneficien a la humanidad. (Revelo, 2023); **indagación,** proceso o modelos de investigación con diseño exploratorio (Santamaria, 2022).

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

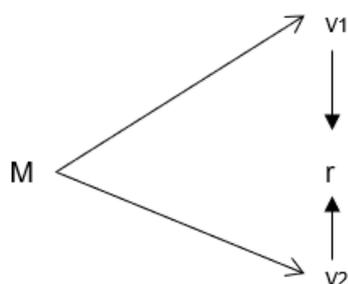
3.1.1. Tipo de investigación

El estudio es de nivel básico, se enfoca en estudiar y comprender los fenómenos fundamentales, teorías y principios generales en una área específica, con el objetivo de ampliar el conocimiento. (Hernandez, et al., 2018). Este tipo de investigación se concentra en desarrollar teorías y explorar conceptos esenciales, sin necesidad de buscar una aplicación práctica inmediata.

Hernández, et al. (2018) destaca la relevancia de la investigación básica como base para avanzar en el conocimiento científico y su papel en el desarrollo de teorías y modelos que respaldan investigaciones aplicadas en el futuro. Por lo tanto, dependiendo del nivel de investigación, esta puede ser tanto descriptiva como correlacional.

3.1.2. Diseño de investigación

El estudio es de tipo no experimental, correlacional dado que las variables de interés no se manipulan y se evalúan en su entorno natural. Según Hernández et al. (2018) este tipo de investigaciones buscan explicar el comportamiento de las variables. Se examinó la relación de las variables, así como el grado de asociación entre ambas variables y cómo una influye en la otra.



Esquema:

Donde:

M = Muestra de estudio.

V1 = Canva

V2 = Competencia de C y T

r = Relación entre las variables observadas

3.2. Variable y operacionalización

Variable 1: Canva

Definición conceptual: Es un sitio web de diseño de material visual que integra una interfaz sencilla que tiene como objetivo facilitar tu creación sugiriendo plantillas prediseñadas según el tipo de material que utilices. (Trejo, 2018)

Definición operacional: La variable se define operacionalmente en tres dimensiones: La innovación en el trabajo con canva, creatividad y enseñanza e influencia en el aprendizaje, (Sandoval, 2020). Utilizando una encuesta que será valorada con la escala de Likert.

Indicadores

La variable se midió en 12 indicadores organizados en tres dimensiones de cinco preguntas respectivamente.

La innovación en el trabajo con canva; fomenta la interacción a través de Canva, el alumno se comunica sin dificultad, empleo adecuado del lenguaje y utiliza las redes sociales con destreza

Creatividad y enseñanza; los recursos de Canva se consideran adecuados para las necesidades de la clase, ideal para crear diseños simples y básicos, produce trabajos significativos en Canva y canva permite realizar actividades utilizando presentaciones o documentos

Creatividad; La estructura de Canva permite navegar fácilmente por sus diferentes menús y secciones, Canva facilita el acceso a diversos tipos de información, como presentaciones, resúmenes, etc., el uso de Canva se adapta al plan de estudios de las asignaturas y disminuyen la necesidad de explicaciones adicionales por parte del profesor.

Escala: Se medirá mediante la escala de Likert con una valoración de 5 opciones: nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre, siendo el tipo de escala: ordinal

Variable 2: Competencias del área de C y T

Definición conceptual: Incluye una amplia variedad de disciplinas que se centran en entender los fenómenos naturales, promover el avance de nuevas tecnologías y aplicar el conocimiento científico para abordar

problemas y elevar el estándar de vida. En este ámbito se fusionan tanto el conocimiento teórico como práctico procedente de áreas como la química, la ingeniería, la informática, etc., con el fin de explorar, desarrollar e implementar innovaciones en diversos campos científicos y tecnológicos. (Santamaria, 2022)

Definición operacional: La variable estuvo conformada en dos dimensiones: explica y diseña, (Anampa 2020). Utilizando una encuesta que será valorada con la escala de Likert.

Indicadores

La variable se midió en 5 indicadores organizados en dos dimensiones de 13 preguntas en total.

Explica; Comprende y aplica conocimientos sobre biodiversidad, tierra, materia, seres vivos, universo, energía, evaluando las implicaciones del conocimiento y las acciones en el ámbito científico y tecnológico.

Diseña; Implementa, valida y comunica la alternativa de solución tecnológica, evaluando tanto su funcionamiento como sus impactos.

Escala: Se medirá mediante la escala de Likert con una valoración de 5 opciones: nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre, siendo el tipo de escala: ordinal

3.3. Población, muestra y muestro

3.3.1. Población

Narváz (2018) define como el total de todas las personas, eventos o elementos que forman una o más características de interés y que, en consecuencia, son objeto de estudio en una investigación específica. En esta investigación la población está integrada por los alumnos que cursan en el 2do de secundaria de una Institución Educativa de Iquitos, haciendo un total de 150 educandos.

3.3.2. Muestra

La muestra se describe como una parte o subgrupo de la población completa que se selecciona para ser estudiada, y de la cual se obtienen los datos necesarios para hacer inferencias acerca de toda la población. La muestra está conformada por dos secciones el cual se considera 60

educandos de 2do de secundaria de una Institución Educativa de Iquitos.

3.3.3. Muestreo

Hernández, et al., (2018) señala que el muestreo se refiere al proceso de seleccionar un grupo representativo de individuos de una población más amplia para la realización de un estudio o investigación. En este estudio, la muestra se seleccionó utilizando el muestreo no probabilístico es un método de selección de muestras en el que los miembros de la población no poseen una probabilidad concreta de ser elegidos. Este procedimiento se basa en la elección intencional o conveniente de los elementos, conforme a los criterios determinados por el investigador.

Criterios de selección:

❖ Criterios de inclusión

Estudiantes del 2do grado de secundaria del 2024.

❖ Criterios de exclusión

Sujetos de estudio que en el periodo de la investigación no estaban matriculados en el centro educativo.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Una vez determinado el tamaño de la muestra para el estudio, se eligió la técnica a utilizar, que en este caso fue la encuesta. Esta herramienta proporcionará la información necesaria y relevante sobre las variables en estudio.

Además, se empleó un instrumento conocido como cuestionario para recopilar datos, enfocado en los indicadores de las variables para obtener información precisa. La primera variable Canva estuvo compuesta por 15 ítems, mientras que la segunda variable constó de 13 ítems relacionadas con las competencias de ciencia y tecnología. Todos los participantes respondieron utilizando una escala Likert que ofrece cinco opciones diferentes (Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre, Siempre).

3.5. Procedimiento

La investigación se realizó con el permiso del director de la Institución Educativa, para luego brindar el consentimiento informado, asimismo se

instruyó a los estudiantes sobre la investigación que se va a realizar para la respectiva recolección de datos.

3.6. Método de análisis de datos

Los datos se trataron primero a nivel de variable y luego como dimensiones utilizando estadística descriptiva. Luego se utilizaron estadísticas descriptivas comparativas para determinar la influencia de Canva en las competencias de ciencia y tecnología, y se utilizó estadística inferencial aplicado al programa SPSS versión 25 para contrastar hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

Desde el inicio de la investigación, se aseguraron las autorizaciones requeridas de las instituciones educativas participantes. Los padres de los estudiantes fueron debidamente informados sobre la amplitud del estudio y otorgaron su consentimiento informado mediante su firma. La confidencialidad de la identidad de los alumnos se preservó en todo momento, y los datos empleados en la investigación fueron correctamente citados en la sección pertinente.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1:

Variable: Canva y sus dimensiones

	La innovación de trabajo con canva		Creatividad y enseñanza		Enseñanza	
	F	%	f	%	f	%
Nunca	7	11,7	5	8,3	4	6,7
Casi nunca	8	13,3	10	16,7	9	15,0
A veces	12	20,0	10	16,7	11	18,3
Casi siempre	15	25,0	12	20,0	16	26,7
Siempre	18	30,0	23	38,3	20	33,3
Total	60	100,0	60	100,0	60	100,0

En la Tabla 1, se observa que de los 60 educandos encuestados sobre la variable Canva, el 30% manifiesta que siempre mejora la innovación de sus trabajos. Además, el 38,3% afirma que siempre Canva mejora la creatividad y la enseñanza, mientras que el 33,3% indican que Canva siempre mejora la enseñanza.

Tabla 2:*Variable: Competencia de ciencia y tecnología y sus dimensiones*

	Explica		Diseña	
	F	%	f	%
Nunca	5	8,3	6	10,0
Casi nunca	7	11,7	9	15,0
A veces	14	23,3	10	16,7
Casi siempre	14	23,3	13	21,7
Siempre	20	33,3	22	36,7
Total	60	100,0	60	100,0

En la Tabla 2, respecto a la variable competencia en C y T, de los 60 educando encuestados, el 33,3% manifiesta que la dimensión "explica" siempre contribuye a mejorar sus competencias en C y T. Además, el 36,7% indica que la dimensión "diseña" siempre ayuda a mejorar sus competencias en este ámbito.

Resultados inferenciales

Tabla 3:

Pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnov

	Estadístico	gl	Sig.
Canva	,309	60	,000
Competencia de C y T	,290	60	,000

Hipótesis general

H1: La herramienta canva se relaciona en las competencias de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024

Tabla 4:

Correlación herramienta canva y las competencias de C y T

	Estadístico	gl	Sig.
Canva	,465	60	,000
Competencia de C y T	,465	60	,000

El coeficiente de la correlación “r” es de 0,465, lo que indica que existe muy buena correlación. Por lo que señala que existe una correlación entre las variables herramienta canva y en las competencias de ciencia y tecnología.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

H1: La herramienta canva se relaciona en la competencia explica de C y T en estudiantes de una I.E

Tabla 5:

Correlación herramienta canva y la dimensión explica

	Estadístico	gl	Sig.
Canva	,494	60	,000
Explica	,494	60	,000

El coeficiente de la correlación “r” es de 0,494, lo que indica que existe muy buena correlación. Por lo que señala que existe una correlación entre las variables herramienta canva y la competencia explica en C y T.

Hipótesis específica 2

H1: La herramienta canva se relaciona en la competencia diseño de C y T en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024.

Tabla 6:

Correlación herramienta canva y la dimensión diseño

	Estadístico	gl	Sig.
Canva	,422	60	,000
Diseño	,422	60	,000

El coeficiente de la correlación “r” es de 0,422, lo que indica que existe muy buena correlación. Por lo que señala que existe una correlación entre las variables herramienta canva y la competencia diseño en C y T.

V. DISCUSIÓN

Según el objetivo general desarrollado, en la tabla 4 los resultados evidencian que existe una relación significativa positiva ($r= 0,465$) entre la herramienta canva y las competencias de C y T con un nivel de significancia del 0.000. Estos resultados contrastan con Revelo (2023) quien concluyó que la integración de Canvas facilita el acceso a la información, potenciando así el proceso de aprendizaje para los estudiantes. Por otra parte Santamaría (2022) quien concluyó la aplicación del modelo STEAM puede ser beneficiosa para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en cuanto a las competencias de ciencia y tecnología. En resumen Sánchez (2020) menciona que Canva resulta altamente beneficiosa en el entorno educativo, ya que posibilita a profesores y alumnos la creación sencilla de contenido propio, estimulando su innovación y creatividad de una manera novedosa.

Según el primer objetivo desarrollado, en la tabla 5 los resultados evidencian que existe una relación significativa positiva ($r= 0,494$) entre la herramienta canva y la competencia explica de C y T con un nivel de significancia del 0.000. Estos resultados contrastan con Tovar (2023) quien concluye que Canva se relaciona positivamente con la participación activa de los estudiantes. Es por ello que Ampara (2020) refiere que la competencia explica es la capacidad de comunicar de manera clara y comprensible los principios, teorías, procesos o fenómenos científicos y tecnológicos.

Según el segundo objetivo desarrollado, en la tabla 6 los resultados evidencian que existe una relación significativa positiva ($r= 0,422$) entre la herramienta canva y la competencia diseñar de C y T con un nivel de significancia del 0.000. Estos resultados contrastan con Huertas et al. (2021) concluyeron que las variables plataforma canva y el proceso de aprendizaje ayudan a los estudiantes a mejorar sus capacidades de aprendizaje. Por lo tanto, Ampara (2020) menciona que la competencia explica es el proceso de concebir, planificar y crear soluciones innovadoras que responden a necesidades específicas o resuelven problemas particulares dentro de este ámbito.

Finalmente, durante la investigación se evidenció como fortaleza que la institución educativa cuenta con personal docente que está dispuesto a trabajar con la herramienta canva para mejorar el rendimiento de los estudiantes con relación a la competencia de C y T.

Respecto a las debilidades, se puede considerar la poca participación de los alumnos debido al factor tiempo, así mismo la herramienta canva no está siendo aplicado en la institución educativa por falta de una organización orientada al desarrollo de un modelo de enseñanza – aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

Primera: La herramienta canva tiene una relación alta con la competencia de C y T, según correlación de Spearman en el valor de 0,465 que, representando una moderada y directa asociación de las variables, implica que la utilización de Canva tiene un impacto positivo en la mejora de dichas competencias, facilitando tanto la creatividad como la innovación en los trabajos de los estudiantes

Segunda: La herramienta canva tiene una relación alta con la competencia explica de C y T, según correlación de Spearman en el valor de 0,494 que, representando una moderada y directa asociación de las variables, implica que Canva contribuye de manera relevante al desarrollo de la capacidad de los estudiantes para explicar conceptos y procesos científicos y tecnológicos.

Tercera: La herramienta canva tiene una relación alta con la competencia diseñar de C y T, según correlación de Spearman en el valor de 0,422 que, representando una moderada y directa asociación de las variables, implica que Canva tiene un impacto positivo en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para diseñar proyectos y soluciones en el contexto científico y tecnológico.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los docentes integrar Canva de manera más sistemática y estructurada en el currículo de C y T. Además, los docentes deberían recibir capacitación específica para maximizar el potencial de esta herramienta, incorporando actividades que promuevan tanto la creatividad como la capacidad de diseño y explicación. Por último, es aconsejable realizar evaluaciones continuas para ajustar las estrategias de enseñanza y asegurar que los estudiantes aprovechen al máximo los beneficios de esta herramienta.

Segunda: Se recomienda a los docentes integrar el uso de Canva de manera más estructurada en las actividades curriculares de C y T, enfocándose en tareas que requieran la explicación de conceptos complejos. Además, los docentes deberían recibir capacitación específica para utilizar Canva eficazmente en la enseñanza, con el objetivo de mejorar las habilidades explicativas de los estudiantes. Por último, es aconsejable realizar evaluaciones periódicas para medir el impacto de esta herramienta en el desarrollo de la competencia "explica" y ajustar las estrategias pedagógicas.

Tercera: Se recomienda a los docentes integrar el uso de Canva de manera más sistemática y estructurada en las actividades curriculares de C y T, especialmente en tareas que requieran habilidades de diseño. Además, los docentes deberían recibir capacitación específica para utilizar Canva de manera efectiva, con el fin de mejorar las competencias de diseño de los estudiantes. Por último, es aconsejable implementar evaluaciones continuas para medir el impacto de esta herramienta en el desarrollo de la competencia "diseña" y ajustar las estrategias pedagógicas según sea necesario.

REFERENCIAS

- Amanpa, C. (2020). *Logro de competencias en el área de ciencia y tecnología en estudiantes desexto ciclo Ayacucho 2019*.
- Campero, J., Hugar, A.; Alarcon, S. (2021). Plataforma LMS canvas y su contrubucion con la motivacion para el aprendizaje de los estudiante del curos de proyecto insterdisciplinarios del Area de Humanidades de una Universidad Privada de Lima durante el sementre 2020 - I. Tesis de postgrado, Universidad Tecnologica del Peru, Lima. Obtenido de <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/4193>
- Cueva, G. (2020). *La tecnología educativa en tiempos de crisis*. . Revista Conrado, 16, 341–348.
- Espinoza, N. (2019). *Las tecnologías de la información y comunicación y su incidencia en el desarrollo académico de las universidades públicas de Lima Metropolitana y Callao en el año 2017*. Tesis de postgrado, Universidad Mayor de San Marcos, Lima. Obtenido de <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/11584>
- Flores, V., & Vidalon, A. (2022). *El logro de competencia en ciencia y tecnología en época de pandemia caso: IE Nuestro Señor de Huamantanga año 2021*. Tesis de pregrado, Universidad Privada del Norte, Lima. Obtenido de <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/31968>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. D. (2018). *Metodología de la Investigación* (Quinta Edicicon ed.). Mexico: Mc Graw Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: Mc Graw Hill . Obtenido de https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICsv9n18p92_95.pdf
- Huertas, F., Quiñones, S., Flores, L.; Cieza, S. (2021). *Uso de la plataforma Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizajeestudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo*. <https://www.iiis.org/CDs2022/CD2022Summer/papers/CA269OQ.pdf>.
- Minedu, M. d. (2018). *Programa curricular de educación secundaria. Perú: Ministerio de Educación*. Obtenido de www.minedu.gob.pe

- Navarrete, G., Mendieta, R. (2018). *Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de Internet*. (Vols. Espirales - Revistas Multidisciplinarias de Investigación, 2(15), 126.). Obtenido de <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220/165>
- Osorio, A. (2021). *Uso de las tecnologías de la información y comunicación en docentes de escuelas públicas de la Región Huanuco, según la encuesta Endo 2018*. Tesis de pregrado, Universidad Peruna Cayetano Heredia, Lima. Obtenido de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RPCH_99b8c5470f871772106d56b49dea112b
- Padilla, E. P., & Torres, M. (2020). *Aprendizaje autónomo y plataformas digitales: Estudios Pedagógicos*.
- Ramirez, E. S., & Martinez, N. (2022). *Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/3024/4427/>
- Revelo, M. (2023). *Canvas para el aprendizaje activo-integral en la asignatura de ciencias naturales de educación media*. Tesis para optar el Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14287>
- Rizales-Semprum, M. J., Gómez-Valderrama, C. L., Hernández-Suarez, C. A. (2019). Uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de la ciencia en educación media diversificada de acuerdo a la modalidad de estudio a distancia. (Vol. 10, Issue 2, pp. 35–46). Obtenido de <https://doi.org/10.22463/17948231.2591>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). *El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Sanchez, M. (2020). *“Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I. E. Simón Bolívar*. San Ignacio de Loyola.
- Sandoval, C. (2020). *El nuevo rol docente en el Fortalecimiento del proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativas Innovadoras*.
- Santamaria. (2022). *Modelo STEAM para las competencias del área ciencia y*

tecnología en la Institución Educativa Juan Pablo Vizcardo yGuzmán-La Victoria. Tesis para optar el grado academico de: Doctora en Educacion , Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78897/Santa%20Maria_SKG-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Sanz, O. (2018). *La tecnología es una herramienta para potenciar la creatividad.*

Tovar, T. (2023). *La herramienta canva como estrategia y su relaicon cone l aprendizaje significativa en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la Escuela de Educacion de la Universidad los Angeles de Chimbote.* tesis para optar el grado de: Doctor en Ciencias de la Educacion , Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32870/HERRAMIENTA_CANVA_TOVAR_GASPAR_THAIS%20%281%29.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Trejo, H. (2018). *Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos.* *Sincronía*, 74, 617–669. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/sincronia.axxii.n74.30b18>

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Canva	Es un sitio web de diseño de material visual que integra una interfaz sencilla que tiene como objetivo facilitar tu creación sugiriendo plantillas prediseñadas según el tipo de material que utilices. (Trejo, 2018)	La variable se define operacionalmente en tres dimensiones: La innovación en el trabajo con canva, creatividad y enseñanza e influencia en el aprendizaje, aplicando una encuesta el cual será evaluada mediante la escala de Likert.	La innovación en el trabajo con canva	Fomenta la interacción a través de Canva. El alumno se comunica sin dificultad Empleo adecuado del lenguaje Utiliza las redes sociales con destreza	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			Creatividad y enseñanza	Los recursos de Canva se consideran adecuados para las necesidades de la clase. La herramienta Canva es ideal para crear diseños simples y básicos Produce trabajos significativos en Canva. Canva permite realizar actividades utilizando presentaciones o documentos de Canva	
			Creatividad	La estructura de Canva permite navegar fácilmente por sus diferentes menús y secciones. Canva facilita el acceso a diversos tipos de información, como presentaciones, resúmenes, etc. El uso de Canva se adapta al plan de estudios de las asignaturas. Las actividades en Canva disminuyen la necesidad de explicaciones adicionales por parte del profesor.	
Competencia de ciencia y tecnología	Abarca un amplio rango de disciplinas que se centran en entender los fenómenos naturales, promover el avance de nuevas tecnologías y aplicar el conocimiento científico para resolver problemas y mejorar la calidad de vida. En este ámbito se fusionan tanto el conocimiento teórico como práctico procedente de áreas como la física, la química, la biología, la ingeniería, la informática, entre otras, con el fin de explorar, desarrollar e implementar innovaciones en diversos campos científicos y tecnológicos. (Santamaria, 2022)	La variable aprendizaje de ciencia y tecnología estuvieron conformados en dos dimensiones: explica y diseña, aplicando una encuesta el cual será evaluada mediante la escala de Likert.	Explica	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos materia y energía, biodiversidad, tierra y universo. Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			Diseña	Diseña la alternativa de solución tecnológica Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica	

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre del instrumento	Cuestionario de Canva
Autor y año:	Ana María Vásquez Guzmán 2024
Objetivo del instrumento:	Determinar la relación entre la herramienta canva y las competencias de Ciencia y Tecnología en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024
Usuarios:	Estudiantes de una IE
Forma de administración o Modo de aplicación:	El instrumento consta de 3 dimensiones: La innovación en el trabajo con Canva: 5 ítems Creatividad y enseñanza: 5 ítems Creatividad: 5 ítems Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5) La aplicación presencial
Validez:	El instrumento posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado favorable y aplicable (Ver anexos)
Confiabilidad:	El instrumento posee confiabilidad, se efectuó una prueba piloto a 10 docentes que al hacer el procesamiento estadístico registró $\alpha = 0.853$, ello implica una confiabilidad muy alta

Nombre del instrumento	Cuestionario de Canva
Autor y año:	Ana María Vásquez Guzmán 2024
Objetivo del instrumento:	Determinar la relación entre la herramienta canva y las competencias de Ciencia y Tecnología en estudiantes de una I.E. de Iquitos, 2024
Usuarios:	Estudiantes de una IE
Forma de administración o Modo de aplicación:	El instrumento consta de 2 dimensiones: Explica: 7 ítems Diseña: 6 ítems Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5) La aplicación presencial
Validez:	El instrumento posee validez de contenido por juicio de expertos, con un resultado favorable y aplicable (Ver anexos)
Confiabilidad:	El instrumento posee confiabilidad, se efectuó una prueba piloto a 10 docentes que al hacer el procesamiento estadístico registró $\alpha = 0.853$, ello implica una confiabilidad muy alta

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO DE CANVA

Estimado(a) estudiante el presente cuestionario es parte de un trabajo de investigación que tiene por finalidad la obtención de información, para el análisis de la variable Canva, SUPPLICAMOS LA MÁXIMA SINCERIDAD EN SUS RESPUESTAS

FECHA: _____ EDAD: _____ SEXO _____

INDICACIONES. Al responder cada uno de los ítems marcará con una "X" solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta. Tómese su tiempo.

Escala:

Nunca=1 Casi nunca=2 A veces=3 Casi siempre=4 Siempre=5

Canva					
Dimensión: La innovación en el trabajo con canva	1	2	3	4	5
1. La herramienta Canva promueve la utilización de un lenguaje preciso y comprensible.					
2. La disposición de la herramienta Canva facilita la interacción del estudiante.					
3. El manejo de las redes sociales se simplifica con Canva.					
4. Canva facilita una interacción efectiva entre el estudiante y el contenido del curso.					
5. Canva facilita una interacción fluida entre el profesor y el estudiante					
Dimensión: Creatividad y enseñanza	1	2	3	4	5
6. La herramienta Canva es ideal para crear diseños simples y básicos.					
7. Canva ofrece la opción de realizar actividades mediante presentaciones o documentos Canva.					
8. Se llevan a cabo trabajos significativos utilizando la herramienta Canva.					
9. Los recursos disponibles en la herramienta Canva se consideran apropiados para las necesidades de la clase.					
10. Los recursos virtuales de Canva se emplean de acuerdo con los contenidos de la asignatura.					
Dimensión: Enseñanza					
11. Las tareas en Canva incorporan elementos como audio, video e imágenes					
12. Canva ofrece una accesibilidad simple a diversos recursos, como presentaciones, resúmenes, enlaces y más.					
13. Su disposición facilita la exploración de los distintos menús y secciones.					

14. Las actividades en Canva disminuyen la necesidad de explicaciones adicionales por parte del docente.					
15. El empleo de Canva se alinea con el plan de estudios de las asignaturas.					

CUESTIONARIO DE COMPETENCIA DE CIENCIA Y TECNOLOGIA

Estimado(a) estudiante el presente cuestionario es parte de un trabajo de investigación que tiene por finalidad la obtención de información, para el análisis de la variable de la competencia de ciencia y tecnología, **SUPLICAMOS LA MÁXIMA SINCERIDAD EN SUS RESPUESTAS**

FECHA: _____ EDAD: _____ SEXO _____

INDICACIONES. Al responder cada uno de los ítems marcará con una "X" solo una de las alternativas propuestas. No existe respuesta correcta o incorrecta. Tómese su tiempo.

Escala:

Nunca=1 Casi nunca=2 A veces=3 Casi siempre=4 Siempre=5

Competencia de ciencia y tecnología					
Dimensión: Explica	1	2	3	4	5
1. Canva puede ser empleado para diseñar infografías que presenten de manera visual los procesos de la fotosíntesis.					
2. La herramienta Canva puede ser utilizado para diseñar mapas conceptuales y diagramas que ayuden a organizar y estructurar la información en el aprendizaje de la ciencia y la tecnología					
3. La herramienta Canva te permite explicar los procesos biológicos complejos, como la reproducción celular, de forma visualmente atractiva					
4. La herramienta Canva nos permite explicar la relación entre la función de la cadena alimenticia					
5. La herramienta Canva te ha permitido explicar mediante presentaciones dinámicas los conceptos básicos de ciencia y tecnología					
6. Consideras que la herramienta Canva facilita la comprensión de los conocimientos de los seres vivos, materia y energía					
7. A través de la herramienta canva puedes evaluar las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico.					
Dimensión: Diseña					
8. La herramienta Canva te ayuda a diseñar prototipos digitales que permiten dar solución a un problema planteado					
9. La herramienta Canva te permite proponer alternativas de solución creativa basados en conocimientos científicos.					
10. La herramienta canva te permite representar de manera gráfica o esquemática la estructura y funcionamiento de una solución tecnológica.					

11. La herramienta canva permite poner a prueba los diseños de su alternativa de solución.					
12. Canva te permite diseñar recursos interactivos accesibles a tus necesidades de aprendizaje en el área de ciencia y tecnología					
13. Canva te permite diseñar proyectos colaborativos que fomenten el trabajo en equipo					

Anexo 4: Validación de los instrumentos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de canva y el cuestionario de competencia de ciencia y tecnología". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	ROBER CRUZ ARAUJO		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACION		
Institución donde labora:	IEPSM N° 60188 SIMÓN BOLIVAR		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de canva
Autora:	Ana María Vásquez Guzmán
Procedencia:	Elaborado por el investigador
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa nivel secundario, Iquitos 2024.

Significación:

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<p>Variable</p> <p>Canva</p> <p>Es un sitio web de diseño de material visual que integra una interfaz sencilla que tiene como objetivo facilitar tu creación sugiriendo plantillas prediseñadas según el tipo de material que utilices. (Trejo, 2018)</p> <p>Variable</p> <p>Competencia de ciencia y tecnología</p> <p>Abarca un amplio rango de disciplinas que se centran en entender los fenómenos naturales, promover el avance de nuevas tecnologías y aplicar el conocimiento científico para resolver problemas y mejorar la calidad de vida. En este ámbito se fusionan tanto el conocimiento teórico como práctico procedente de áreas como la física, la química, la biología, la ingeniería, la informática, entre otras, con el fin de explorar, desarrollar e implementar innovaciones en diversos campos científicos y</p>	<p>La innovación en el trabajo con canva</p> <p>Creatividad y enseñanza</p> <p>Creatividad</p> <p>Explica</p> <p>Diseña</p>	<p>El significado de innovación es ayudar a integrar la adquisición de nuevos conocimientos y la ejecución de procesos creativos, esta aplicación analiza el desempeño de su trabajo, identifica oportunidades de mejora y crea un plan de acción para implementar las mejoras identificadas. (Sandoval, 2020)</p> <p>Es una modalidad que complementa la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes con el fin de lograr un rendimiento educativo óptimo y desarrollar diversas habilidades, incluida la promoción de la creatividad en la educación, particularmente en este caso en el aula. (Sandoval, 2020)</p> <p>El impacto en el aprendizaje de los recursos de Canva se caracteriza por ser altamente entretenido e interactivo. Sus principales características provienen de la mejora de la creación artística, presentación de trabajos y exposición de los estudiantes a través de diversos archivos como PPT canva y Word canva, brindándoles la oportunidad de expresar su creatividad, diseñar y desarrollar. Puedes utilizarlos o descargar el archivo PDF y trabajar en papel (Sandoval, 2020)</p> <p>Se refiere a la capacidad de comunicar de manera clara y comprensible los principios, teorías, procesos o fenómenos científicos y tecnológicos. Esto implica utilizar un lenguaje preciso y adecuado para transmitir información sobre cómo funcionan sistemas específicos, la realización de experimentos, el avance de nuevas tecnologías o la aplicación de conceptos científicos en la solución de problemas prácticos. (Anampa 2020)</p> <p>Proceso de concebir, planificar y crear soluciones innovadoras que responden a necesidades específicas o resuelven problemas particulares dentro de este ámbito. Este proceso implica aplicar principios de diseño para desarrollar productos, sistemas, experimentos o investigaciones que sean eficaces y viables desde una perspectiva técnica y científica. (Anampa 2020)</p>

tecnológicos.
(Santamaria, 2022)

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para recoger información sobre canva y competencia de ciencia y tecnología elaborado por Ana María Vásquez Guzmán en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Canva

- **Primera dimensión:** La innovación en el trabajo con canva
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empleo adecuado del lenguaje.	1. La herramienta Canva promueve la utilización de un lenguaje preciso y comprensible.	4	4	4	
Fomenta la interacción a través de Canva	2. La disposición de la herramienta Canva facilita la interacción del estudiante.	4	4	4	
Utiliza las redes sociales con destreza.	3. El manejo de las redes sociales se simplifica con Canva.	4	4	4	
El estudiante se comunica sin dificultad	4. Canva facilita una interacción efectiva entre el estudiante y el contenido del curso.	4	4	4	
	5. Canva facilita una interacción fluida entre el profesor y el estudiante	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Creatividad y enseñanza
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ideal para crear diseños simples y básicos.	6. La herramienta Canva es ideal para crear diseños simples y básicos.	4	4	4	
Canva permite realizar	7. Canva ofrece la opción de realizar	4	4	4	

actividades utilizando presentaciones o documento de Canva	actividades mediante presentaciones o documentos Canva.				
Produce trabajos Significativo en Canva.	8. Se llevan a cabo trabajos significativos utilizando la herramienta Canva.	4	4	4	
Los recursos de Canva se consideran adecuados para las necesidades de la clase.	9. Los recursos disponibles en la herramienta Canva se consideran apropiados para las necesidades de la clase.	4	4	4	
	10. Los recursos virtuales de Canva se emplean de acuerdo con los contenidos de la asignatura.	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Creatividad
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Canva facilita el acceso directo a diversos tipos de información como presentaciones, resúmenes, etc.	11. Las tareas en Canva incorporan elementos como audio, video e imágenes.	4	4	4	
	12. Canva ofrece una accesibilidad simple a diversos recursos, como presentaciones, resúmenes, enlaces y más.	4	4	4	
La estructura de Canva permite navegar fácilmente por sus diferentes menús y secciones.	13. Su disposición facilita la exploración de los distintos menús y secciones.	4	4	4	
Disminuyen la necesidad de	14. Las actividades en Canva disminuyen la necesidad de	4	4	4	

explicaciones adicionales por parte del profesor.	explicaciones adicionales por parte del docente.				
El uso Canva se adapta al plan de estudios de las asignaturas.	15. El empleo de Canva se alinea con el plan de estudios de las asignaturas.	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Competencia de ciencia y tecnología

- **Primera dimensión: Explica**
- **Objetivos de la Dimensión: (describe lo que mide el instrumento).**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.	1. Canva puede ser empleado para diseñar infografías que presenten de manera visual los procesos de la fotosíntesis.	4	4	4	
	2. La herramienta Canva te permite explicar los procesos biológicos complejos, como la reproducción celular, de forma visualmente atractiva.	4	4	4	
	3. La herramienta Canva nos permite explicar la relación entre fuerza y movimiento.	4	4	4	
	4. La herramienta Canva te ha permitido explicar mediante presentaciones dinámicas los conceptos básicos de movimiento y velocidad de un cuerpo	4	4	4	
	5. Consideras que la herramienta	4	4	4	

	Canva facilita la comprensión de los conocimientos de los seres vivos, materia y energía				
	6. La herramienta Canva puede ser utilizado para diseñar mapas conceptuales y diagramas que ayuden a organizar y estructurar la información en el aprendizaje de la ciencia y la tecnología	4	4	4	
Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	7. A través de la herramienta canva puedes evaluar las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico.	4	4	4	

Segunda dimensión: Diseña

- Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseña la alternativa de solución tecnológica.	8. La herramienta Canva te ayuda a diseñar prototipos digitales que permiten dar solución a un problema planteado	4	4	4	
Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica.	9. La herramienta Canva te permite proponer alternativas de solución creativa basados en conocimientos científicos.	4	4	4	
	10. La herramienta canva te permite representar de	4	4	4	

	manera gráfica o esquemática la estructura y funcionamiento de una solución tecnológica.				
	11. La herramienta canva permite poner a prueba los diseños de su alternativa de solución.	4	4	4	
Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica	12. Canva te permite diseñar proyectos colaborativos que fomenten el trabajo en equipo	4	4	4	
	13. Canva te permite diseñar recursos interactivos accesibles a tus necesidades de aprendizaje en el área de ciencia y tecnología.	4	4	4	


 L. Arber CRUZ ARAUJO Mg.
 Especialidad: CC.NN y Ecología

041 80605024

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de canva y el cuestionario de competencia de ciencia y tecnología". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Susana Guzmán Peña		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	IEPSM N° 60488 Simón Bolívar		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de canva
Autora:	Ana María Vásquez Guzmán
Procedencia:	Elaborado por el investigador
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa nivel secundario, Iquitos 2024.

Significación:

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<p>Variable</p> <p>Canva</p> <p>Es un sitio web de diseño de material visual que integra una interfaz sencilla que tiene como objetivo facilitar tu creación sugiriendo plantillas prediseñadas según el tipo de material que utilices. (Trejo, 2018)</p> <p>Variable</p> <p>Competencia de ciencia y tecnología</p> <p>Abarca un amplio rango de disciplinas que se centran en entender los fenómenos naturales, promover el avance de nuevas tecnologías y aplicar el conocimiento científico para resolver problemas y mejorar la calidad de vida. En este ámbito se fusionan tanto el conocimiento teórico como práctico procedente de áreas como la física, la química, la biología, la ingeniería, la informática, entre otras, con el fin de explorar, desarrollar e implementar innovaciones en diversos campos científicos y</p>	<p>La innovación en el trabajo con canva</p> <p>Creatividad y enseñanza</p> <p>Creatividad</p> <p>Explica</p> <p>Diseña</p>	<p>El significado de innovación es ayudar a integrar la adquisición de nuevos conocimientos y la ejecución de procesos creativos, esta aplicación analiza el desempeño de su trabajo, identifica oportunidades de mejora y crea un plan de acción para implementar las mejoras identificadas. (Sandoval, 2020)</p> <p>Es una modalidad que complementa la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes con el fin de lograr un rendimiento educativo óptimo y desarrollar diversas habilidades, incluida la promoción de la creatividad en la educación, particularmente en este caso en el aula. (Sandoval, 2020)</p> <p>El impacto en el aprendizaje de los recursos de Canva se caracteriza por ser altamente entretenido e interactivo. Sus principales características provienen de la mejora de la creación artística, presentación de trabajos y exposición de los estudiantes a través de diversos archivos como PPT canva y Word canva, brindándoles la oportunidad de expresar su creatividad, diseñar y desarrollar. Puedes utilizarlos o descargar el archivo PDF y trabajar en papel (Sandoval, 2020)</p> <p>Se refiere a la capacidad de comunicar de manera clara y comprensible los principios, teorías, procesos o fenómenos científicos y tecnológicos. Esto implica utilizar un lenguaje preciso y adecuado para transmitir información sobre cómo funcionan sistemas específicos, la realización de experimentos, el avance de nuevas tecnologías o la aplicación de conceptos científicos en la solución de problemas prácticos. (Anampa 2020)</p> <p>Proceso de concebir, planificar y crear soluciones innovadoras que responden a necesidades específicas o resuelven problemas particulares dentro de este ámbito. Este proceso implica aplicar principios de diseño para desarrollar productos, sistemas, experimentos o investigaciones que sean eficaces y viables desde una perspectiva técnica y científica. (Anampa 2020)</p>

tecnológicos.
(Santamaria, 2022)

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para recoger información sobre canva y competencia de ciencia y tecnología elaborado por Ana María Vásquez Guzmán en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Canva

- **Primera dimensión:** La innovación en el trabajo con canva
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empleo adecuado del lenguaje.	1. La herramienta Canva promueve la utilización de un lenguaje preciso y comprensible.	4	4	4	
Fomenta la interacción a través de Canva	2. La disposición de la herramienta Canva facilita la interacción del estudiante.	4	4	4	
Utiliza las redes sociales con destreza.	3. El manejo de las redes sociales se simplifica con Canva.	4	4	4	
El estudiante se comunica sin dificultad	4. Canva facilita una interacción efectiva entre el estudiante y el contenido del curso.	4	4	4	
	5. Canva facilita una interacción fluida entre el profesor y el estudiante	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Creatividad y enseñanza
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ideal para crear diseños simples y básicos.	6. La herramienta Canva es ideal para crear diseños simples y básicos.	4	4	4	
Canva permite realizar	7. Canva ofrece la opción de realizar				

actividades utilizando presentaciones o documento de Canva	actividades mediante presentaciones o documentos Canva.	4	4	4	
Produce trabajos Significativo en Canva.	8. Se llevan a cabo trabajos significativos utilizando la herramienta Canva.	4	4	4	
Los recursos de Canva se consideran adecuados para las necesidades de la clase.	9. Los recursos disponibles en la herramienta Canva se consideran apropiados para las necesidades de la clase.	4	4	4	
	10. Los recursos virtuales de Canva se emplean de acuerdo con los contenidos de la asignatura.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Creatividad**

- **Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Canva facilita el acceso directo a diversos tipos de información como presentaciones, resúmenes, etc.	11. Las tareas en Canva incorporan elementos como audio, video e imágenes.	4	4	4	
	12. Canva ofrece una accesibilidad simple a diversos recursos, como presentaciones, resúmenes, enlaces y más.	4	4	4	
La estructura de Canva permite navegar fácilmente por sus diferentes menús y secciones.	13. Su disposición facilita la exploración de los distintos menús y secciones.	4	4	4	
Disminuyen la necesidad de	14. Las actividades en Canva disminuyen la necesidad de				

explicaciones adicionales por parte del profesor.	explicaciones adicionales por parte del docente.	4	4	4	
El uso Canva se adapta al plan de estudios de las asignaturas.	15. El empleo de Canva se alinea con el plan de estudios de las asignaturas.	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Competencia de ciencia y tecnología

- **Primera dimensión:** Explica
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.	1. Canva puede ser empleado para diseñar infografías que presenten de manera visual los procesos de la fotosíntesis.	4	4	4	
	2. La herramienta Canva te permite explicar los procesos biológicos complejos, como la reproducción celular, de forma visualmente atractiva.	4	4	4	
	3. La herramienta Canva nos permite explicar la relación entre fuerza y movimiento.	4	4	4	
	4. La herramienta Canva te ha permitido explicar mediante presentaciones dinámicas los conceptos básicos de movimiento y velocidad de un cuerpo	4	4	4	
	5. Consideras que la herramienta				

	Canva facilita la comprensión de los conocimientos de los seres vivos, materia y energía	4	4	4	
	6. La herramienta Canva puede ser utilizado para diseñar mapas conceptuales y diagramas que ayuden a organizar y estructurar la información en el aprendizaje de la ciencia y la tecnología	4	4	4	
Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	7. A través de la herramienta canva puedes evaluar las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico.	4	4	4	

Segunda dimensión: Diseña

- Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseña la alternativa de solución tecnológica.	8. La herramienta Canva te ayuda a diseñar prototipos digitales que permiten dar solución a un problema planteado	4	4	4	
Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica.	9. La herramienta Canva te permite proponer alternativas de solución creativa basados en conocimientos científicos.	4	4	4	
	10. La herramienta canva te permite representar de				

	manera gráfica o esquemática la estructura y funcionamiento de una solución tecnológica.	4	4	4	
	11. La herramienta canva permite poner a prueba los diseños de su alternativa de solución.	4	4	4	
Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica	12. Canva te permite diseñar proyectos colaborativos que fomenten el trabajo en equipo	4	4	4	
	13. Canva te permite diseñar recursos interactivos accesibles a tus necesidades de aprendizaje en el área de ciencia y tecnología.	4	4	4	



DNI: 05374497

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de canva y el cuestionario de competencia de ciencia y tecnología". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Gaby Guevara Gallardo		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()	
Área de formación académica:		Social ()	
	Clínica () Educativa (x)		Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	GRE LORETO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (x)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de canva
Autora:	Ana María Vásquez Guzmán
Procedencia:	Elaborado por el investigador
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa nivel secundario, Iquitos 2024.

Significación:

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<p>Variable</p> <p>Canva</p> <p>Es un sitio web de diseño de material visual que integra una interfaz sencilla que tiene como objetivo facilitar tu creación sugiriendo plantillas prediseñadas según el tipo de material que utilices. (Trejo, 2018)</p> <p>Variable</p> <p>Competencia de ciencia y tecnología</p> <p>Abarca un amplio rango de disciplinas que se centran en entender los fenómenos naturales, promover el avance de nuevas tecnologías y aplicar el conocimiento científico para resolver problemas y mejorar la calidad de vida. En este ámbito se fusionan tanto el conocimiento teórico como práctico procedente de áreas como la física, la química, la biología, la ingeniería, la informática, entre otras, con el fin de explorar, desarrollar e implementar innovaciones en diversos campos científicos y</p>	<p>La innovación en el trabajo con canva</p> <p>Creatividad y enseñanza</p> <p>Creatividad</p> <p>Explica</p> <p>Diseña</p>	<p>El significado de innovación es ayudar a integrar la adquisición de nuevos conocimientos y la ejecución de procesos creativos, esta aplicación analiza el desempeño de su trabajo, identifica oportunidades de mejora y crea un plan de acción para implementar las mejoras identificadas. (Sandoval, 2020)</p> <p>Es una modalidad que complementa la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes con el fin de lograr un rendimiento educativo óptimo y desarrollar diversas habilidades, incluida la promoción de la creatividad en la educación, particularmente en este caso en el aula. (Sandoval, 2020)</p> <p>El impacto en el aprendizaje de los recursos de Canva se caracteriza por ser altamente entretenido e interactivo. Sus principales características provienen de la mejora de la creación artística, presentación de trabajos y exposición de los estudiantes a través de diversos archivos como PPT canva y Word canva, brindándoles la oportunidad de expresar su creatividad, diseñar y desarrollar. Puedes utilizarlos o descargar el archivo PDF y trabajar en papel (Sandoval, 2020)</p> <p>Se refiere a la capacidad de comunicar de manera clara y comprensible los principios, teorías, procesos o fenómenos científicos y tecnológicos. Esto implica utilizar un lenguaje preciso y adecuado para transmitir información sobre cómo funcionan sistemas específicos, la realización de experimentos, el avance de nuevas tecnologías o la aplicación de conceptos científicos en la solución de problemas prácticos. (Anampa 2020)</p> <p>Proceso de concebir, planificar y crear soluciones innovadoras que responden a necesidades específicas o resuelven problemas particulares dentro de este ámbito. Este proceso implica aplicar principios de diseño para desarrollar productos, sistemas, experimentos o investigaciones que sean eficaces y viables desde una perspectiva técnica y científica. (Anampa 2020)</p>

tecnológicos.
(Santamaría, 2022)

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para recoger información sobre canva y competencia de ciencia y tecnología elaborado por Ana María Vásquez Guzmán en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio

2. Bajo Nivel

3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Canva

- **Primera dimensión:** La innovación en el trabajo con canva
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Empleo adecuado del lenguaje.	1. La herramienta Canva promueve la utilización de un lenguaje preciso y comprensible.	4	4	4	
Fomenta la interacción a través de Canva	2. La disposición de la herramienta Canva facilita la interacción del estudiante.	4	4	4	
Utiliza las redes sociales con destreza.	3. El manejo de las redes sociales se simplifica con Canva.	4	4	4	
El estudiante se comunica sin dificultad	4. Canva facilita una interacción efectiva entre el estudiante y el contenido del curso.	4	4	4	
	5. Canva facilita una interacción fluida entre el profesor y el estudiante	4	4	4	

- **Segunda dimensión:** Creatividad y enseñanza
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Ideal para crear diseños simples y básicos.	6. La herramienta Canva es ideal para crear diseños simples y básicos.	4	4	4	
Canva permite realizar	7. Canva ofrece la opción de realizar	4	4	4	

actividades utilizando presentaciones o documento de Canva	actividades mediante presentaciones o documentos Canva.				
Produce trabajos Significativo en Canva.	8. Se llevan a cabo trabajos significativos utilizando la herramienta Canva.	4	4	4	
Los recursos de Canva se consideran adecuados para las necesidades de la clase.	9. Los recursos disponibles en la herramienta Canva se consideran apropiados para las necesidades de la clase.	4	4	4	
	10. Los recursos virtuales de Canva se emplean de acuerdo con los contenidos de la asignatura.	4	4	4	

- **Tercera dimensión:** Creatividad
- **Objetivos de la Dimensión:** (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Canva facilita el acceso directo a diversos tipos de información como presentaciones, resúmenes, etc.	11. Las tareas en Canva incorporan elementos como audio, video e imágenes.	4	4	4	
	12. Canva ofrece una accesibilidad simple a diversos recursos, como presentaciones, resúmenes, enlaces y más.	4	4	4	
La estructura de Canva permite navegar fácilmente por sus diferentes menús y secciones.	13. Su disposición facilita la exploración de los distintos menús y secciones.	4	4	4	
Disminuyen la necesidad de	14. Las actividades en Canva disminuyen la necesidad de	4	4	4	

explicaciones adicionales por parte del profesor.	explicaciones adicionales por parte del docente.				
El uso Canva se adapta al plan de estudios de las asignaturas.	15. El empleo de Canva se alinea con el plan de estudios de las asignaturas.	4	4	4	

Dimensiones del instrumento: Competencia de ciencia y tecnología

- **Primera dimensión: Explica**
- **Objetivos de la Dimensión: (describe lo que mide el instrumento).**

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.	1. Canva puede ser empleado para diseñar infografías que presenten de manera visual los procesos de la fotosíntesis.	4	4	4	
	2. La herramienta Canva te permite explicar los procesos biológicos complejos, como la reproducción celular, de forma visualmente atractiva.	4	4	4	
	3. La herramienta Canva nos permite explicar la relación entre fuerza y movimiento.	4	4	4	
	4. La herramienta Canva te ha permitido explicar mediante presentaciones dinámicas los conceptos básicos de movimiento y velocidad de un cuerpo	4	4	4	
	5. Consideras que la herramienta	4	4	4	

	Canva facilita la comprensión de los conocimientos de los seres vivos, materia y energía				
	6. La herramienta Canva puede ser utilizado para diseñar mapas conceptuales y diagramas que ayuden a organizar y estructurar la información en el aprendizaje de la ciencia y la tecnología	4	4	4	
Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	7. A través de la herramienta canva puedes evaluar las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico.	4	4	4	

Segunda dimensión: Diseña

- Objetivos de la Dimensión: (describa lo que mide el instrumento).

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diseña la alternativa de solución tecnológica.	8. La herramienta Canva te ayuda a diseñar prototipos digitales que permiten dar solución a un problema planteado	4	4	4	
Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica.	9. La herramienta Canva te permite proponer alternativas de solución creativa basados en conocimientos científicos.	4	4	4	
	10. La herramienta canva te permite representar de	4	4	4	

	manera gráfica o esquemática la estructura y funcionamiento de una solución tecnológica.				
	11. La herramienta canva permite poner a prueba los diseños de su alternativa de solución.	4	4	4	
Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución tecnológica	12. Canva te permite diseñar proyectos colaborativos que fomenten el trabajo en equipo	4	4	4	
	13. Canva te permite diseñar recursos interactivos accesibles a tus necesidades de aprendizaje en el área de ciencia y tecnología.	4	4	4	

JMG

Firma del evaluador

Lic. Educ. Gaby Guevara Gallardo. Dra.

DNI : 4285 9240

Anexo 5:

CARTA DE PRESENTACIÓN

Iquitos, 24 de mayo del 2024

Señor Director Luis Nilo Zambrano Peña

PRESENTE

ASUNTO : ENCUESTA A ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE SECUNDARIA

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, solicitar su permiso para realizar una encuesta a los estudiantes de segundo de secundaria de su institución para desarrollar mi investigación.

El título de mi Trabajo de investigación es Canva y las competencias de ciencia y tecnología en estudiantes de una **INSTITUCIÓN EDUCATIVA, IQUITOS 2024**, siendo imprescindible aplicar mis instrumentos validados por tres expertos para desarrollar posteriormente los resultados estadísticos.

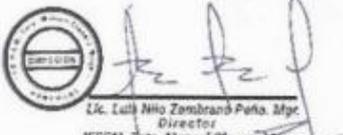
Expresándole mi respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:



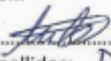
Ana María Vasquez Guzmán
DNI N° 05404146

AUTORIZACION



Lic. Luis Nilo Zambrano Peña, Mgr.
Director
IEPSM. Tte. Manuel Clavero Ariza

Anexo 6: Asentimiento informado

<u>Asentimiento Informado</u>	
Título de la investigación:	"Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024."
Investigador:	Ana María Vásquez Guzmán
<p>Le invitamos a participar en la investigación titulada "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024.", cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la herramienta Canva en las competencias de ciencia y tecnología. Esta investigación es desarrollada por estudiante de pregrado, de la carrera profesional de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa de Iquitos.</p> <p>A partir de este estudio se podrá contribuir al modelo de enseñanza – aprendizaje aplicando la herramienta canva en el área de ciencia y tecnología el cual ayudará a mejorar los modelos de prácticas tradicionales desarrollando de esta manera la innovación tecnológica y a la vez, permitir que los estudiantes desarrollen sus capacidades de pensamiento creativo e innovador, así como promover la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes intelectuales.</p>	
Procedimiento	
Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente.	
<ol style="list-style-type: none">1. Se realizará una encuesta con preguntas relacionadas al uso de simuladores virtuales y evaluación por competencia en el área de Ciencia y Tecnología2. Esta encuesta y evaluación tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la Institución.3. Las respuestas al cuestionario y evaluación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.	
Participación voluntaria (principio de autonomía):	
Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.	
Riesgo (principio de No maleficencia):	
Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.	
Beneficios (principio de beneficencia):	
Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.	
Confidencialidad (principio de justicia):	
Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.	
Problemas o preguntas:	
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Ana María Vásquez Guzmán. email: annyleanne@gmail.com	
Consentimiento	
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.	
Firma:	
Nombre y apellidos:	Dianna Marcelita Napudhi Cachique DNI 4776 4049
Fecha y hora:	22/05/24

Asentimiento Informado

Título de la investigación: "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024."

Investigador: Ana María Vásquez Guzmán

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024.", cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la herramienta Canva en las competencias de ciencia y tecnología. Esta investigación es desarrollada por estudiante de pregrado, de la carrera profesional de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa de Iquitos.

A partir de este estudio se podrá contribuir al modelo de enseñanza – aprendizaje aplicando la herramienta canva en el área de ciencia y tecnología el cual ayudará a mejorar los modelos de prácticas tradicionales desarrollando de esta manera la innovación tecnológica y a la vez, permitir que los estudiantes desarrollen sus capacidades de pensamiento creativo e innovador, así como promover la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes intelectuales.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente.

1. Se realizará una encuesta con preguntas relacionadas al uso de simuladores virtuales y evaluación por competencia en el área de Ciencia y Tecnología
2. Esta encuesta y evaluación tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la Institución.
3. Las respuestas al cuestionario y evaluación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

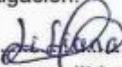
Los datos recolectados deben serán anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Ana María Vásquez Guzmán, email: annyleanne@gmail.com

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Firma: 

Nombre y apellidos: Silvana del Pilar Vazquez Trujillo DNI 49778863

Fecha y hora: 22/05/24

Asentimiento Informado

Título de la investigación: "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024."

Investigador: Ana María Vásquez Guzmán

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024.", cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la herramienta Canva en las competencias de ciencia y tecnología. Esta investigación es desarrollada por estudiante de pregrado, de la carrera profesional de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa de Iquitos.

A partir de este estudio se podrá contribuir al modelo de enseñanza – aprendizaje aplicando la herramienta canva en el área de ciencia y tecnología el cual ayudará a mejorar los modelos de prácticas tradicionales desarrollando de esta manera la innovación tecnológica y a la vez, permitir que los estudiantes desarrollen sus capacidades de pensamiento creativo e innovador, así como promover la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes intelectuales.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente.

1. Se realizará una encuesta con preguntas relacionadas al uso de simuladores virtuales y evaluación por competencia en el área de Ciencia y Tecnología
2. Esta encuesta y evaluación tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la Institución.
3. Las respuestas al cuestionario y evaluación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

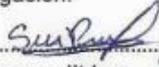
Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Ana María Vásquez Guzmán. email: annyleanne@gmail.com

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Firma: 
Nombre y apellidos: Sandra Peña Parraño DNI 47043897
Fecha y hora: 21/05/24

Asentimiento Informado

Título de la investigación: "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024."

Investigador: Ana María Vásquez Guzmán

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024.", cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la herramienta Canva en las competencias de ciencia y tecnología. Esta investigación es desarrollada por estudiante de pregrado, de la carrera profesional de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa de Iquitos.

A partir de este estudio se podrá contribuir al modelo de enseñanza – aprendizaje aplicando la herramienta canva en el área de ciencia y tecnología el cual ayudará a mejorar los modelos de prácticas tradicionales desarrollando de esta manera la innovación tecnológica y a la vez, permitir que los estudiantes desarrollen sus capacidades de pensamiento creativo e innovador, así como promover la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes intelectuales.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente.

1. Se realizará una encuesta con preguntas relacionadas al uso de simuladores virtuales y evaluación por competencia en el área de Ciencia y Tecnología
2. Esta encuesta y evaluación tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la Institución.
3. Las respuestas al cuestionario y evaluación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

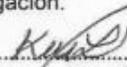
Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Ana María Vásquez Guzmán. email: annyleanne@gmail.com

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Firma: 

Nombre y apellidos: KELLY JARAMILLO ZUMAETA DNI 48588119

Fecha y hora: 21/05/24

Asentimiento Informado

Título de la investigación: "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024."

Investigador: Ana María Vásquez Guzmán

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa de Iquitos, 2024.", cuyo objetivo es: Determinar la influencia de la herramienta Canva en las competencias de ciencia y tecnología. Esta investigación es desarrollada por estudiante de pregrado, de la carrera profesional de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa de Iquitos.

A partir de este estudio se podrá contribuir al modelo de enseñanza – aprendizaje aplicando la herramienta canva en el área de ciencia y tecnología el cual ayudará a mejorar los modelos de prácticas tradicionales desarrollando de esta manera la innovación tecnológica y a la vez, permitir que los estudiantes desarrollen sus capacidades de pensamiento creativo e innovador, así como promover la adquisición de nuevas habilidades y aptitudes intelectuales.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente.

1. Se realizará una encuesta con preguntas relacionadas al uso de simuladores virtuales y evaluación por competencia en el área de Ciencia y Tecnología
2. Esta encuesta y evaluación tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la Institución.
3. Las respuestas al cuestionario y evaluación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Ana María Vásquez Guzmán. email: annyleanne@gmail.com

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Firma: 

Nombre y apellidos: Lady Maciana Campos Nuayta DNI 7245 3520

Fecha y hora: 21/05/24

Anexo 7: Análisis de confiabilidad

Procesamiento de la confiabilidad del instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	60	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	60	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	28

Anexo 8 Resultado de similitud del programa Turnitin

feedback studio - Google Chrome
evturnitin.com/app/carta/es/?u=1089032489&lang=es&doc=2415773187&no=103&v=1

feedback studio ANA MARIA VASQUEZ GUZMAN | Carta y las competencias de Ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa, Iquitos 2024 /100 6 de 114



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Carta y las competencias de ciencia y tecnología en estudiantes de una Institución Educativa de Iquitos 2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

AUTORA
Vásquez Guzmán, Ana María (orcid.org/0009-0005-3692-5517)

ASESOR:
Dr. Zata Pupuche, Pedro Enrique (orcid.org/0000-0002-2433-7703)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
EDUCACIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO - PERÚ

Resumen de coincidencias

18 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver Fuentes en inglés

#	Fuente	Porcentaje
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	8 %
2	repositorio ucvi.edu.pe Fuente de Internet	5 %
3	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 %
4	es.scribd.com Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.unimi.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
7	mail.polodelconocimie... Fuente de Internet	<1 %
8	repositorio.upse.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
9	www.flacoandres.edu... Fuente de Internet	<1 %
10	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 23 Número de palabras: 5545 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 11:42 15/07/2024