

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
ESCUELA DE POSGRADO
SECCION DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
EDUCACION Y HUMANIDADES



**Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y
segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024**

Tesis para obtener el grado de Maestro en Educación con mención en
Docencia Universitaria y Gestión Educativa

Autor

José Luis Rojas Ángeles

Asesor (ORCID: 0000-0001-8779-7320)

Luis Venegas Gordillo

Chimbote – Perú

2025

Índice general

Índice general	i
Índice de tablas	ii
Índice de figuras	iii
Palabras clave	iv
Constancia de originalidad	v
Título	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción	1
Metodología	19
Resultados	24
Análisis y discusión	34
Conclusiones	42
Recomendaciones	44
Referencias bibliográficas	45
Anexos	52

Índice de tablas

Tabla	Título	Pág.
Tabla 1	Población	21
Tabla 2	Muestra	22
Tabla 3	Prueba de normalidad	24
Tabla 4	Correlación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad	25
Tabla 5	Nivel de uso de la plataforma virtual Canva	26
Tabla 6	Nivel de percepción de creatividad	28
Tabla 7	Correlación entre plataforma virtual Canva y fluidez creativa	30
Tabla 8	Correlación entre plataforma virtual Canva y originalidad	31
Tabla 9	Correlación entre plataforma virtual Canva y flexibilidad creativa	32
Tabla 10	Correlación entre plataforma virtual Canva y elaboración de contenido	33

Índice de figuras

Figura	Título	Pág.
Figura 1	Nivel de uso de la plataforma virtual Canva	30
Figura 2	Nivel de percepción de creatividad	32

Palabras clave: Plataforma Canva y creatividad

Keywords: Canva platform and creativity

Línea de investigación:

Línea de programa	Uso de tecnologías para la mejora de la eficiencia en el trabajo y el aprendizaje
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024**" del (a) estudiante: **ROJAS ANGELES JOSE LUIS**, identificado(a) con Código N° **1415200240**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **20%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 13 de marzo de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Resumen

La investigación tuvo como propósito determinar la relación entre la plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. Con respecto a la metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, por su alcance correlacional y de diseño no experimental – transversal. Para el recojo de datos se consideró a una población de 708 alumnos y la muestra fue de 120 estudiantes de primer y segundo ciclo de las carreras de Derecho, Ingeniería Civil y Educación primaria, a quienes se les aplicó la técnica de la encuesta con sus respectivos instrumentos, los cuales fueron dos cuestionarios, uno para cada variable.

En cuanto a los resultados descriptivos se evidenció que en la variable Plataforma virtual Canva, el 66.0 % se ubicó en el nivel regular; y en la variable creatividad, el 67.5 %, estuvo en el mismo nivel. Con respecto a la estadística inferencial, la prueba de Spearman arrojó un valor de 0.928, la cual se interpreta como positiva alta, con un valor de significancia de 0.000. Con base en estos datos se concluyó que existe relación entre la plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Palabras clave: Canva, contenido, creatividad, originalidad, plataforma

Abstract

The purpose of the research was to determine the relationship between the Canva virtual platform and creativity in students of the first and second cycle of a private university, Nuevo Chimbote 2024. Regarding the methodology, it had a quantitative approach, descriptive in nature, due to its scope. correlational and non-experimental – transversal design. For data collection, a population of 708 students was considered and the sample was 120 first and second cycle students of Law, Civil Engineering and Primary Education, to whom the survey technique was applied with their respective instruments, which were two questionnaires, one for each variable.

Regarding the descriptive results, it is evident that in the variable Canva virtual platform, 66.0% were located at the regular level; and in the creativity variable, 67.5% were at the same level. Regarding the inferential statistics, the Spearman test gave a value of 0.928, which is interpreted as highly positive, with a significance value of 0.000. Based on these data, it is concluded that there is a relationship between the Canva virtual platform and creativity in first and second cycle students of a private university, Nuevo Chimbote 2024.

Keywords: Canva, content, creativity, originality, platform

Introducción

Para llevar a cabo esta investigación, se realizó una exploración, identificación y recopilación de diversos estudios previos que guardaban relación con la presente investigación y fueron las siguientes: En el ámbito internacional, Layedra (2024) llevó a cabo un estudio con el propósito de explorar cómo el programa educativo Canva tenía incidencia en los discentes ecuatorianos. Este trabajo adoptó un enfoque cuantitativo. Se consideró a 300 discentes y se eligió a 142 como muestra para que respondieran un cuestionario diseñado para evaluar la variable Canva. Los hallazgos revelaron que un 34% de los encuestados percibió el uso de esta herramienta en un nivel intermedio. En conclusión, se determinó que, aunque Canva es empleada en el ámbito educativo, su implementación aún enfrenta ciertas restricciones y desafíos.

Quilca et al. (2024) evaluó las percepciones de los estudiantes respecto al uso de estrategias pedagógicas, comparando el enfoque tradicional con el uso de Canva para fomentar la creatividad en la planificación académica. Este artículo investigativo fue descriptivo, con componentes documentales y de campo. Se aplicaron encuestas, validadas previamente por especialistas, a una muestra intencional de 15 discentes. Los hallazgos indicaron que el 35% de los participantes consideraron que Canva potenciaba la creatividad, mientras que el 50% afirmó que esta plataforma tenía incidencia en el aprender de los discentes. Se concluyó que el uso de Canva en contextos educativos impulsa aspectos como la creatividad, la innovación, la motivación, la atención, reforzando así el desarrollo del proceso educativo.

Ruiz e Intrigo (2024) realizaron una investigación para analizar el impacto del programa virtual Canva en las actividades académicas de los discentes ecuatorianos. El estudio utilizó un enfoque mixto, combinando aspectos cualitativos y cuantitativos, con un diseño metodológico descriptivo y exploratorio. Se recolectó la información mediante encuestas digitales en la plataforma Forms y se utilizaron fichas bibliográficas como soporte teórico. Los resultados reflejaron que el 73% de

los estudiantes mejoraron su creatividad empleando Canva. En conclusión, el programa digital mencionado tiene incidencia en el pensamiento creativo.

Tuarez et al. (2024) potenció las competencias digitales de los discentes ecuatorianos de nivel secundario a través del uso de la plataforma Canva. Este estudio empleó un enfoque cuantitativo, y 60 estudiantes fue la población, de los cuales se seleccionó una muestra de 23. Para la recoger los datos se usó un cuestionario. La data reveló que el 60% de los participantes considera que Canva, como herramienta pedagógica, contribuye a reducir las brechas digitales, mientras que el 80% señaló que facilita la interacción entre docentes y contenidos curriculares, y mejora el aprendizaje de manera individual y en equipo. En conclusión, se determinó que el uso de Canva potencia diversas habilidades académicas y digitales.

Delgado y Castillo (2024) evaluó la incidencia del programa digital Canva en la forma de aprender de los discentes de Ecuador. Para tal fin se consideró un diseño no experimental – correlacional, y se tomó a 59 discentes y 8 docentes, quienes respondieron dos encuestas. La data mostró que el 79% de los discentes, entre estudiantes y docentes, coincidieron en que Canva facilita notablemente el aprendizaje, ya que motiva a los alumnos, estimula su creatividad y promueve la interacción y la participación en el entorno educativo. En conclusión, se determinó que esta herramienta digital tiene un efecto positivo en los procesos educativos, mejorando la comprensión de los contenidos y fortaleciendo las habilidades de los estudiantes en su etapa formativa.

Chicaiza (2024) realizó una investigación donde creó actividades didácticas utilizando Canva para la enseñanza de un curso. El estudio empleó un enfoque mixto, de naturaleza descriptiva y documental. Como parte de los instrumentos, se aplicaron una entrevista a una docente y una encuesta a 15 estudiantes, cuyos datos permitieron diseñar actividades pedagógicas basadas en Canva. Los hallazgos mostraron que el 93% de los estudiantes percibió que el uso de esta plataforma mejora sus procesos de aprendizaje. En conclusión, las actividades desarrolladas con Canva mejoran el rendimiento de los discentes mexicanos.

Caspi y Cerezo (2023) evaluaron el impacto de la plataforma Canva en el aprendizaje de los estudiantes universitarios de Ecuador. La investigación utilizó un enfoque mixto y un diseño descriptivo, aplicando cuestionarios con 10 preguntas cerradas y complementando con observaciones. La población estuvo compuesta por 694 estudiantes, y de ellos 120 participantes fueron la muestra. La data obtenida mostró que el 65% se posicionaron en los niveles de acuerdo y totalmente de acuerdo con respecto a los beneficios de Canva. Considerando la data se determinó que el programa digital tenía incidencia en el proceso de aprender de los ecuatorianos.

Osorio (2023) llevó a cabo un estudio enfocado en la incorporación de Canva para optimizar el aprendizaje los discentes ecuatorianos. La metodología empleada fue mixta y el muestreo generó a 67 participantes. La data evidenció que el 57% de mostraron interés en integrar Canva en su proceso de aprender en clase, mientras que el 29% prefirió la herramienta Genially, y el 14% restante seleccionó otras opciones digitales. En conclusión, la implementación de Canva contribuyó a mejorar la calidad del proceso pedagógico, ofreciendo a los estudiantes un acceso más amplio y efectivo a conocimientos científicos, culturales e integrales.

En el contexto nacional, Olano y Requejo (2024) examinaron el vínculo entre un programa digital y el aprendizaje de una asignatura. Este estudio se hizo considerando el enfoque cuantitativo y de diseño no experimental – correlacional. Se aplicó un muestreo probabilístico y se eligieron a 30 discentes. Para recoger la data se empleó dos cuestionarios. El coeficiente de relación mostró un Rho de 0.774, con un valor $p = 0.000$. Se confirmó la existencia del vínculo entre las dos variables.

Vásquez (2024) analizó el nexo entre el programa digital Canva y el aprendizaje en una materia de ciencias. Para ese fin se empleó un diseño de estudio no experimental. Se aplicó el muestreo probabilístico y se determinó utilizar a 60 discentes. Se recogió la data a través de cuestionarios. Los datos que se obtuvieron expusieron un nivel de $p = 0.000$ y un grafo de vinculación de $Rho = 0.465$. En conclusión, se estableció que el uso de Canva tiene una relación significativa con las competencias en ciencia y tecnología dentro del contexto educativo.

Urbano (2024) evaluó la incidencia de la herramienta digital Canva en la competencia de producción textual. Este estudio tuvo diseño preexperimental. SE aplicó el muestreo no probabilístico con grupos intactos y permitió considerar a 24 estudiantes, quienes desarrollaron un examen escrito. Según los resultados, en el post-test, 17 participantes lograron un nivel destacado en su desempeño. La prueba T de Student arrojó un valor p igual a 0, evidenciando una diferencia significativa ($p < 0.05$). En consecuencia, se concluyó que el uso de Canva favorece la competencia de producción textual.

Calagua (2024) analizó el nexo entre el programa virtual Canva y el trabajo en equipo. El diseño del estudio fue correlacional. Se seleccionó a 51 discentes para que resolvieran dos cuestionarios. La data que se obtuvo reveló un coeficiente de 0.322 y un valor $p = 0.000$. Se concluyó la existencia de un nexo entre la primera variable con la segunda.

Minaya (2023) analizó la influencia de programas digitales en el aprendizaje en los discentes. Considerando ese fin se usó un diseño experimental. Se aplicó el muestreo probabilístico y se eligió a 60 discentes divididos en dos grupos (GC y GE), quienes resolvieron diversas actividades virtuales. La data reveló que el 73.33% del GE llegó al nivel logro; y el 70% del GC se quedó en el criterio proceso. Se concluyó que la primera variable incide en la segunda.

Rojas (2022) busco establecer la existencia de un nexo entre programas digitales y la creatividad literaria de los discentes. El diseño fue no experimental – transversal. Se aplicó el muestreo aleatorio simple y se eligió a 35 discentes que respondieron dos encuestas. La data reveló que el 88.6% considera que los programas mencionados se vinculan con su creación literaria y el coeficiente de vinculación arrojó un valor de 0.866. En conclusión, estas herramientas se consideran útiles para fomentar la creatividad en el ámbito estudiantil.

Cirilo (2022) exploró el nexo entre el uso del programa Canva y la significatividad del aprendizaje de los discentes en una asignatura. Para ello utilizó un diseño no experimental – correlacional y aplicó un muestreo no probabilístico que

dio como muestra a 45 discentes, quienes también representaron la población estudiada. Para recolectar la información, se utilizaron encuestas y cuestionarios. Los hallazgos revelaron que el uso de Canva alcanzó un nivel elevado con un 88,7%. En cuanto a la significatividad del aprendizaje, el 63.6% llegó al nivel alto y la prueba inferencial arrojó un valor de 0.721. Se concluyó el vínculo entre las variables.

Vargas (2022) examinó el vínculo entre programas virtuales y el aprendizaje de competencias en el alumnado universitario. Para ese propósito usó un diseño de estudio no experimental – correlacional. Se aplicó el muestreo y dio como resultados elegir a 35 discentes que tuvieron que responder dos encuestas en línea. La data reveló un valor de nexos inferencial de 0.349. Con esto se concluyó el vínculo entre las variables estudiadas.

Lazarte (2021) evaluó la influencia del programa digital Canva en la creación de contenidos en discentes universitarios. Para ello se usó un enfoque cuantitativo y a 124 estudiantes elegidos a través de un muestreo probabilístico que tuvieron que responder dos encuestas. El procesamiento de la data se hizo mediante regresión ordinal y generó el modelo logístico es significativo ($\chi^2=63,369$; $p<0,05$), y el valor pseudo-R cuadrado de Nagelkerke fue de 0,445. En conclusión, el programa digital influye en la creación de contenido.

López (2022) analizó el vínculo entre el programa Canva y el aprendizaje de una materia. Se usó un diseño correlacional – transversal. Se eligió mediante muestreo probabilístico a 80 discentes que tuvieron que desarrollar dos cuestionarios. La data que se obtuvo de la estadística inferencial mostró un valor de $Rho = 0.441$. Se confirmó la existencia de nexos entre las variables.

Ramírez et al. (2022) examinaron el vínculo entre el programa Canva y el aprendizaje matemático en los discentes. El análisis del estudio fue mediante un diseño correlacional. Se aplicó el muestreo probabilístico y se eligió a 32 discentes que respondieron dos cuestionarios. La data reveló un $Rho = 0.831$. Con esto se concluyó el vínculo entre las variables mencionadas.

En el ámbito regional y local, Tovar (2023) usó el programa Canva para mejorar la significatividad del aprendizaje en discentes chimbotanos. Para orientar el estudio usó un diseño no experimental – correlacional. Se aplicó el muestreo aleatorio simple y determinó como muestra a 40 discentes. El resultado de Rho fue de 0.831. Se concluyó nexo entre las variables.

Luego de todo lo expuesto y los estudios previos, se teorizarán las variables de estudio. Con respecto a la plataforma Canva, tiene su cimiento en la Teoría Sociocultural de Vygotsky, quien sostiene que el aprendizaje es un proceso continuo que se desarrolla en un entorno social y cultural. Según esta teoría, las interacciones con otras personas y con herramientas culturales son esenciales para el crecimiento cognitivo. Vygotsky destaca que el aprendizaje no ocurre de forma aislada, sino mediante la interacción con mediadores, como maestros, compañeros o herramientas culturales tales como el lenguaje, los símbolos y la tecnología. Un concepto fundamental de su teoría es la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere al conjunto de habilidades que una persona puede alcanzar con la asistencia de un mediador. Para Vygotsky, el aprendizaje más significativo tiene lugar dentro de esta zona, donde la ayuda externa permite que el estudiante supere sus capacidades actuales y logre un nivel de habilidad superior (Mellado, 2023).

Además, Vygotsky destaca el papel crucial del lenguaje como la herramienta cultural más poderosa para mediar el aprendizaje y menciona que a través de ella los individuos no solo intercambian conocimientos, sino que también construyen y organizan sus propios procesos cognitivos. Este enfoque sociocultural considera que las herramientas tecnológicas modernas, como Canva, amplían las posibilidades de aprendizaje al ofrecer entornos de mediación interactivos y visuales. En este sentido, Canva se está en conjunción con la Teoría Sociocultural al facilitar un aprendizaje colaborativo, permitiendo a los usuarios interactuar con la herramienta y entre sí para crear, compartir y reflexionar sobre recursos visuales y educativos (Mellado, 2023).

En este contexto, las herramientas tecnológicas, como Canva, actúan como mediadores culturales que facilitan el aprendizaje y potencian las capacidades de los

usuarios al ofrecer recursos estructurados y colaborativos. Es así las diversas plataformas como Canva no solo cumplen un rol instrumental, sino que también se convierten en espacios dinámicos de construcción conjunta del conocimiento. Esto se debe a que, al proporcionar un entorno donde los usuarios pueden interactuar, compartir proyectos y colaborar en tiempo real, fomentan procesos de aprendizaje participativo y enriquecedor (Mellado, 2023).

La segunda teoría es la Multimedia Cognitiva, desarrollada por Mayer, explica cómo los estudiantes procesan información visual y verbal efectiva cuando esta se presenta de forma integrada, estructurada y coherente. Según Mayer, el aprendizaje es más eficiente cuando los materiales educativos combinan texto e imágenes de manera que se refuercen mutuamente, lo que evita la sobrecarga cognitiva y optimiza tanto la retención como la comprensión del contenido. Este postulado se cimenta en los principios de la dualidad de canales (visual y auditivo), la capacidad limitada de procesamiento en cada canal y la necesidad de organizar la información de manera que promueva un aprendizaje significativo (Naranjo, 2022).

A partir de lo expuesto se comprende que la plataforma Canva se alinea perfectamente con los principios de la teoría al proporcionar herramientas que permiten crear diseños visuales bien estructurados, donde los elementos textuales y gráficos están organizados de manera armónica para facilitar el análisis de la data e información. Por ejemplo, al combinar gráficos claros, esquemas de colores atractivos y textos breves pero significativos, los diseñadores pueden transmitir ideas complejas de una manera más accesible, comprensible y memorable. Además, Canva permite a los usuarios integrar elementos multimedia como imágenes, íconos, videos y gráficos interactivos, lo que refuerza el aprendizaje multisensorial. Esto fomenta una mayor conexión entre los conceptos visuales y verbales, lo que, según Mayer, mejora la transferencia del conocimiento a situaciones prácticas (Naranjo, 2022).

El último postulado es la Teoría Multisensorial del aprendizaje, este postulado considera que cuando se activan y utilizan diferentes canales sensoriales, como el visual, auditivo y táctil, el aprendizaje es más significativo. Este enfoque sostiene que

cuántos más sentidos se involucren en el proceso de aprendizaje, más fácil será para los estudiantes integrar y retener la información. La activación de varios sentidos mejora la comprensión de los conceptos, ya que cada modalidad sensorial proporciona una forma única de que la información sea procesada y almacenada. Además, este tipo de aprendizaje ayuda a mantener la atención y compromiso, ya que involucra más áreas del cerebro y hace el proceso educativo más dinámico y menos monótono (Feitosa et al., 2022).

Considerando lo expuesto, la plataforma Canva se presenta como un programa ideal para aplicar los principios de la teoría multisensorial en el ámbito educativo, ya que es una herramienta que permite a los estudiantes interactuar con imágenes, gráficos, colores y fuentes, lo que activa su canal visual. Esta modalidad visual facilita el entendimiento de nociones complejas y ayuda a los discentes a organizar la información de manera clara y estructurada. Además, Canva permite la incorporación de recursos multimedia como audios y videos, lo que activa el canal auditivo y enriquece el proceso de aprendizaje al ofrecer explicaciones verbales o complementos visuales adicionales que refuerzan la información presentada (Yaule et al., 2024).

En cuanto a la definición de la plataforma Canva, se describe como una herramienta digital que ofrece un marco para gestionar una pluralidad de aprendizajes, como portafolios tecnológicos y recursos interactivos. Facilita el acceso de los estudiantes a un aprendizaje específico y permite a los docentes obtener información sobre los resultados de la evaluación en un tiempo determinado, mediante sistemas de puntuación tanto complejos como sencillos (García et al., 2021). Por otro lado, Santos et al. (2019) señalan que Canva es una herramienta tecnológica que proporciona plantillas gratuitas para distintos tipos de diseños con diversos fines, destacándose por su interfaz fácil de usar, que solo requiere arrastrar y soltar los componentes disponibles en el menú.

Por último, Arcentales et al. (2020) afirman que se trata de una herramienta digital con características particulares que la hacen flexible, colaborativa, gratuita, fácil de usar y eficaz en la comunicación. Este recurso facilita que los participantes

adquieran nuevos conocimientos y fomenten la creatividad, utilizando elementos visuales y gráficos para expresar ideas de manera clara y efectiva. Asimismo, ofrece la posibilidad de desarrollar habilidades para promover la cooperación entre estudiantes y docentes, a través de la creación conjunta de materiales y la retroalimentación en tiempo real, estimulando la resolución de problemas y el pensamiento creativo.

Con respecto a las dimensiones de la variable plataforma Canva, para esta investigación se consideraron las siguientes: la primera es la interactividad que se refiere al grado en que una plataforma virtual permite la interacción fluida entre los usuarios y los elementos disponibles en su entorno. Esta dimensión incluye opciones para editar en tiempo real, colaborar en proyectos compartidos, y personalizar contenidos mediante una interfaz intuitiva. También abarca las funciones que fomentan la participación y la retroalimentación inmediata, esenciales para enriquecer los procesos de aprendizaje y creación (Vargas et al., 2022).

La segunda es la flexibilidad que se conceptualiza como la capacidad de una plataforma virtual para adaptarse a las necesidades y objetivos de los usuarios, proporcionando un entorno accesible, organizado y funcional. Incluye la posibilidad de acceder a diversos recursos, organizar los contenidos de manera eficiente y facilitar el desarrollo autónomo de actividades. Asimismo, la flexibilidad permite integrar de manera adecuada los objetivos educativos con las características individuales de los usuarios, promoviendo una experiencia de aprendizaje intuitiva y ajustada a distintos contextos académicos (Miranda y Enciso, 2023).

La tercera se denomina recursos virtuales que comprenden el conjunto de herramientas, plantillas, gráficos, textos, elementos multimedia y otros materiales que una plataforma ofrece para facilitar la creación de contenidos. Estos recursos son personalizables y permiten a los usuarios desarrollar diseños innovadores y de alta calidad sin requerir conocimientos especializados. Esta dimensión es clave para enriquecer la experiencia del usuario y estimular la creatividad en diversos contextos (Vargas et al., 2022).

La cuarta es la acción formativa que representa el impacto que una plataforma tiene en el desarrollo de competencias y habilidades del usuario. Esta dimensión está vinculada con la capacidad de fomentar el aprendizaje autónomo y progresivo, permitiendo experimentar con el diseño, adquirir nuevas habilidades creativas y aplicarlas en diferentes entornos (Wijayanti, 2022).

Con respecto a la relevancia de la plataforma Canva, este juega un papel fundamental porque permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales al crear diversos materiales, como presentaciones, infografías y proyectos visuales, de manera sencilla y accesible. Además, fomenta la criticidad y la creatividad, al proporcionar un espacio donde los educandos pueden experimentar con diferentes diseños y medios visuales para expresar sus ideas. Asimismo, la facilidad de uso de Canva permite a los estudiantes centrarse en el contenido y no en la complejidad de las herramientas tecnológicas siendo de esa manera más efectiva (Huertas et al., 2023).

Por otro lado, Canva también destaca por su capacidad de promover el aprendizaje colaborativo ya que, al ser una plataforma en línea, facilita la relación entre discentes y docentes, permitiendo la creación conjunta de materiales y proyectos. Esta colaboración en tiempo real es relevante en el proceso de socialización y de trabajo en equipo, componentes esenciales del aprendizaje contemporáneo. Además, la posibilidad de recibir retroalimentación inmediata sobre los proyectos diseñados refuerza el proceso de aprender en los discentes, ya que ellos ajustan y mejoran sus trabajos según las indicaciones recibidas (Huertas et al., 2023).

La otra variable de estudio es la creatividad, la cual está cimentada en los siguientes postulados, el primero es la teoría de Sternberg, quien sostiene que la creatividad no es simplemente la habilidad para generar ideas originales, sino también la competencia para poder darle solución a un determinado problema. Según este autor, la creatividad es un proceso que se sustenta en tres componentes esenciales: el pensamiento analítico, sintético y práctico. Con referencia al pensamiento analítico, se refiere a la habilidad de evaluar y juzgar ideas y soluciones, asegurando que estas

sean viables y apropiadas en un contexto dado. En cuanto al pensamiento sintético, es el proceso mediante el cual una persona genera ideas nuevas y originales, a menudo conectando conceptos aparentemente dispares. Finalmente, el pensamiento práctico implica la capacidad de aplicar esas ideas de manera efectiva en situaciones reales. Esta teoría destaca que la creatividad no es solo una cuestión de pensar de manera divergente, sino también de saber cómo evaluar y aplicar esas ideas en un contexto práctico. Así, Sternberg ve la creatividad como un proceso completo que abarca tanto la generación como la evaluación y la aplicación de soluciones innovadoras, lo que le da una dimensión más holística (Ullauri y Ullauri, 2018).

El segundo postulado es la teoría de la creatividad distribuida, propuesta por Hennessey y Amabile, quienes pone énfasis en el hecho de que la creatividad no es únicamente un proceso individual, sino que se distribuye entre diferentes personas y dentro de un grupo. Este enfoque se centra en la relevancia de los aspectos sociales y el entorno en la generación de ideas innovadoras. Según los autores, el contexto colaborativo y la interacción entre personas son esenciales para el fomento de la creatividad. Las ideas más originales y eficaces surgen, a menudo, en situaciones donde se intercambian perspectivas y se aporta retroalimentación entre los miembros de un grupo. Asimismo, la teoría destaca que los entornos que proporcionan autonomía y fomentan el desafío y la cooperación son los más propicios para generar soluciones creativas. En este sentido, la creatividad es vista como un fenómeno social, en el que el entorno de trabajo y las relaciones entre las personas juegan un rol muy importante en el desarrollo de ideas innovadoras. La colaboración, en este enfoque, no solo aumenta la calidad de las ideas generadas, sino que también puede acelerar el proceso creativo, permitiendo que cada miembro del grupo aporte su perspectiva y conocimiento (Xiao et al., 2021).

El tercer postulado es la teoría de la creatividad en contextos digitales, propuesta por Keith Sawyer, amplía la concepción tradicional de la creatividad al considerar los entornos digitales y las herramientas interactivas como catalizadores clave de la innovación. Sawyer destaca que las plataformas digitales y las tecnologías

de comunicación en línea han transformado la manera en que se generan y se desarrollan las ideas. En este enfoque, la creatividad no ocurre únicamente dentro de los límites físicos de un entorno de trabajo tradicional, sino que se desplaza hacia el mundo digital, donde las personas pueden colaborar y generar ideas de forma más fluida y sincrónica, incluso cuando están distantes geográficamente. Las herramientas digitales, como las redes sociales y las plataformas de diseño colaborativo, permiten la interacción constante entre individuos con diferentes perspectivas y habilidades, lo que facilita la generación de ideas novedosas. Además, estas herramientas digitales proporcionan un espacio para la experimentación y el prototipado rápido, lo que acelera el proceso creativo y permite iteraciones más frecuentes de las ideas. Según Sawyer, la creatividad en estos contextos es dinámica y fluida, ya que las tecnologías actúan como mediadores que facilitan la interacción entre ideas, personas y plataformas, generando un entorno propicio para la innovación disruptiva (Morlá et al., 2018).

En referencia al concepto de creatividad, se concibe como un intrincado proceso cognitivo que abarca el perfeccionamiento de múltiples habilidades del pensamiento, destacándose la flexibilidad mental, la cual capacita a la mente para ajustarse y transformarse según las exigencias del contexto. Asimismo, su naturaleza espontánea potencia la creación de ideas originales e innovadoras. (Ahmad et al., 2021). De manera similar, Cancino y Pico (2018) afirman que la creatividad es la habilidad de una persona para situaciones nuevas, crear ideas o planes para transformar lo existente, agregando valor. Esto implica la capacidad de innovar y ofrecer un enfoque renovado o mejorado sobre lo conocido. Finalmente, Mareque y De Prada (2023) definen la creatividad como la habilidad de generar productos, ideas o soluciones originales, ya sea a partir de lo existente o mediante la creación de algo completamente nuevo. También involucra el proceso de pensar de manera innovadora, conectando conceptos de forma única para aportar valor y transformar lo establecido.

Para esta variable se consideraron estas dimensiones: la fluidez creativa que se concibe como la capacidad para generar una diversidad de soluciones, ideas o respuestas en relación con un problema o situación específica. Esta dimensión implica la habilidad para pensar de manera productiva y explorar múltiples posibilidades, mostrando diversidad en las propuestas sin limitaciones iniciales. (Handayani et al., 2021); la segunda fue la originalidad que hace alusión a la habilidad para producir ideas o soluciones únicas, novedosas y diferentes a las convencionales. Esta dimensión valora la competencia de las personas para pensar de manera original y ofrecer alternativas creativas que se distingan por su singularidad y frescura (Guilford, 1971).

La tercera se denomina flexibilidad creativa que es la habilidad para cambiar de perspectiva o enfoque cuando se enfrenta a un problema, adaptándose a nuevas circunstancias o conceptos. Esta dimensión refleja la capacidad de considerar diversas opciones y enfoques, así como de modificar estrategias en función de las demandas del contexto (Salamanca y Badilla, 2021); y la cuarta es la elaboración de contenidos que se refiere a la capacidad para desarrollar y perfeccionar ideas iniciales, agregando detalles, estructura y profundidad. Esta dimensión evalúa la habilidad para transformar conceptos abstractos en productos concretos, bien definidos y con un alto nivel de calidad y precisión creativa (Kim et al., 2015)

Con respecto a la relevancia de la creatividad, esta tiene un rol esencial en el proceso de aprender de las personas, ya que fomenta una mentalidad curiosa y abierta en los estudiantes, lo que impulsa la experimentación y el descubrimiento. Esta actitud les permite desafiar creencias preestablecidas, proponer soluciones alternativas y encontrar respuestas innovadoras tanto a problemas académicos como a situaciones cotidianas. Además, la creatividad no solo abarca la creación de ideas, sino que también implica la capacidad de evaluar, modificar y aplicar esas ideas en diferentes contextos. Esto facilita que los discentes desarrollen una comprensión más analítica, profunda y adaptada del contenido, lo que resulta en un aprendizaje más significativo y duradero. En el contexto educativo, incorporar actividades creativas,

como la elaboración de proyectos, la resolución colaborativa de problemas y el uso de herramientas digitales, enriquece la experiencia de proceso de enseñar y aprender. Estas actividades no solo fomentan habilidades cognitivas, sino que también refuerzan competencias sociales como la colaboración y la comunicación (Tapia, 2024).

Luego de lo expuesto, esta investigación se justifica desde varias perspectivas, comenzando por la teórica. En cuanto a la plataforma Canva se cimienta en el postulado Sociocultural de Vygotsky, que destaca la importancia del aprendizaje facilitado por herramientas culturales y la interacción social, esta última considera que es muy relevante para obtener, comprender y generar nuevos conocimientos. Otra teoría es la cognitiva multimedia de Mayer a través del uso de herramientas digitales como Canva, al señalar que la combinación de elementos visuales y textuales mejora significativamente la comprensión y la retención del contenido. Además, la teoría multisensorial del aprendizaje refuerza la relevancia de Canva al permitir experiencias educativas que involucran múltiples sentidos, potenciando el aprendizaje profundo. Por su parte, la variable creatividad se fundamenta, en la teoría de Sternberg que resalta la capacidad de los estudiantes para generar y aplicar ideas innovadoras; la teoría de la creatividad distribuida de Hennessey y Amabile que sostiene que el impacto del entorno social y colaborativo en la generación de ideas; y finalmente, la teoría de la creatividad en contextos digitales de Sawyer que evidencia cómo las plataformas tecnológicas potencian la innovación, ofreciendo un enfoque contemporáneo y práctico que enlaza la creatividad con los entornos digitales.

Justificación práctica: Esta investigación responde a la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas dentro del contexto universitario, particularmente en los primeros ciclos donde la creatividad es clave para la formación integral. Considerando ese propósito, Canva se presenta como una herramienta accesible y versátil que permite a los estudiantes desarrollar habilidades creativas mientras trabajan en proyectos visuales y colaborativos. El objetivo de este estudio es demostrar la correlación entre el uso de esta plataforma y la creatividad, la cual brinda

una base para la implementación de prácticas educativas que promuevan tanto el aprendizaje significativo como la innovación en el aula. Además, los resultados de este estudio ofrecerán a los docentes diagnósticos de las variables para que en el futuro puedan plantear estrategias concretas para integrar herramientas digitales en sus metodologías, fortaleciendo los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomentando un entorno educativo más dinámico e interactivo.

Justificación social: Ante el vertiginoso avance del mundo digitalizado, fomentar la creatividad y el manejo de herramientas tecnológicas en los estudiantes universitarios es crucial para su desarrollo personal y profesional. Este estudio aborda un problema relevante para la sociedad actual, que es la preparación de jóvenes que sean capaces de generar ideas innovadoras y adaptarse a los retos de un entorno cambiante. Es así que promover el uso de plataformas como Canva no solo contribuye al desarrollo de competencias creativas, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar problemas sociales y profesionales.

Justificación metodológica: El enfoque metodológico de este estudio, con un diseño correlacional, facilita el análisis de la relación entre el uso de la plataforma Canva y la creatividad de los estudiantes, proporcionando evidencia empírica que ayuda a entender la interacción de estas variables. La aplicación de cuestionarios validados para cada una de las variables garantiza la obtención de datos fiables y significativos. La técnica de encuesta posibilita una amplia recolección de información de manera eficiente dentro del contexto universitario. Este diseño no solo refuerza la validez interna de la investigación, sino que también ofrece un modelo que puede ser replicado en futuros estudios relacionados con la educación y el uso de la tecnología. Asimismo, los hallazgos obtenidos podrán servir como base para el desarrollo de nuevas herramientas y enfoques que profundicen en la integración de tecnologías digitales y la estimulación de la creatividad en los ambientes educativos.

En cuanto a la problemática vinculada a las variables de estudio, a nivel global, la creatividad es reconocida como una habilidad clave para el desarrollo profesional en el siglo XXI. Según la Organización para la Cooperación y el

Desarrollo Económicos (OCDE, 2024), aproximadamente el 78% de los discentes en todo el mundo exhiben un nivel básico en referencia a la creatividad, lo que implica su capacidad para generar ideas adecuadas para diversas tareas y encontrar soluciones innovadoras a problemáticas comunes, y de manera más lamentable, alrededor de 20 países ni siquiera pueden llegar al nivel básico.

En el contexto nacional, las universidades peruanas han comenzado a incorporar plataformas digitales con el fin de innovar en el ámbito educativo. Una de estas herramientas es Canva, que se utiliza para fomentar el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias digitales entre los estudiantes. Esta plataforma facilita la creación de diversos materiales digitales promoviendo de esa manera la colaboración, la creatividad y la retención de información. Ejemplos de universidades que han integrado plataformas digitales en sus procesos educativos incluyen la Pontificia Universidad Católica del Perú, la Universidad Norbert Wiener y la Universidad Científica del Sur. De manera similar, un estudio realizado en la Universidad Mayor de San Marcos expuso que el 65% de los discentes mencionaron haber mejorado notablemente su capacidad para presentar proyectos visuales de forma clara y creativa (Universidad César Vallejo, 2023).

A nivel local, en Chimbote, se ha observado una creciente adopción de herramientas digitales en las instituciones educativas. Es así que, investigaciones recientes sugieren que el uso de Canva como estrategia pedagógica, ya que tienen una influencia favorable en el aprender de los discentes, facilitando la comprensión de conceptos y las capacidades creativas. No obstante, aún existen desafíos que tienen relación con la formación docente y la infraestructura tecnológica necesaria para implementar estas herramientas de manera efectiva. Por ejemplo, un estudio realizado en una institución educativa de Chimbote reveló que el 57% de los docentes utilizan de manera significativa la plataforma Canva, mientras que el 53.6% de ellos presenta un alto nivel de desempeño en la realización de tareas (Haro et al., 2023).

Luego de la realidad descrita se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre la plataforma virtual Canva y creatividad en

los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024?

Con respecto a la conceptualizaron y operacionalizaron las variables de estudio, primero se realizó la definición conceptual: La plataforma Canva Canva es una herramienta tecnológica que proporciona plantillas gratuitas para distintos tipos de diseños con diversos fines. También posibilita la creación de diseños personalizados mediante la incorporación de imágenes, textos y otros elementos, destacándose por su interfaz fácil de usar, que solo requiere arrastrar y soltar los componentes disponibles en el menú (Santos, et al., 2019).

La creatividad se define como la afirman que la creatividad es la habilidad de una persona para situaciones nuevas, crear ideas o planes para transformar lo existente, agregando valor. Esto implica la capacidad de innovar y ofrecer un enfoque renovado o mejorado sobre lo conocido (Cancino y Pico, 2018).

En referencia a la definición operacional, la plataforma Canva fue evaluada de manera ordinal mediante un cuestionario compuesto por cuatro dimensiones y un total de 24 ítemes con una escala valorativa de 1 a 5.

La variable creatividad fue evaluada de manera ordinal mediante un cuestionario compuesto por cuatro dimensiones y un total de 24 ítemes con una escala valorativa de 1 a 5.

Considerando la pregunta de investigación se plantearon las hipótesis, la alterna fue existe relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024, y la hipótesis nula fue no existe relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; y las hipótesis específicas fueron: el nivel de uso de la plataforma virtual Canva en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote, 2024, es regular; el nivel de percepción de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024, es regular; existe relación entre la plataforma virtual Canva y

la fluidez creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; existe relación entre la plataforma virtual Canva y la originalidad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; existe relación entre la plataforma virtual Canva y la flexibilidad creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote el año 2024; y por último, existe relación entre la plataforma virtual Canva y elaboración de contenido en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.

Las hipótesis mencionadas responden a los siguientes objetivos, el general fue determinar la relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; y los específicos, identificar el nivel de uso de la plataforma virtual Canva en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; identificar el nivel de percepción de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la fluidez creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la originalidad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la flexibilidad creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024; y establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y elaboración de contenido en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.

Metodología

2.1. Tipo y Diseño de investigación

Tipo de investigación:

Se utilizó un tipo de estudio descriptivo porque el fin fue identificar, detallar y caracterizar las propiedades y atributos de las variables en estudio, tal como se manifestaron en su contexto natural. Este enfoque no implicó la manipulación de las variables ni buscó establecer relaciones causales, sino que se enfocó en proporcionar una descripción clara y precisa de los fenómenos observados (Hernández y Mendoza, 2023).

Según su finalidad:

Fue de tipo básico, dado que su objetivo principal no estuvo orientado a resolver una problemática específica o a generar aplicaciones prácticas inmediatas. En este tipo de estudios, se busca principalmente ampliar el conocimiento existente sobre un tema, comprender mejor los fenómenos investigados y contribuir al desarrollo teórico del área de estudio (Bernal, 2022).

Según su Alcance:

El alcance de la investigación se definió como correlacional, ya que su propósito principal fue explorar y analizar el vínculo o nexo entre dos o más variables sin realizar intervenciones directas sobre ellas. Este tipo de investigación tiene como finalidad determinar si existe un vínculo estadístico entre las variables y en medir el grado en que están asociadas. Es decir, no se busca establecer causalidad, sino más bien identificar patrones de asociación que puedan proporcionar una base para futuras investigaciones (Romero et al., 2022).

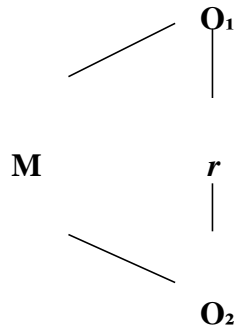
Diseño de investigación:

Se utilizó el no experimental, ya que el investigador no intervino directamente en las variables que se estudiaron.

En este diseño, el objetivo se centra en observar y analizar las variables en su entorno natural, sin alterar su comportamiento ni las condiciones que las influyen (Hernández y Mendoza, 2023).

Figura 1

Este diseño se diagramó de la siguiente manera:



Donde:

M: Muestra (120 alumnos de 1 y 2 ciclo de una universidad privada de Chimbote, 2024)

r: Relación entre las variables

O₁: Plataforma virtual Canva

O₂: Creatividad

2.2. Población y muestra

Según Hernández y Mendoza (2023) hace referencia al cúmulo de elementos, seres, objetos, fenómenos, etc., que tienen semejanza en las propiedades, características y/o cualidades y que pueden ser estudiados. En este estudio, la población estuvo conformada por 708 estudiantes de primer y segundo ciclo de una universidad privada en Nuevo Chimbote, durante el año 2024. Para la selección, se incluyó a los estudiantes de los cursos de Humanidades durante ese mismo período.

Tabla 1*Distribución población*

Institución educativa	Ciclo	Carrera	Alumnos
Universidad privada	I	Derecho	42
		Psicología	42
		Ingeniería civil	42
		Ingeniería Industrial	40
		Educación inicial	38
		Educación Primaria	40
		Administración de empresas	40
		Ingeniería de sistemas	40
		Administración de negocios internacionales	39
	II	Derecho	40
		Psicología	38
		Ingeniería civil	45
		Ingeniería industrial	40
		Educación inicial	33
		Educación Primaria	36
		Ingeniería de sistemas	39
		Administración de negocios internacionales	35
		Administración de empresas	39
Total			708

Nota: Nómina de alumnos matriculados

Hernández y Mendoza (2023) explican que una muestra es una porción representativa de la población, elegida a través de métodos específicos con el fin de realizar un análisis y extraer datos que puedan extrapolarse a toda la población.

Además, destacan que una correcta selección y el tamaño adecuado de la muestra son esenciales para asegurar la exactitud y la validez de los resultados. En este estudio, la muestra estuvo formada por 120 estudiantes de primer y segundo ciclo.

Tabla 2

Distribución muestral

Institución educativa	Ciclo	Carrera	Alumnos
Universidad privada	I	Derecho	42
		Ingeniería civil	42
	II	Educación Primaria	36
Total			120

Nota: Nómina de alumnos matriculados

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

En esta investigación se empleó la técnica de la encuesta, que, según Bernal (2022), facilita la recolección ordenada y meticulosa de datos sobre las opiniones, actitudes, percepciones o comportamientos de un grupo específico. Su propósito principal es reunir información que, una vez analizada, permita responder a las preguntas de investigación.

Considerando la técnica, el instrumento utilizado fue el cuestionario que se concibe como un conjunto de preguntas ordenadas y diseñadas específicamente para captar información precisa de los encuestados. Asimismo, es necesario acotar que este instrumento puede aplicarse de manera presencial, virtual o mediante formatos autoadministrados, y su eficacia depende del diseño claro y comprensible de las preguntas, así como de su capacidad para obtener información relevante para los objetivos del estudio (Bernal, 2022).

El primer instrumento utilizado en esta investigación fue el Cuestionario sobre la Plataforma Virtual Canva que estuvo compuesto por cuatro dimensiones: interactividad, flexibilidad, recursos virtuales y acción formativa, de las cuales se

derivan un total de 24 ítems. Estos ítems fueron medidos mediante una escala valorativa que tuvo el formato de cinco opciones: Siempre (5), Casi Siempre (4), A Veces (3), Casi Nunca (2) y Nunca (1).

El segundo instrumento utilizado en esta investigación fue el Cuestionario sobre la Creatividad, que estuvo compuesto por cuatro dimensiones: fluidez creativa, originalidad, flexibilidad creativa y elaboración de contenido, de las cuales se derivan un total de 24 ítems. Estos ítems fueron evaluados mediante una escala valorativa que contó con cinco opciones de respuesta: Siempre (5), Casi Siempre (4), A Veces (3), Casi Nunca (2) y Nunca (1).

Con respecto a la validez y confiabilidad, el primero se realizó a través del método de juicio de expertos que consistió en la análisis y evaluación de los instrumentos por parte de tres docentes expertos en la temática e investigación; y el segundo se realizó mediante el método de consistencia interna denominado Alfa de Cronbach.

Resultados

Tabla 3

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma virtual Canva	,106	120	,002	,951	120	,000
Creatividad	,055	120	,200*	,987	120	,316

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

Se optó por la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que los datos superan los 50 elementos. La data expone que la variable plataforma virtual Canva tiene un valor $p = 0.002$, inferior a 0.05, lo que indica que no sigue una distribución normal. Por otro lado, la variable Creatividad tiene un valor $p = 0.200$, superior a 0.05, lo que sugiere que sigue una distribución normal. Según Mendivelso (2022), si al menos una de las variables no cumple con la distribución normal, es necesario emplear la correlación de Spearman, una prueba no paramétrica que puede utilizarse cuando los datos no son normales o las variables son ordinales.

Objetivo general: Determinar la relación entre la plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.

Tabla 4

Correlación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad

		Plataforma virtual Canva Creatividad		
Rho de Spearman	Plataforma virtual Canva	Coeficiente de correlación	1,000	,928**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Creatividad	Coeficiente de correlación	,928**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

La tabla 4 muestra que la prueba estadística de Spearman arrojó un coeficiente de 0.928, lo que indica una correlación alta y positiva, y un valor $p = 0.000$, lo que permite validar la hipótesis planteada y confirmar que existe una relación significativa entre las dos variables.

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de uso de la plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Tabla 4

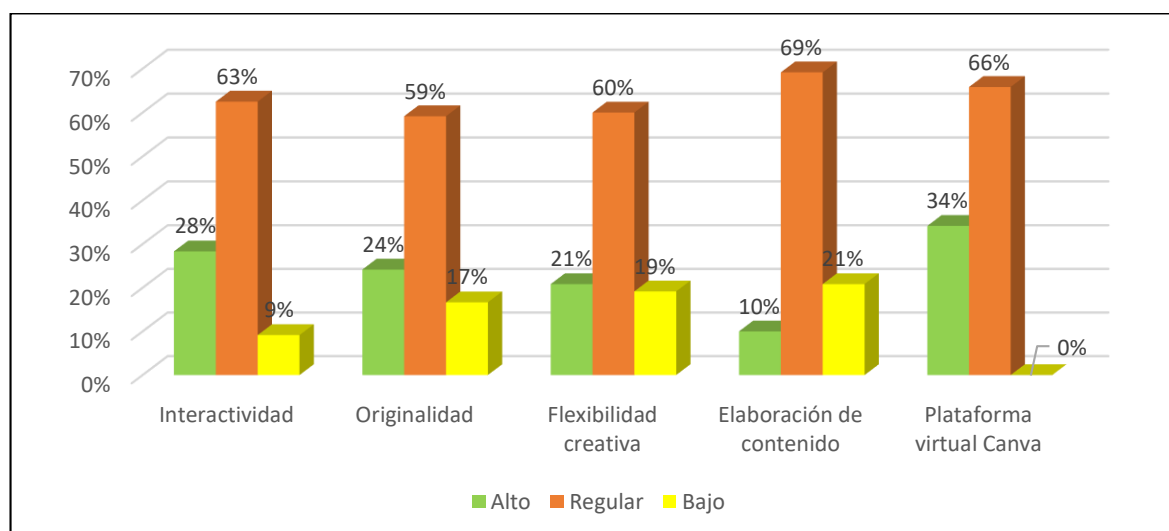
Nivel de uso de la plataforma virtual Canva

Dimensiones y variable	Alto		Regular		Bajo		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Interactividad	34	28%	75	63%	11	9%	120	100.0%
Originalidad	29	24%	71	59%	20	17%	120	100.0%
Flexibilidad	25	21%	72	60%	23	19%	120	100.0%
Elaboración de contenido	12	10%	83	69%	25	21%	120	100.0%
PLATAFORMA VIRTUAL CANVA	41	34%	79	66%	0	0%	120	100.0%

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

Figura 1

Nivel de uso de la plataforma virtual Canva



Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

En la evaluación de las dimensiones analizadas, se observa que en Interactividad predomina el nivel regular con el 63 %, seguido del 28 % en nivel alto y el 9 % en bajo. Para Originalidad, el nivel regular alcanza el 59 %, mientras que el nivel alto es del 24 % y el bajo del 17 %. En Flexibilidad creativa, el nivel regular se sitúa en el 60 %, el nivel alto en el 21 % y el bajo en el 19 %. Respecto a Elaboración de contenido, el nivel regular predomina con el 69 %, seguido del 10 % en nivel alto y el 21 % en bajo. Finalmente, en la variable Plataforma virtual Canva, destaca el nivel regular con el 66 %, mientras que el nivel alto alcanza el 34 % y no se reportaron resultados en el nivel bajo. Esto refleja una tendencia general hacia una percepción regular en las dimensiones evaluadas.

Objetivo específico 2: Identificar el nivel de percepción de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Tabla 5

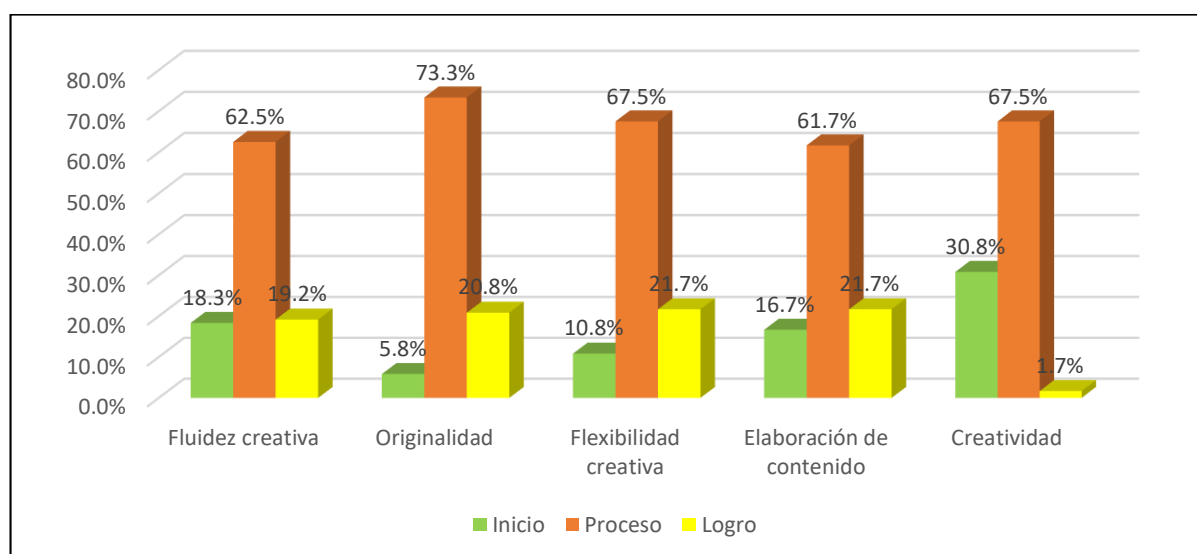
Nivel de percepción de creatividad

Dimensiones y variable	Inicio		Proceso		Logro		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Fluidez creativa	22	18.3%	75	62.5%	23	19.2%	120	100.0%
Originalidad	7	5.8%	88	73.3%	25	20.8%	120	100.0%
Flexibilidad creativa	13	10.8%	81	67.5%	26	21.7%	120	100.0%
Elaboración de contenido	20	16.7%	74	61.7%	26	21.7%	120	100.0%
CREATIVIDAD	37	30.8%	81	67.5%	2	1.7%	120	100.0%

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

Figura 2

Nivel de percepción de creatividad



Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

En la evaluación de las dimensiones analizadas, se observa que en Fluidez creativa predomina el nivel Proceso con el 62.5 %, seguido del 19.2 % en Logro y el 18.3 % en Inicio. Para Originalidad, el nivel Proceso alcanza el 73.3 %, mientras que el nivel Logro es del 20.8 % y el Inicio del 5.8 %. En Flexibilidad creativa, el nivel Proceso se sitúa en el 67.5 %, el nivel Logro en el 21.7 % y el Inicio en el 10.8 %. Respecto a Elaboración de contenido, el nivel Proceso predomina con el 61.7 %, seguido del 21.7 % en Logro y el 16.7 % en Inicio. Finalmente, en la variable Creatividad, destaca el nivel Proceso con el 67.5 %, mientras que el nivel Inicio alcanza el 30.8 % y el nivel Logro solo el 1.7 %. Esto refleja una tendencia general hacia un nivel de desempeño en Proceso en las dimensiones evaluadas

Objetivo específico 3: Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la fluidez creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Tabla 7

Correlación entre plataforma virtual Canva y fluidez creativa

			Plataforma virtual Canva	Fluidez creativa
Rho de Spearman	Plataforma virtual Canva	Coefficiente de correlación	1,000	,902**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Fluidez creativa	Coefficiente de correlación	,902**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

La tabla 7 permite visualizar que el coeficiente Rho arrojó un dato de 0.902, que se considera como una correlación muy alta y positiva, y el valor $p = 0.000$, lo que permite validar la hipótesis planteada y confirma que hay una conexión significativa entre la variable y la dimensión evaluada.

Objetivo específico 4: Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la originalidad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Tabla 8

Correlación entre plataforma virtual Canva y originalidad

			Plataforma virtual Canva	Originalidad
Rho de Spearman	Plataforma virtual Canva	Coeficiente de correlación	1,000	,812**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Originalidad	Coeficiente de correlación	,812**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

La tabla 8 muestra que el valor de Rho fue de 0.812, lo que indica una correlación alta y positiva, y el valor de $p = 0.000$, lo que valida la hipótesis de investigación y demuestra que existe una relación significativa entre la variable y la dimensión de originalidad.

Objetivo específico 5: Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la flexibilidad creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.

Tabla 9

Correlación entre plataforma virtual Canva y flexibilidad creativa

			Plataforma virtual Canva	Flexibilidad creativa
Rho de Spearman	Plataforma virtual Canva	Coefficiente de correlación	1,000	,856**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Flexibilidad creativa	Coefficiente de correlación	,856**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

La tabla 9 muestra que el valor de Rho fue de 0.856, lo que indica una correlación alta y positiva, con un valor $p = 0.000$, lo que respalda la hipótesis planteada y confirma que hay una relación significativa entre la variable y la dimensión de flexibilidad creativa.

Objetivo específico 6: Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y elaboración de contenidos en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.

Tabla 10

Correlación entre plataforma virtual Canva y elaboración de contenido

			Plataforma virtual Canva	Elaboración de contenido
Rho de Spearman	Plataforma virtual Canva	Coefficiente de correlación	1,000	,709**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	120	120
	Elaboración de contenido	Coefficiente de correlación	,709**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	120	120

Nota: Base de datos de los cuestionarios procesados por SPSS V.26

La tabla 10 muestra un Rho de 0.709, lo que indica una correlación muy alta y positiva, y un valor de $p = 0.000$, lo que valida la hipótesis planteada y confirma que existe una relación significativa entre la variable y la dimensión de creación de contenido.

Análisis y discusión

El objetivo general del presente estudio fue determinar la relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada de Nuevo Chimbote en el año 2024. La data mostró que la prueba estadística de Spearman arrojó un coeficiente de 0.928, lo que indica una correlación alta y positiva, y un valor $p = 0.000$, lo que permite validar la hipótesis planteada y confirmar que existe una relación significativa entre las dos variables. Esto implica que, a medida que los estudiantes de los primeros y segundos ciclos de la universidad en cuestión emplean más la plataforma Canva, su creatividad tiende a incrementarse.

Estos datos coinciden con los resultados de la investigación realizada por Cirilo (2022), quien exploró el nexo entre el uso del programa Canva y la significatividad del aprendizaje de los discentes en una asignatura. Los hallazgos revelaron que el uso de Canva alcanzó un nivel elevado con un 88,7%. En cuanto a la significatividad del aprendizaje, el 63.6% llegó al nivel alto y la prueba inferencial arrojó un valor de 0.721. Se concluyó el vínculo entre las variables. Al comparar ambos estudios, se observa que, aunque ambos confirman una relación significativa entre el uso de Canva y variables educativas, el presente estudio reporta un coeficiente de correlación considerablemente más alto (0.928 frente a 0.721). Esto permite inferir, en este contexto específico, el impacto de Canva sobre la creatividad estudiantil es más pronunciado que en el estudio de Cirilo, particularmente en lo que respecta a la creatividad dentro del aprendizaje significativo. Esta variación podría explicarse por diferencias en los enfoques metodológicos, las características de los participantes o las estrategias pedagógicas empleadas, entre otros factores.

Los datos estadísticos obtenidos en los estudios se alinean con la Teoría de la Tecnología Educativa de Robert Gagné, la cual propone nueve eventos de instrucción para estructurar experiencias de aprendizaje efectivas. En este contexto, Según Nava e Ibáñez (2022) exponen que Canva emerge como una herramienta pedagógica que facilita la aplicación de estos principios, ya que permite captar la atención mediante recursos

visuales impactantes, guiar el aprendizaje con plantillas diseñadas estratégicamente y promover la transferencia del conocimiento a través de tareas creativas.

En síntesis, los resultados del presente estudio respaldan la efectividad de Canva como herramienta educativa y destacan su capacidad para estimular la creatividad. Estos datos son congruentes con los principios teóricos de Gagné y con la evidencia empírica revisada, reafirmando el impacto positivo de esta plataforma en el desarrollo de habilidades creativas en el ámbito educativo.

El primer objetivo específico fue identificar el nivel de uso de la plataforma virtual Canva en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. Los resultados obtenidos muestran que el nivel regular predomina con un 66 %, mientras que el nivel alto alcanza un 34 %, sin reportarse casos en el nivel bajo. Esto permite inferir que la mayoría de los estudiantes perciben un uso funcional pero no óptimo de la plataforma, lo que evidencia áreas de oportunidad para incrementar su aprovechamiento en el ámbito educativo.

Estos resultados presentan similitudes con la investigación llevada a cabo por Lazarte (2021), quien evaluó el impacto de Canva en la producción de contenidos digitales. En su análisis, el 52,4% de los estudiantes indicó que su habilidad para desarrollar contenidos digitales estaba en un nivel intermedio, mientras que el 38,7% la situó en un nivel bajo, y solo el 8,9% lo clasificó como alto. La comparación entre ambos estudios revela el gran potencial como recurso educativo, pero aún enfrenta desafíos para alcanzar un aprovechamiento pleno, mientras que en el presente estudio se observa una inclinación hacia un nivel regular, los resultados de Lazarte destacan un porcentaje considerable de estudiantes en niveles bajos, lo cual podría asociarse a factores como la falta de formación adecuada, el acceso limitado a recursos tecnológicos o la integración insuficiente de la plataforma en las estrategias pedagógicas. Esta comparación refuerza la necesidad de optimizar su implementación mediante capacitaciones y metodologías didácticas innovadoras que permitan a los estudiantes explorar al máximo sus funcionalidades.

La interpretación de estos resultados está respaldada por las afirmaciones de García et al. (2021), quienes exponen que Canva proporciona un sistema efectivo para supervisar los resultados del aprendizaje a través de portafolios digitales y herramientas interactivas. Esta versatilidad permite tanto a estudiantes como a docentes acceder fácilmente a contenidos y evaluaciones que pueden adaptarse a diversos niveles de complejidad. Sin embargo, los niveles predominantes reportados como regular y medio en los estudios analizados podrían indicar una falta de capacitación adecuada o de estrategias pedagógicas que maximicen el uso de la plataforma en entornos educativos.

En resumen, aunque Canva es reconocido por sus capacidades para facilitar procesos de aprendizaje y creación de contenidos, su implementación en el contexto educativo evaluado no alcanza un nivel óptimo generalizado. Esto sugiere la necesidad de diseñar e implementar estrategias formativas específicas para potenciar su uso y maximizar los beneficios que esta herramienta puede ofrecer en términos de desarrollo de habilidades digitales y académicas.

El segundo objetivo específico fue identificar el nivel de percepción de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. Los resultados muestran que en la variable creatividad, el nivel Proceso destaca con un 67.5 %, seguido por el nivel Inicio con un 30.8 % y, finalmente, el nivel Logro con un escaso 1.7 %. Esto evidencia que la mayoría de los estudiantes se encuentran en una etapa intermedia en el desarrollo de su creatividad, lo que indica un progreso significativo, aunque aún insuficiente, para alcanzar niveles óptimos. Esta tendencia refleja la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que impulsen a los estudiantes a avanzar hacia niveles más altos de desempeño creativo.

Los datos obtenidos guardan relación con el estudio realizado por Ruiz e Intriago (2022), quienes analizaron la incidencia de la plataforma Canva en el desarrollo de la creatividad. Sus resultados mostraron que el 75 % de los participantes percibieron un desarrollo completo de la creatividad, mientras que un 23 % indicó un desarrollo parcial. Aunque en ambos estudios se reconoce el potencial de la creatividad, los resultados del presente estudio sugieren un nivel de desarrollo menor en comparación con los reportados

por Ruiz e Intriago. Esta diferencia podría atribuirse a factores contextuales, como el diseño de las actividades, la experiencia previa de los estudiantes con la plataforma o el enfoque metodológico utilizado en cada caso.

Desde una perspectiva teórica, Cancino y Pico (2018) conceptualizan la creatividad como la capacidad de idear nuevas propuestas, soluciones o situaciones, o bien de modificar lo ya existente para agregar un valor único. En este contexto, el hecho de que la mayoría de los estudiantes se encuentren en el nivel de Proceso indica que están en una etapa de desarrollo de estas habilidades, pero todavía no logran plasmarlas completamente en propuestas innovadoras o de gran impacto. Este resultado resalta la relevancia de incorporar herramientas como Canva en los entornos académicos, ya que, según investigaciones previas, su utilización favorece la experimentación y el estímulo del pensamiento creativo.

Luego de lo expuesto, aunque se observa un avance significativo en el desarrollo de la creatividad, los resultados sugieren que aún existe un amplio margen de mejora. Por ende, es fundamental diseñar estrategias pedagógicas que permitan a los estudiantes trascender del nivel Proceso al nivel Logro, promoviendo actividades que estimulen su capacidad de innovar y generar valor agregado en sus propuestas.

El tercer objetivo específico fue establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la fluidez creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. La data evidenció que el coeficiente Rho arrojó un dato de 0.902, que se considera como una correlación muy alta y positiva, y el valor $p = 0.000$, lo que permite validar la hipótesis planteada y confirma que hay una conexión significativa entre la variable y la dimensión evaluada.

Estos datos encuentran similitud con el estudio realizado por Quilca et al. (2024), quienes evaluaron la incidencia de la plataforma Canva en el desarrollo de la creatividad, considerando también la dimensión de fluidez creativa. Según los resultados de su investigación, el 50% de los encuestados indicó estar totalmente de acuerdo en que Canva facilita el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, mientras que el otro 50% expresó estar parcialmente de acuerdo. Estos resultados coinciden con los del presente estudio en

destacar el papel positivo de Canva en fomentar habilidades creativas, aunque difieren en el método de evaluación, pues Quilca et al. (2024) emplearon un enfoque basado en percepciones, mientras que este trabajo utilizó un análisis cuantitativo más riguroso.

La comparación entre ambos estudios pone de manifiesto que Canva tiene el potencial de convertirse en una herramienta clave para estimular la creatividad en contextos educativos. Sin embargo, mientras el estudio de Quilca et al. (2024) se enfoca en percepciones generales, los resultados de este trabajo proporcionan evidencia empírica más sólida sobre su impacto específico en la fluidez creativa. Esto refuerza la idea de que el uso de tecnologías innovadoras en la educación no solo contribuye a mejorar la gestión del aprendizaje, sino que también potencia competencias creativas esenciales en los estudiantes.

En relación con la fluidez creativa, Handayani et al. (2021) la describen como la habilidad para generar una gran diversidad de ideas, respuestas o soluciones frente a un desafío o circunstancia, subrayando su naturaleza productiva y exploratoria de diversas opciones. En este sentido, la correlación positiva muy alta encontrada en el presente estudio sugiere que la plataforma Canva no solo facilita el diseño de contenido visual, sino que también estimula procesos de pensamiento divergente, permitiendo a los estudiantes explorar ideas diversas y construir soluciones creativas sin restricciones significativas.

El cuarto específico fue establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la originalidad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. La data mostró que el valor de Rho fue de 0.812, lo que indica una correlación alta y positiva, y el valor de $p = 0.000$, lo que valida la hipótesis de investigación y demuestra que existe una relación significativa entre la variable y la dimensión de originalidad.

Los datos obtenidos muestran similitudes con el estudio de Delgado y Castillo (2024), quienes también analizaron el impacto de Canva sobre la creatividad y originalidad de los estudiantes. En su investigación, llevada a cabo con estudiantes de educación secundaria, se observó que el 100% de los participantes coincidieron en que el uso de Canva mejora notablemente su creatividad, incluidas sus habilidades para generar

ideas originales. Este hallazgo subraya la efectividad de Canva no solo en términos de diseño gráfico, sino también en el impulso de procesos cognitivos relacionados con la innovación y la creatividad.

Al analizar los estudios se puede visualizar coincidencias en los resultados, ya que ambos estudios evidencian una relación positiva entre el uso de la herramienta Canva y el fomento de la creatividad, especialmente en lo relacionado con la originalidad. Sin embargo, el presente estudio amplía este hallazgo al enfocarse en un grupo de estudiantes universitarios, lo que permite identificar el impacto de Canva en un contexto académico más avanzado. Además, mientras que el estudio de Delgado y Castillo se centró en la educación básica media, este estudio proporciona información relevante sobre el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito universitario, ampliando el alcance de la investigación. Asimismo, este estudio contribuye a aportar al cuerpo teórico al reforzar la noción de que herramientas digitales como Canva pueden influir de manera significativa en la creatividad y originalidad de los estudiantes, tal como lo planteó Guilford (1971), quien define la originalidad como la habilidad para generar ideas innovadoras y únicas. El empleo de plataformas como Canva no solo facilita la creación visual, sino que también estimula los procesos creativos al ofrecer a los estudiantes los recursos necesarios para desarrollar soluciones innovadoras.

El quinto objetivo específico fue establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la flexibilidad creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. Los resultados muestran que el valor de Rho fue de 0.856, lo que indica una correlación alta y positiva, con un valor $p = 0.000$, lo que respalda la hipótesis planteada y confirma que hay una relación significativa entre la variable y la dimensión de flexibilidad creativa.

Estos hallazgos son similares a los reportados por Tovar (2023), quien también investigó el vínculo entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo, destacando que la flexibilidad es una dimensión clave de la creatividad en este proceso. En su estudio, Tovar encontró un p-valor de 0.000, también inferior a 0.05, lo que confirma la relación entre Canva y la flexibilidad en los estudiantes. Además, el coeficiente de correlación que

presentó fue de 0.735, lo que indica una relación significativa, aunque algo menor a la observada en el presente estudio.

En la comparación de los resultados de este estudio con los de Tovar se observa una coincidencia en los hallazgos clave, pues ambos estudios evidencian una relación positiva significativa entre el uso de Canva y la flexibilidad creativa. Sin embargo, el presente estudio reporta una correlación más alta (0.856 frente a 0.735), lo que podría reflejar una mayor influencia de Canva en la flexibilidad creativa dentro del contexto universitario. Mientras que Tovar se centró en el aprendizaje significativo, que implica un enfoque más general del aprendizaje, este estudio pone énfasis específico en la flexibilidad creativa, permitiendo una comprensión más detallada de cómo las herramientas digitales influyen en la adaptación y en la capacidad de cambiar de enfoque ante nuevos desafíos.

Los datos mostrados fortalecen la noción de que la flexibilidad creativa, entendida como la capacidad de ajustar el enfoque o perspectiva ante un desafío y adaptarse a nuevas situaciones (Salamanca y Badilla, 2021), puede ser fomentada mediante el uso de plataformas digitales como Canva. Entonces se comprende que esta herramienta no solo apoya la creación visual, sino que también promueve la adaptabilidad y la exploración de diferentes soluciones para abordar problemas de manera creativa. Todo lo manifestado es respaldado por los resultados obtenidos donde se destaca la relevancia de incorporar tecnologías en el proceso educativo, especialmente en un entorno donde la flexibilidad creativa es clave para la resolución de problemas y la generación de nuevas ideas.

El sexto objetivo específico fue establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y elaboración de contenidos en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024. Los resultados exponen que el Rho fue de 0.709, lo que indica una correlación muy alta y positiva, y un valor de $p = 0.000$, lo que valida la hipótesis planteada y confirma que existe una relación significativa entre la variable y la dimensión de creación de contenido.

Estos datos coinciden con los reportados por Osorio (2023), quien también examinó el impacto de Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque en la creación de contenidos. En su estudio, encontró que todos los estudiantes afirmaron que

el uso de Canva tiene un efecto decisivo en la elaboración de contenidos de forma creativa, estimulante y dinámica. Estos resultados se alinean con los obtenidos en esta investigación, ya que ambos destacan la efectividad de Canva para facilitar la creación de contenidos educativos de alta calidad.

Al establecer una comparación de los datos de este estudio con los de Osorio se observa que ambos estudios coinciden en cuanto a la influencia significativa de Canva en la mejora de la elaboración de contenidos. Sin embargo, el presente estudio aporta una perspectiva más específica en el contexto universitario, mientras que el de Osorio se centra en un ámbito más general de la enseñanza-aprendizaje. Además, el coeficiente de correlación en este estudio es ligeramente menor que el encontrado por Osorio, lo que podría reflejar una diferencia en la percepción de la plataforma según el nivel educativo y el tipo de contenido trabajado.

Toda la información estadística y teórica resalta la importancia de la elaboración de contenidos, entendida como la capacidad de transformar ideas abstractas en productos concretos y bien estructurados mediante el uso de la herramienta Canva. Asimismo, esta herramienta digital facilita este proceso, al permitir a los estudiantes organizar y desarrollar sus contenidos de manera visualmente atractiva y creativa. Estos datos ponen en evidencia el valor de integrar herramientas digitales en el proceso educativo, especialmente en la creación de contenidos académicos, donde la claridad, la precisión y la calidad son esenciales (Kim et al., 2015).

Conclusiones

Se determinó que hay una relación relevante entre el uso de la plataforma digital Canva y el nivel de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada en Nuevo Chimbote, 2024. Esto se corroboró mediante los datos de la prueba Rho que fue de 0.928, lo que indica una correlación alta y positiva, y un valor $p = 0.000$, lo que permite validar la hipótesis planteada y confirma que el empleo de Canva se vincula con la mejora de la creatividad de los discentes.

El nivel de uso de la plataforma Canva por parte de los estudiantes es considerado regular (66%) debido a su limitada familiaridad con la herramienta, lo que afecta su capacidad para aprovechar todas sus funcionalidades. Además, la falta de motivación y creatividad, sumada a una escasa integración de la plataforma en el proceso de aprendizaje, impide que los estudiantes desarrollen de manera efectiva sus habilidades y satisfagan plenamente sus necesidades académicas.

El nivel de creatividad de los estudiantes está en proceso (67.5%) lo que refleja que la mayoría está en camino de desarrollar sus habilidades creativas, pero aún no las ha consolidado por completo. Este resultado podría deberse a la falta de experiencia y práctica continua con herramientas digitales que estimulen la creatividad, lo que limita su capacidad para alcanzar niveles más avanzados.

Se estableció la conexión entre el uso de la plataforma Canva y la fluidez creativa de los estudiantes. La correlación encontrada fue de 0.902, lo que refleja una relación altamente positiva. El valor de significancia de 0.000 ratifica que el empleo de Canva ejerce una influencia significativa en la capacidad de los estudiantes para generar ideas de manera ágil y eficiente.

Se estableció la relación entre Canva y la originalidad de los estudiantes. Esto se validó mediante la data de la prueba de Rho que fue de 0.812, indicando una fuerte relación positiva y un valor $p = 0.000$, validando la hipótesis y confirmando que existe nexo entre la plataforma y la capacidad de los discentes para producir ideas y soluciones innovadoras.

Se estableció la relación entre la plataforma Canva y la flexibilidad creativa de los estudiantes. Este vínculo fue confirmado por la prueba de Rho que arrojó un valor de 0.856, lo que señala una conexión altamente positiva. El valor de significancia de 0.000 refuerza la idea de que el uso de Canva tiene un nexo significativo en la flexibilidad creativa de los discentes, favoreciendo su capacidad para adaptarse a diversas perspectivas y enfoques según los requisitos de las tareas.

*

Recomendaciones

A los docentes fomentar el uso de la plataforma Canva en el primer y segundo ciclo de la universidad, integrándola como herramienta principal en las actividades académicas para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, realizando capacitaciones periódicas para asegurar que los estudiantes aprovechen todas las funcionalidades de la plataforma.

A los estudiantes a explorar más a fondo sus funcionalidades avanzadas. Para ese fin se podrían ofrecer talleres adicionales o tutoriales que guíen a los estudiantes a un uso más experto, con el fin de mejorar su aprovechamiento y aumentar el nivel de utilización de la plataforma.

A los docentes implementen actividades creativas más desafiantes y estimulantes, de modo que los estudiantes que se encuentran en el nivel de proceso puedan avanzar hacia los niveles más altos de creatividad. Las actividades mencionadas pueden estar orientadas a la resolución de problemas complejos y la generación de ideas innovadoras, promoviendo la creatividad en diferentes contextos académicos.

A los docentes que integren tareas que fomenten la rapidez y la generación continua de ideas dentro del aula. Además, los profesores pueden proponer desafíos creativos que impulsen a los estudiantes a pensar de manera rápida y eficaz, utilizando Canva para plasmar sus ideas.

A los docentes a diseñar actividades en las que los estudiantes deban presentar proyectos únicos, utilizando Canva como herramienta para crear presentaciones innovadoras. Asimismo, los docentes deben alentar la expresión personal en los proyectos y promover el pensamiento divergente para que los estudiantes continúen desarrollando su capacidad para generar ideas originales.

A los estudiantes sigan utilizando Canva en proyectos donde puedan adaptar sus enfoques y soluciones, promoviendo la flexibilidad creativa. Para esa finalidad, los docentes deberían crear espacios para que los estudiantes puedan modificar y ajustar sus trabajos en función de nuevas ideas y cambios, permitiéndoles experimentar con diferentes enfoques para desarrollar su capacidad de adaptarse a nuevas circunstancias.

Referencias bibliográficas

- Ahmad, D., y Omer, A (2021). Creative Thinking: Its Importance and How to Cultivate It. *Academic Radiology*, 145-178. <https://doi.org/10.1016/j.acra.2021.06.001>
- Arcentales, M., García, D., Cárdenas, N. y Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, ciencia y Tecnología*. 4(3). 115 – 138. <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393/518>
- Bernal, C. (2022). *Metodología de la investigación. Administración, Economía, Humanidades y Ciencias Sociales*. Pearson.
- Calagua, R. (2024). *Canva y el aprendizaje colaborativo en el Área Educación para el Trabajo en estudiantes de secundaria Cañete 2024*. [Tesis de segunda especialidad. Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/151289/S_Calagua_L_RRR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cancino, C., y Picos, P. (2018). La creatividad y sus componentes. *Creatividad y sociedad. Revista de la Asociación para la Creatividad*, 2(27), 167-183. https://www.academia.edu/download/56155749/La_creatividad_y_sus_componente_s.pdf
- Caspi, M., y Cerezo, C. (2023). *Canva como herramienta didáctica en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera de educación básica de la universidad técnica de babahoyo, periodo octubre 2023- marzo 2024*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16283>
- Chicaiza, A. (2024). *Canva para la enseñanza- aprendizaje de la materia de Patrimonio Cultural*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica Estatal deL Carchi]. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2536>
- Cirilo, L. (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89634>

- Delgado, N., y Castillo, E. (2024). Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone. *Polo del conocimiento*, 9 (7). 360-379. [Herramienta Canva y el aprendizaje de estudiantes de básica media en la ruralidad de Chone | Delgado Viteri | Polo del Conocimiento](#)
- Feitosa, G., Miyahara, R., y Alves, V. (2022). Multisensory integration approach, cognitive domains, meaningful learning: reflections for undergraduate nursing education. *Rev. Esc. Enfermería. USP*, 56, e20210381. <https://doi.org/10.1590/1980-220X-REEUSP-2021-0381>
- García, J., Gañgan, M., Tolentino, M., Ligas, M., Moraga, S., y Pasilan, A. (2021). Canvas Adoption Assessment and Acceptance of the Learning Management System on a Web- Based Platform. *ASEAN Journal of Open Distance Learning*, 12(1), 24-38. <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2101/2101.12344.pdf>.
- Guilford, J. P. (1971). The Nature of Human Intelligence. *American Educational Research Journal*, 5 (2). 249-256. <https://gwern.net/doc/iq/1967-guilford-thenatureofhumanintelligence.pdf>
- Handayani, A., Rahayu, S., y Agustini, R. (2021). Students' creative thinking skills in biology learning: Fluency, flexibility, originality, and elaboration. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(1). 1- 11. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1747/1/012040>
- Haro, M., Calderón, R., Flores, L., Uceda, L., Cieza, S. (2023). Uso de la plataforma Canvas y desempeño docente en instituciones educativas de Chimbote. *Memorias de la Décima Tercera Conferencia Iberoamericana de Complejidad, Informática y Cibernética: CICIC*, 238 - 243. <https://www.iiis.org/CDs2023/CD2023Spring/papers/CB485GR.pdf>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* (2^{da} ed.) Mc Graw Hill Education
- Huerta, T., Gutiérrez, R., Picho, J., y Bustamante, E. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico.*, (17), 308–319. <https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.7527687>

- Jordá, V., Terán, A., y Soxo, W. (2022). Producción científica sobre los principios de aprendizaje multimedia. *Conrado*, 18(89), 327-333. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000600327&lng=es&tlng=es
- Kim, K., Edens, D., Iorio, F., Curtis, J., y Romero, E. (2015). Cognitive skills development among international students at research universities in the United States. *En Journal of International Students*, 5 (4). 526-540. <https://doi.org/10.32674/jis.v5i4.413>
- Layedra, J. (2024). Canva como herramienta educativa: Aportes desde docentes para su vinculación a la educación básica en Riobamba, Ecuador. *Revista Multidisciplinaria Arbitrada de Investigación Científica*, 8(3). 2676-2696. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1595/5162>
- Lazarte, D. (2021). *La incidencia de la herramienta virtual Canva en la creación e integración de los contenidos digitales en los estudiantes de la Universidad Ricardo Palma – 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/68514>
- López, L. (2022). *Plataforma Canvas y el aprendizaje significativo del idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada, Los Olivos, año 2022*. [Tesis de la maestría. Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100006>
- Mareque, M., y De Prada, E. (2023). *Communication as a way to develop creativity in higher education: Analysis through external internships in business management*. *Revista Latina de Comunicación Social* (81), 575–591. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2023-1995>
- Mellado, M. (2023). Enfoque por tareas y aplicación de Canva en las Escuelas Oficiales de Idiomas de Andalucía. *Estudio de Arte y Humanidades*. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/147341/3/manumrodriguezTFM0123memoria.pdf>

- Minaya, I. (2023). *Influencia de herramientas digitales en el aprendizaje activo en modalidad virtual en estudiantes de una universidad nacional de Lima – 2023*. [Tesis de maestría, César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/122229>
- Miranda, C., y Enciso, L. (2023). Use of Canva as a communication tool in the educational process through infographics. *18th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, 1-6. <https://doi.org/10.23919/CISTI58278.2023.10211654>
- Morlà Folch, T., Eudave Muñoz, D., & Brunet Icart, I. (2018). Habilidades didácticas de los profesores y creatividad en la educación superior. Experiencia en una universidad mexicana. *Perfiles Educativos*, XL, (162), 100-116. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2018.162.58886>
- Nava, I., e Ibañez, K. (2022). Diseño de intervención aplicando la teoría de Robert Gagné en la asignatura Taller de Liderazgo de la carrera de Ingeniería Industrial. *Investigación Educativa Duranguense*, 13(21), 32-41. <https://editorialupd.mx/revistas/index.php/ined/article/view/167>
- Olano, J., y Requejo, P. (2024). *Herramienta Canva y aprendizaje de educación para el trabajo en estudiantes de Secundaria de Instituciones Educativas, Provincia de Jaén – 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.uct.edu.pe/items/2baa6792-282d-4c71-aa3c-8363c69c48ed>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2024). *Los estudiantes de los sistemas educativos de alto rendimiento logran las mejores puntuaciones en la primera evaluación internacional del pensamiento creativo*. <https://www.oecd.org/en/about/news/press-releases/2024/06/los-estudiantes-de-los-sistemas-educativos-de-alto-rendimiento-logran-las-mejores-puntuaciones-en-la-primera-evaluacion-internacional-del-pensamiento-creativo.html>
- Osorio, V. (2023). *Aplicación de la herramienta digital Canva para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura estudios sociales en los estudiantes de 9no año EGB “a” de la unidad educativa municipal “Calderón” Año Lectivo 2022-2023*. [Tesis de maestría, Universidad de Técnica del Norte]. [PG 1609 TRABAJO GRADO.pdf](#)

- Quilca, E., Vaca, A., Boderó, C., y Yáñez, O. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Ramírez, A., Salazar, R., Gómez, M., Martínez, E., y Chiri, C. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4). 5428-5441. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3024
- Rojas, N. (2022). *Herramientas digitales para promover la creatividad literaria en estudiantes de primero de secundaria en una institución educativa pública – Ferreñafe*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96641>
- Romero, H., Real, J., Ordoñez, L., Gavino, E., y Saldarriaga, G. (2022). Metodología de la investigación. *ACVENISPROH Académico*. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/ACLIB0017>
- Ruiz, L., e Intriago, W. (2024). El uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6 (11). 75-90. <https://www.redalyc.org/journal/6858/685872167005/html/>
- Salamanca, J., y Badilla, G. (2021). Del pensamiento computacional al pensamiento creativo. *Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 19(2). 261-287. <https://doi.org/10.7195/ri14.v19i2.1653>
- Santos, H., Batista, J. y Marques, R. (2019). Digital transformación in higher education: the use of communication tecnologías by students. *Procedia Computer Science*, 164. 123 – 130. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919322021>
- Tapia, L. (2024). La importancia del aprendizaje basado en la creatividad en los futuros profesionistas para enfrentar los retos del entorno actual. *Revista Panamericana de Pedagogía*, 38, 159-172. <https://doi.org/10.21555/rpp.vi38.3110>
- Tovar, M. (2023). *La herramienta Canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del viii ciclo de estudios de la escuela de educación de la Universidad Los Ángeles De Chimbote, Ancash-2023*. [Tesis de doctorado,

- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/32870>
- Tuarez, J., Quisphe, G., Ramos, H., y Yáñez, O. (2024). Canva como estrategia didáctica para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Andrés F. Córdova”. *AlfaPublicaciones*, 6(3), 159–174.
<https://doi.org/10.33262/ap.v6i3.535>
- Ullauri, I., y Ullauri, I. (2018). Metacognición: Razonamiento Hipotético y Resolución de Problemas. *Revista Científic*, 3(8), 121–137.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2018.3.8.6.121-137>
- Universidad César Vallejo. (27 de enero, 2023). *Conoce las plataformas digitales utilizadas por las mejores universidades peruanas para innovar en la educación del país*. <https://www.ucv.edu.pe/noticias/conoce-las-plataformas-digitales-utilizadas-por-las-mejores-universidades-peruanas-para-innovar-en-la-educacion-del-pais>
- Urbano, A. (2024). *Canva para mejorar la producción de textos en la I.E. San Miguel, Tayacaja, 2024*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/152576/S_Urbano_PA_P-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vargas, I., Cabrera, C., Cortez, C., Apaza, I., y Reátegui, M. (2022). The canva platform and meaningful learning in regular basic education. *International Journal of Health Sciences*, 643-658. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS7.11213>
- Vargas, P. (2022). *Uso de herramientas digitales y aprendizaje por competencias de estudiantes de Mecánica Clásica de una universidad nacional, Lima, año 2022*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/98311>
- Vásquez, A. (2024). *Canva y las competencias de ciencia y tecnología en los estudiantes de una institución educativa, Iquitos 2024*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/154724/S_Vasquez_GAM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Wijayanti, E. (2022). Teaching English by Using Canva: Students' and Lecturers' Voice. ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education, 6(2). 411 – 428. <https://doi.org/10.29240/ef.v6i2.5709>
- Xiao, C, Liu, S., y Dai, T (2021) Positive and Negative Supervisor Development Feedback, Team Harmonious Innovation Passion and Team Creativity. *Front. Psychol.* 12. 681910. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.681910>
- Yaule, B., Molina, A., Cofre, B., Castro, C., Rivera, I., y Guamán, Ángeles. (2024). Designing the future: the impact of Canva in the teaching - learning process as a tool for teachers. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(2). 1490 - 1498. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.222>

Anexos

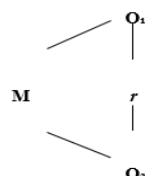
Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Plataforma virtual Canva	La plataforma Canva se define como un recurso tecnológico que ofrece plantillas gratuitas para una variedad de diseños con diversos propósitos. Asimismo, permite crear diseños personalizados agregando imágenes, textos y otros elementos, además, su interfaz es intuitiva y simplemente requiere arrastrar y soltar los elementos que se encuentran en la barra de menú (Santos, et al., 2019).	La plataforma Canva fue evaluada de manera ordinal mediante un cuestionario compuesto por cuatro dimensiones y un total de 24 ítems con una escala valorativa de 1 a 5.	Interactividad	Comunicación clara y efectiva mediante un lenguaje accesible.	1	Ordinal
				Autoaprendizaje y recursos dinámicos.	2	
				Habilidades tecnológicas básicas	3	
				Interacción activa entre profesor y estudiantes.	4	
				Colaboración entre estudiantes.	5	
				Interacción asíncrona y aprendizaje flexible.	6	
			Flexibilidad	Acceso a recursos diversos.	7	Siempre
				Navegación ágil.	8	Casi Siempre
				Tareas autónomas.	9	
				Organización eficiente de contenidos.	10	Casi Nunca
				Adaptación al plan de estudios.	11	Nunca
				Flexibilidad en el aprendizaje.	12	
			Recursos virtuales	Acceso a información y recursos educativos.	13	
				Creación de grupos de trabajo online.	14	
				Ajuste de recursos a las necesidades estudiantiles.	15	

				Alineación de los recursos con la asignatura.	16	
				Coherencia en el uso de recursos virtuales.	17	
				Integración de medios enriquecidos.	18	
			Acción formativa	Aprendizaje multimedia.	19	
				Creación de actividades online y presenciales.	20	
				Fomento del aprendizaje autónomo.	21	
				Refuerzo de aprendizajes	2	
				Incremento de la motivación	23	
				Evaluaciones online	24	
Creatividad	La creatividad se define como la capacidad de una persona para generar ideas, planes o situaciones nuevas, o bien transformar lo existente, añadiendo un valor agregado. Esto implica la habilidad de innovar y dar un enfoque único o mejorado a lo que ya se conoce (Cancino y Pico, 2018)	La creatividad fue evaluada de manera ordinal mediante un cuestionario compuesto por cuatro dimensiones y un total de 24 ítems con una escala valorativa de 1 a 5.	Fluidez creativa	Generación de ideas	1	
				Facilidad creativa.	2	
				Expresión rápida.	3	
				Diversidad de enfoques.	4	
				Creatividad en soluciones.	5	
				Generación constante de ideas.	6	
			Originalidad	Proyectos únicos.	7	
				Inspiración para nuevas ideas.	8	
				Enfoques innovadores	9	
				Diseños originales.	10	
				Trabajo destacado	11	
				Presentación novedosa	12	
			Flexibilidad creativa	Adaptación al curso.	13	
				Variedad de opciones.	14	

				Experimentación en diseño	15	
				Ajuste a estilos.	16	
				Coherencia en cambios	17	
				Herramientas suficientes	18	
			Elaboración de contenido	Contenido atractivo	19	
				Claridad y organización	20	
				Integración de medios	21	
				Estructuración efectiva	22	
				Comunicación clara	23	
				Interactividad visual.	24	

Anexo 2. Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es la relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024?	Plataforma virtual Canva	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Ha: Existe relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Ho: No existe relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p>	<p>Tipo de investigación: La investigación fue de tipo descriptivo, ya que tuvo como objetivo identificar, detallar y caracterizar las propiedades y atributos de las variables en estudio, tal como se manifestaron en su contexto natural.</p> <p>Diseño de investigación: El enfoque de la investigación fue no experimental, dado que el investigador no realizó ninguna manipulación directa de las variables en estudio. (Hernández y Mendoza, 2023).</p>  <p>Donde: M: Muestra (120 alumnos de 1 y 2 ciclo de una universidad privada de Chimbote, 2024) r: Relación entre las variables O₁: Plataforma virtual Canva O₂: Creatividad</p> <p>Población: estuvo conformada por 708 por estudiantes del primer y segundo ciclo de once carreras</p>
	Creatividad	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de uso de la plataforma virtual Canva en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Identificar el nivel de percepción de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la fluidez creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la originalidad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>El nivel de uso de la plataforma virtual Canva en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024, es regular.</p> <p>El nivel de percepción de creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024, es regular</p> <p>Existe relación entre la plataforma virtual Canva y la fluidez creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p>	

		<p>Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y la flexibilidad creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Establecer la relación entre la plataforma virtual Canva y elaboración de contenido en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024</p>	<p>Existe relación entre la plataforma virtual Canva y la originalidad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Existe relación entre la plataforma virtual Canva y la flexibilidad creativa en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Existe relación entre la plataforma virtual Canva y elaboración de contenido en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p>	<p>profesionales de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Muestra: La muestra estuvo constituida por 120 estudiantes que pertenecen al primer y segundo ciclo de la carrera de Derecho, Ingeniería Civil y Educación primaria de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024.</p> <p>Técnicas e instrumentos de investigación: La técnica fue la encuesta y el instrumento, el cuestionario, uno para cada variable.</p>
--	--	--	---	--

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE LA PLATAFORMA VIRTUAL CANVA

INFORMACION GENERAL:

CICLO DE ESTUDIO SEXO: Masculino Femenino

EDAD: PROCEDENCIA:

Introducción: Estamos realizando una investigación relacionada al uso de la plataforma virtual Canva y creatividad de los estudiantes razón por la cual les pedimos su colaboración responsable, brindando la información solicitada, la misma que tiene carácter estrictamente confidencial y de uso académico, de acuerdo con las siguientes instrucciones.

Instrucciones: marque con una equis (X) las alternativas de respuesta de acuerdo con las preguntas que se plantean a continuación, por favor no dejar ninguna respuesta sin marcar. La escala empleada es la siguiente:

Siempre (S)

Casi Siempre (CS)

A Veces (AV)

Casi Nunca (CN)

Nunca (N)

Variable: Plataforma virtual Canva						
N.º	Ítems	S (5)	CS (4)	AV (3)	CN (2)	N (1)
Dimensión: Interactividad						
1	La plataforma Canva facilita la comunicación clara y efectiva mediante un lenguaje accesible					
2	La estructura de Canva promueve el autoaprendizaje a través de recursos dinámicos y personalizables.					
3	El uso de Canva requiere habilidades tecnológicas básicas que fomentan la accesibilidad para los estudiantes.					
4	Canva facilita la interacción activa entre el profesor y los estudiantes, promoviendo la colaboración educativa.					

5	La plataforma potencia el trabajo colaborativo entre los estudiantes, permitiendo la creación conjunta de contenidos.				
6	Canva ofrece herramientas para la interacción asíncrona, permitiendo el aprendizaje flexible en diferentes tiempos.				
Dimensión: Flexibilidad					
7	La plataforma Canva permite un fácil acceso a diversos recursos de aprendizaje (presentaciones, resúmenes, enlaces, blogs, repositorios, bibliotecas virtuales, etc.).				
8	La estructura de la plataforma Canva facilita una navegación ágil entre los diferentes menús y apartados.				
9	Las actividades en la plataforma Canva permiten realizar tareas de manera autónoma, reduciendo la necesidad de explicaciones complementarias por parte del profesor.				
10	La plataforma Canva permite organizar los contenidos del curso de manera eficiente, adaptándose a las necesidades del estudiante.				
11	El uso de la plataforma Canva se adapta fácilmente al plan de estudios y a los objetivos educativos de las asignaturas.				
12	La plataforma Canva es fácil de usar y se ajusta bien a las necesidades del trabajo académico, proporcionando flexibilidad en el aprendizaje.				
Dimensión: Recursos virtuales					
13	La plataforma Canva facilita el acceso a una mayor cantidad de información y recursos educativos disponibles en internet.				
14	Canva permite la creación de grupos de trabajo en línea para fomentar la colaboración entre estudiantes.				
15	Los recursos disponibles en Canva, como foros, chat, videoconferencias y correo electrónico, se ajustan a las necesidades de los estudiantes.				
16	Los recursos de la plataforma Canva están alineados con los contenidos específicos de la asignatura.				
17	Los recursos virtuales de Canva son utilizados de manera coherente con los temas y competencias de la asignatura.				
18	Las actividades diseñadas en la plataforma Canva integran diversos medios, como audio, video e imágenes, para enriquecer el aprendizaje.				
Dimensión: Acción formativa					

19	La plataforma Canva favorece el aprendizaje multimedia, mejorando la comprensión de los contenidos del curso.					
20	La plataforma Canva permite la creación de actividades tanto online como presenciales, ofreciendo flexibilidad para el aprendizaje.					
21	El uso de la plataforma Canva fomenta el desarrollo de un aprendizaje autónomo en los estudiantes, permitiéndoles gestionar su propio proceso de aprendizaje.					
22	La plataforma Canva facilita el refuerzo de los aprendizajes, apoyando a los estudiantes a profundizar en los temas tratados en clase.					
23	El uso de la plataforma Canva incrementa la motivación de los estudiantes, contribuyendo a una mayor participación y entusiasmo en el aprendizaje.					
24	La plataforma Canva permite realizar evaluaciones online, facilitando la retroalimentación rápida y la entrega oportuna de calificaciones.					

Variable: Creatividad						
N.º	Ítems	S (5)	CS (4)	AV (3)	CN (2)	N (1)
Dimensión: Fluidez creativa						
1	El uso de la plataforma Canva me permite generar muchas ideas relacionadas con los contenidos del curso.					
2	La plataforma Canva facilita la generación de ideas creativas para mis proyectos académicos.					
3	La plataforma Canva favorece la expresión de ideas de manera rápida y efectiva.					
4	Al usar la plataforma Canva, soy capaz de pensar en diferentes formas de abordar una misma tarea.					
5	La plataforma Canva promueve la creatividad en la resolución de problemas relacionados con mis estudios.					
6	La plataforma Canva me ayuda a desarrollar nuevas ideas y enfoques de manera constante durante el proceso de aprendizaje.					
Dimensión: Originalidad						
7	La plataforma Canva permite crear proyectos únicos que se distinguen por su creatividad.					

8	La plataforma Canva me inspira a desarrollar ideas que no se habían considerado previamente en mis trabajos.					
9	Utilizando Canva, soy capaz de aportar un enfoque innovador a las tareas académicas.					
10	La plataforma Canva facilita la creación de diseños originales que se alejan de las soluciones comunes.					
11	La plataforma Canva fomenta mi capacidad para producir trabajos que se destacan por su originalidad.					
12	El uso de Canva me permite presentar ideas de manera novedosa y diferente a lo habitual.					
Dimensión: Flexibilidad creativa						
13	La plataforma Canva me permite adaptar mis proyectos según las necesidades y exigencias del curso.					
14	El diseño de Canva me ofrece diversas opciones para modificar mis trabajos y explorarlos desde diferentes perspectivas.					
15	La plataforma Canva permite experimentar con diferentes tipos de diseño y presentaciones en mis tareas académicas.					
16	Con Canva, puedo ajustar fácilmente mis proyectos a diferentes estilos y enfoques creativos.					
17	La plataforma Canva me permite realizar cambios en mis creaciones sin perder la coherencia del proyecto.					
18	La plataforma Canva me ofrece herramientas suficientes para ajustar mis trabajos a los requisitos del curso y mis propias ideas creativas.					

Dimensión: Elaboración de contenido						
19	La plataforma Canva facilita la creación de contenido académico visualmente atractivo.					
20	Utilizando Canva, soy capaz de desarrollar contenido claro y organizado para mis proyectos.					
21	La plataforma Canva me permite integrar diferentes tipos de medios (imágenes, videos, texto) de forma coherente y efectiva.					
22	Con Canva, puedo crear contenido bien estructurado que mejora mi comprensión de los temas estudiados.					
23	La plataforma Canva me ayuda a producir contenido que comunica de manera efectiva las ideas y conceptos clave del curso					

24	La herramienta Canva me permite elaborar contenido interactivo y visual que capta la atención de mis compañeros y profesores.					
-----------	---	--	--	--	--	--

Anexo 4. Evaluación de Juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Richard Josué Cruz Gonzales

Fecha: 28-09-2024

Especialidad: Lengua y literatura

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario sobre la plataforma virtual Canva

1. **Autor del instrumento:** José Luis Rojas Ángeles (2024)

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024”**. El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II. Aspectos a evaluar

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1 – 9)	(10 – 13)	(14 – 16)	(17 – 18)	(19 – 20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				X	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			X		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				X	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			X		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			X		
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			X		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				X	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				X	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			X		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			X		
Sumatoria parcial				90	72	
Sumatoria total		162				
Valoración cuantitativa		0.81				

Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

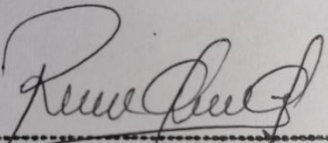
.....

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de validez

$$162 = 0.81$$



Mgtr Richard J. Cruz Gonzales
Docencia e Investigación
CPPe. N° 0542925333

.....
Firma del experto

DNI: 42925333

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Karina Harley Sánchez Carranza

Fecha: 25-09-2024

Especialidad: Lengua y literatura

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario sobre la creatividad

2. Autor del instrumento: José Luis Rojas Ángeles (2024)

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024”**. El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado

II. Aspectos a evaluar

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1 – 9)	(10 – 13)	(14 – 16)	(17 – 18)	(19 – 20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			X		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			X		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			X		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			X		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				X	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				X	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				X	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				X	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			X		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			X		
Sumatoria parcial				96	72	
Sumatoria total		168				
Valoración cuantitativa		0.84				

Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

.....

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de validez

$$168 = 0.84$$



Mg. Karina H. Sánchez Carranza
DOCENTE

.....
Firma del experto

DNI: 42714097

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

IV. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: katerine Neysi Meléndez Salinas

Fecha: 26-09-2024

Especialidad: Computación e Informática

Nombre del instrumento evaluado: Cuestionario sobre la creatividad

3. **Autor del instrumento:** José Luis Rojas Ángeles (2024)

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024”**. El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado

V. Aspectos a evaluar

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
		(1 – 9)	(10 – 13)	(14 – 16)	(17 – 18)	(19 – 20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			X		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			X		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			X		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			X		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				X	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				X	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				X	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				X	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			X		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?			X		
Sumatoria parcial				96	72	
Sumatoria total				168		
Valoración cuantitativa				0.84		

Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

.....

VI. CALIFICACIÓN GLOBAL

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de validez

$$168 = 0.84$$


Katerine Neysi Meléndez Salin
MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
Y GESTION EDUCATIVA

.....
Firma del experto

DNI: 45220280

Anexo 5. Base de datos

Base de datos de la plataforma virtual Canva

	Interactividad						Flexibilidad						Recursos virtuales						Accion formativa					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
1	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	2	2	2	1	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2
7	4	4	4	3	4	1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
8	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3
10	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	2	2	1	2	4
11	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4
12	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4
14	4	4	4	2	3	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	4	4	2	1	2	2	1	4	2
15	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
16	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	3	4	2	3	3	3	1	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
18	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
20	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4
22	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
23	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3
24	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4
25	4	3	3	1	3	2	2	3	2	4	4	3	1	3	2	3	2	2	1	3	4	1	4	3
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4
28	4	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	3	1	2	4	1	3	2
29	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	2	3
30	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3

31	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	4	4	2	3	3	1	1	2	2	4	1	4
32	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4
33	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
35	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2
36	4	4	4	1	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3
37	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2
38	4	4	4	2	3	3	1	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	4	3
39	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4
40	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4
41	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4
42	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2
43	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	1	3	3
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4
46	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3
47	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
48	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
49	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
50	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
51	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
52	4	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2
53	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
54	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2
55	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4
56	3	3	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2
57	4	4	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
58	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4
59	3	4	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3
60	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4
61	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4
63	4	4	3	1	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	2	3	3
64	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4
65	3	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3
66	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
68	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	1	4	4	4	2	3	4	2	4	4
69	1	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	2	2	3	2

70	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3
71	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3
72	1	4	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
73	2	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3
74	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4
75	4	3	3	1	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	
77	4	4	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2
78	4	3	2	1	1	3	4	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2
79	4	2	3	2	4	4	4	2	4	2	1	2	1	2	3	4	2	1	1	4	4	2	4	2
80	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
81	4	4	3	2	3	3	4	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	4	1	4	2
82	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	2	3	2	4	3	4	1	3	4
83	4	4	1	1	3	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	2	4	2	1	4	4
84	1	4	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	4	2	4	4
85	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
86	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2
87	2	2	2	2	2	3	3	3	1	1	1	3	4	2	3	3	2	1	4	2	1	4	1	1
88	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
89	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2
90	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	4	4	4	2
91	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1
92	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3
93	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	4	3
94	4	4	4	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	4	2	2	3	1	1	2	3	1	4	2
95	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3
96	2	2	2	1	1	2	3	2	3	2	1	1	1	1	4	4	3	2	2	2	2	1	2	2
97	4	4	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	4	4	2	3	3
98	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4
99	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3
100	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3
101	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3
102	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4
103	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
104	3	4	4	2	2	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2
105	4	3	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	2	2	2	4	2
106	3	4	3	1	2	4	3	4	4	2	3	3	2	4	2	4	4	3	4	2	4	1	3	2
107	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2
108	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	1	1	3

109	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	4	3	3	4	4	2	4	1	2	2
110	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
111	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
112	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	4	4	3
113	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3
114	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2
115	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
116	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
117	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3
118	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4
119	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
120	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4

Base de datos de creatividad

	Fluidez						Originalidad					Flexibilidad						Elaboración						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	2	2	3	4	4	2	5	4	3	2	4	4	3	5	2	2	4	4	3	2	3	3	3	3
2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4
9	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	4	4	4	4	4	1	2	2	1	2	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
12	4	2	3	3	3	4	3	4	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	1	1	4	3	3	2
13	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4
14	2	2	4	4	2	1	2	2	1	4	2	1	2	3	3	2	2	2	1	1	4	3	3	2
15	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4
16	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	4	2	2	2	2
18	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3
19	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4
20	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4
21	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4
22	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3

23	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	
24	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	
25	3	2	3	2	2	1	3	4	1	4	3	2	2	3	3	1	2	1	3	4	2	3	1	4
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
27	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	2
28	3	2	3	4	3	1	2	4	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2
29	4	4	4	3	4	2	4	4	2	2	3	1	2	3	4	2	4	4	2	4	4	3	2	2
30	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	4
31	4	2	3	3	1	1	2	2	4	1	4	3	4	2	2	4	1	4	2	1	4	4	4	4
32	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3
33	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1
34	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2
35	3	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	1	1	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	4
36	4	4	3	3	3	3	2	4	2	2	3	1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3
37	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
38	3	2	3	3	2	3	3	2	1	4	3	2	3	2	4	2	2	2	2	1	3	3	2	3
39	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4
40	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
41	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	2	3
42	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3
43	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4
44	4	4	4	3	4	4	4	3	1	3	3	2	4	4	2	4	4	2	3	4	1	2	1	1
45	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	1	1	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3
46	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	2	4	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	4	2	1	1	1	1	2	2	2	4
48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
49	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1
50	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
51	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4
52	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3
53	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
54	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
55	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4
56	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3
57	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	4	5	4	4	5	1	4	2	3	2	4
58	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	4	4
59	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2
60	3	3	3	2	4	2	2	3	2	4	4	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4
61	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4

62	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	
63	3	2	2	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	3	2	2	2	2	3	2	2	4	
64	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
65	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	
66	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
68	4	1	4	4	4	2	3	4	2	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	
69	2	2	3	4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	
70	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	
71	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
72	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
73	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	2	
74	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	1	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	
75	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
76	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	
77	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	1	1	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	
78	3	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	
79	2	3	4	2	1	1	4	4	2	4	2	1	4	2	3	1	4	4	2	4	2	2	1	4	
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	1	4	4	4	4	2	3	3	3	
81	3	2	2	2	2	3	4	4	1	4	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	4	4	
82	4	3	2	3	2	4	3	4	1	3	4	1	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	4	
83	2	2	2	2	4	2	4	2	1	4	4	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3
84	3	3	3	3	2	2	2	4	2	4	4	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	
85	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	1	3	3	3	3	3	1	2	4	4	4	4	2	
86	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	
87	2	3	3	2	1	4	2	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2	
88	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	5	
89	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
90	3	2	2	2	1	2	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	
91	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	
92	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	
93	3	3	3	3	3	4	4	4	1	4	3	3	2	3	4	4	3	3	1	3	4	4	3	4	
94	4	2	2	3	1	1	2	3	1	4	2	2	3	3	4	3	1	1	1	1	3	4	4	4	
95	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	
96	1	4	4	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	1	1	
97	3	3	2	3	2	2	4	4	2	3	3	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	
98	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	3	4	4	
99	2	2	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	
100	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

101	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	3	4	4
102	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4
103	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3
104	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	2	4	4
105	3	3	4	4	4	3	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4
106	4	2	4	4	3	4	2	4	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	5	3	4	4
107	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2	1	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4
108	3	3	4	3	2	3	3	3	1	1	3	1	2	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4
109	4	4	3	3	4	4	2	4	1	2	2	1	2	3	2	2	2	4	2	2	3	2	2	2
110	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4
111	2	2	3	3	3	3	2	5	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	5	3	4
112	1	3	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	2	2	2	2	1	1	4	4	4	1	1	1
113	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
114	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	3	4	3	4	5	3	3	3	3	4	4	4	4
115	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
116	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	3	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2
117	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4
118	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
119	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
120	2	4	2	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	5	3	4

Anexo 6. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

- ADULTOS -

Nivel de estudio: Posgrado

Introducción:

Lo invito a participar del estudio de investigación denominado: **“Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024”**

Este es un estudio desarrollado por: Rojas Ángeles, José Luis perteneciente a la Universidad San Pedro – Chimbote.

El objetivo de esta investigación es: Determinar la relación entre la plataforma virtual Canva y la creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

Por este motivo es necesario profundizar más en este tema y abordarlo con la debida importancia que amerita.

Metodología:

Si usted acepta participar, le informamos que se llevarán a cabo los siguientes procedimientos:

1. Procedimiento 1. Leer de manera atenta la información del consentimiento informado
2. Procedimiento 2. Firmar el consentimiento informado que confirmará su participación
3. Procedimiento 3. Resolver los cuestionarios de esta investigación

Beneficios:

No existe beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informará de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted necesite conocer. Los resultados también serán archivados en: base de datos de cada participante.

Costos e incentivos:

Usted no realizará ningún gasto por participar de este estudio.

Confidencialidad:

Su información estará protegida ya que su participación es anónima, usaremos códigos de identificación internos los cuales mantendrán su privacidad. Si los resultados de este estudio son publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato que permita la identificación de su persona. Sus archivos no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

Consentimiento:

Acepto voluntariamente a participar en este estudio, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre las cosas que van a suceder si participo en el presente estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

Código de Participante:

Nombre:

Fecha:

Firma del Participante



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
ROJAS ANGELES JOSE LUIS		44050285	Joseluis_ra12@hotmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input checked="" type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024			
5. Programa Académico			
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ³ (info.eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ⁴ (info.eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

- Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	07	04	2025



Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Plataforma virtual Canva y creatividad en los estudiantes del primer y segundo ciclo de una universidad privada, Nuevo Chimbote 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
3	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1%
8	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.escuelamilitar.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
14	docta.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	www.autoindustria.com Fuente de Internet	<1 %

21	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	journals.sapienzaeditorial.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.upec.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL Trabajo del estudiante	<1 %
26	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	archive.org Fuente de Internet	<1 %
29	pdfcoffee.com Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1 %
31	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %

32	www.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Autónoma de Ciudad Juárez Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
35	comunicacion-cientifica.com Fuente de Internet	<1 %
36	polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.bookdepository.com Fuente de Internet	<1 %
38	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
39	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
40	editorial.inudi.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
42	publicaciones.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.autonomadeica.edu.pe	

Fuente de Internet

<1 %

44

repositorio.unae.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

45

repositorio.unapiquitos.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

46

repositorio.unc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

47

repositorioacademico.upc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

48

revista.uisrael.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

49

revistas.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

50

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

51

epsir.net

Fuente de Internet

<1 %

52

repositorio.uss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

53

vibdoc.com

Fuente de Internet

<1 %

54

www.dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

55	dspace.itsjapon.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
56	escuelarural.net Fuente de Internet	<1 %
57	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
58	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
59	py.123trabajo.com Fuente de Internet	<1 %
60	repositorio.ual.es Fuente de Internet	<1 %
61	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
62	repositorio.unfv.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
63	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
64	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
65	revistas.up.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
66	risti.xyz Fuente de Internet	<1 %

67

worldwidescience.org

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo