

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
ESCUELA DE POSGRADO



**Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades
emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución
educativa**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

AUTOR

Paola Victoria De la Cruz Martinez

ASESOR

Katherine Carbajal Cornejo

<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

Chiclayo, 2025

**Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades
emprendedoras en estudiantes de primaria de una
institución educativa**

PRESENTADO POR

Paola Victoria De la Cruz Martinez

A la Escuela de Posgrado de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el grado académico de

**MAESTRO EN INFORMÁTICA EDUCATIVA Y TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

María Magdalena Usquiano Piscoya
PRESIDENTE

Eda Yolanda Sánchez Oliva
SECRETARIO

Katherine Carbajal Cornejo
VOCAL

DEDICATORIA

Gracias a Dios por concederme la vida, la fuerza, la salud y el conocimiento para seguir creciendo profesionalmente y superar todos los desafíos que se presentaron en el trayecto.

A mis padres Marino y Victoria por haberme enseñado el valor de la perseverancia y el esfuerzo, siendo siempre mi motivación para alcanzar mis metas.

A mi esposo Melchor por su paciencia, ayuda incondicional y su comprensión para la culminación de este logro,

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a mi asesora Dra. Katherine Carbajal Cornejo por su invaluable guía, su profesionalismo y su dedicación fueron fundamentales para el desarrollo y éxito de esta tesis.

Informe de Tesis_Turnitin_Paola

INFORME DE ORIGINALIDAD

10 %	10 %	6 %	3 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
3	www.eumed.net Fuente de Internet	<1 %
4	ojs.docentes20.com Fuente de Internet	<1 %
5	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
6	editorial.inudi.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
7	www.cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
8	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
9	www.xataka.com Fuente de Internet	<1 %
10	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.upci.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unimoron.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
13	rua.ua.es Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uisrael.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	saberser.unac.edu.co Fuente de Internet	<1 %

ÍNDICE

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de la literatura	13
Materiales y métodos	26
Resultados y discusión	30
Conclusiones	39
Recomendaciones	40
Referencias	42
Anexos	50

Resumen

La investigación tuvo como objetivo demostrar la eficacia del uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de quinto de primaria de una Institución Educativa, ubicada en el distrito de Olmos, 2025 Metodológicamente, el estudio fue aplicado y se caracterizó por ser cuantitativo, con un diseño pre experimental y de nivel explicativo. Se examinó una población total de 30 niños, a los cuales se les aplicó una encuesta de habilidades emprendedoras alcanzando una fiabilidad de 0.914. Los hallazgos del pre test evidenciaron un nivel bajo de habilidades emprendedoras en el 97% de los discentes. No obstante, luego de diseñar y ejecutar el programa de 12 sesiones sobre temas de emprendimiento en la plataforma Canva, los resultados del pos test mostraron niveles altos en dicha capacidad social en casi el 77% de los discentes. Como conclusión se destaca el impacto positivo del uso didáctico de Canva en el desempeño de las habilidades emprendedoras en un grupo de estudiantes de nivel primaria en Olmos, las cuales se complementan de manera satisfactoria con otras herramientas digitales.

Palabras clave: Habilidades digitales, tecnología de la información, programa informático didáctico

Abstract

The objective of the research was to demonstrate the effectiveness of the didactic use of Canva to strengthen entrepreneurial skills in fifth grade students of an educational institution located in the district of Olmos, 2025. Methodologically, the study was applied and was characterized as quantitative, with a pre-experimental design and explanatory level. A total population of 30 children was examined, to whom an entrepreneurial skills survey was applied, reaching a reliability of 0.914. The pre-test findings showed a low level of entrepreneurial skills in 97% of the students. However, after designing and executing the 12-session program on entrepreneurship topics on the Canva platform, the results of the post-test showed high levels of entrepreneurial skills in almost 77% of the students. In conclusion, the positive impact of the didactic use of Canva in the performance of entrepreneurial skills in a group of elementary school students in Olmos, which are satisfactorily complemented with other digital tools, is highlighted.

Keywords: Digital skills, information technology, educational software

Introducción

Con el pasar del tiempo la importancia de desarrollar habilidades emprendedoras en los alumnos de primaria se ha vuelto una necesidad casi obligatoria en las escuelas, pues estas promulgan una educación integral que incentiva la autonomía personal y la creatividad (Arruti & Castro, 2019).

No obstante, aun considerando las innovaciones tecnológicas de hoy y de la creciente emergencia económica en la que la sociedad se encuentra, las escuelas aún no muestran interés de incluir de forma estructurada o sistemáticas las habilidades emprendedoras en sus aulas (Mahmoud, 2022). Esto genera limitaciones en actitudes innovadoras como la planificación, la toma de decisión, la resolución de problemas, la identificación de oportunidades y el trabajo en equipo (Ruiz & Intriago, 2022). Dichas características se presentan en menor medida en estudiantes con baja motivación, los cuales aún dependen de manera constante de los adultos para tomar decisiones simples. Asimismo, muchos de los docentes carecen de estrategias didácticas para promover el tema del emprendimiento en sus sesiones de clase, reduciendo las posibilidades de que los niños desarrollen dicha competencia. Esta situación se ha vuelto problemática, debido a que limita el potencial de las infancias, especialmente en la etapa de la niñez, la cual se considera clave para sentar las bases de la formación emprendedora (Chonata, 2023).

En ese sentido, la implementación de la capacidad de emprendimiento en las estructuras educativas aun es todo un desafío. En especial, en niveles primarios, pues se carece de políticas que promulguen el emprendimiento, además de no tener mecánicas sostenibles y concretos. En el caso de Chile, por ejemplo, se realizaron cooperativas estudiantiles desde 1998 para incluir habilidades empresariales y valores de cooperación entre niños y jóvenes. Sin embargo, su impacto se ha visto limitado, pues del total de 81 cooperativas activas desde el año de su promulgación, solo cuatro permanecen en función en pleno 2020, reflejando la desconexión entre la comunidad académica y las políticas educativas (Radrigán et al., 2020).

En México, aunque el currículo de educación básica incluye el emprendimiento, su aplicación en las aulas es insuficiente. En Oaxaca, un estudio evidenció que muchos docentes carecen de herramientas para enseñar emprendimiento (Damián, 2020), la brecha entre las políticas y la realidad en las aulas crea un vacío en la formación de futuros emprendedores. En

Colombia, a pesar de los avances legales para promover el emprendimiento con las Leyes 1014 de 2006 y 2069 de 2020, su implementación en las instituciones educativas enfrenta grandes obstáculos. Un estudio en Bogotá reveló que, aunque algunos colegios han incorporado cátedras sobre emprendimiento, la formación docente sigue siendo un desafío clave. Muchos maestros carecen de capacitación formal en este tema, lo que limita su capacidad para enseñar emprendimiento de manera efectiva. Esta falta de preparación y la visión reducida del emprendimiento como un simple mecanismo productivo reflejan una brecha entre las leyes y su aplicación en las aulas (Rico y Cárdenas, 2021).

Por otro lado, el incremento de las herramientas tecnológicas en educación ha aumentado de manera acelerada, creando la necesidad de su empleabilidad en los contextos sociales y globales actuales (Romo-Padilla et al., 2023). Canva es una de estas herramientas, la cual es considerada como una plataforma online de carácter gráfico, útil para la creación de contenidos creativos y educativos (Ruiz-Loor & Intriago-Romero, 2022). Un estudio elaborado en una escuela en Manabí, Ecuador, mostró que el 68 % de los profesores tenían una idea suficiente sobre la empleabilidad del Canva, mientras que otro 77% consideraban importante su uso en las aulas (Ruiz y Intriago, 2022).

En esa misma línea, se puede decir que la utilización de Canva en el contexto educativo ha mejorado tanto la creatividad y la participación de los niños, así como el aprendizaje cooperativo entre ellos. Las TIC han convertido el sistema de enseñanza en algo más divertido, interactivo e interesante para los estudiantes, siendo la herramienta Canva, una de las más reconocidas por su facilidad de uso e interfaz directa, lo que la transforma en un recurso importante para crear materiales originales y didácticos (Álvarez, 2022).

En Argentina, específicamente durante la pandemia del COVID-19, el uso de Canva se volvió indispensable para complementar las tareas académicas de manera online, pues este tipo de plataforma permitía mejorar la creatividad y promovía habilidades como la innovación, toma de decisiones y planificación en los alumnos con el fin de que estos gestionen proyectos de manera independiente, lo cual es fundamental para futuros trabajos o trabajos que requieran dichas capacidades (Nielsen et al., 2024).

La problemática del emprendimiento en Perú refleja la necesidad de fomentar una cultura empresarial sólida que responda a las demandas económicas y sociales actuales, un problema destacado es la alta tasa de mortalidad de los emprendimientos; muchos negocios no

sobreviven más de dos años. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en 2021 se registraron 2,054 emprendimientos, pero enfrentan dificultades como la falta de acceso al financiamiento, limitada formación empresarial y escasa integración de prácticas sostenibles, a pesar de un ecosistema emprendedor en expansión, los emprendedores enfrentan barreras para mantener sus negocios a largo plazo, factores como la escasa formalización, la burocracia y la falta de políticas públicas integrales que respalden el emprendimiento en diversas regiones agravan esta situación (Boscán et al., 2023).

En el ámbito educativo, también se cuenta con la implementación de desempeños y competencias en el currículo escolar que permite a los estudiantes empezar a enfocarse en la gestión de emprendimientos y en la educación financiera (Ministerio de Educación [MINEDU], 2019).

Cabe resaltar que en el contexto nacional existe un concurso denominado “Crea y Emprende”, promovido por el MINEDU, el cual se basa en una actividad pedagógica para crear productos o servicios que tengan un impacto en la necesidad de la población. Este concurso cuenta con tres tipos de categorías y se viene realizando desde el año 2013, a la fecha, han participado más de 40,000 estudiantes que han desafiado su creatividad para desarrollar capacidades emprendedoras elaborando proyectos y servicios para mejorar su comunidad (Ministerio de Educación, 2023). Dicho concurso transita por 5 etapas y son 12 especializaciones técnicas con las que cuenta para la participación de los estudiantes; en el año 2023, 68 estudiantes fueron los ganadores en diversas categorías, de los cuales 4 grupos de estudiantes de la región Lambayeque fueron los ganadores (Ministerio de Educación, 2024). En el año 2024, a la fecha, solamente han sido seis los ganadores, de los cuales en la región Lambayeque no hubo un grupo ganador (Ministerio de Educación, 2024).

A pesar de que el Ministerio de Educación impulsa iniciativas como el concurso “Crea y Emprende” para fomentar el desarrollo de capacidades emprendedoras en los estudiantes, se evidencia que en muchas instituciones educativas no se promueve de manera sostenida ni estructurada la competencia de emprendimiento en el currículo escolar. Esta situación revela una brecha entre las políticas educativas nacionales y la realidad pedagógica en el aula, donde las actividades relacionadas con el emprendimiento suelen limitarse a concursos puntuales sin un enfoque formativo continuo que potencie la creatividad, la innovación y la resolución de problemas en los estudiantes. Es crucial reconocer que el desarrollo de esta competencia requiere un trabajo articulado y permanente desde las primeras etapas de la educación básica,

no únicamente a través de eventos ocasionales que, si bien motivan, no aseguran la internalización de habilidades emprendedoras en la formación integral del estudiante.

Respecto al uso de Canva en Lima Sur, se evidenció que el empleo de Canva robustece la dinámica pedagógica, donde se mostró que el 55% de los educadores manifestaron interés en capacitarse en el uso de esta herramienta para crear materiales educativos como presentaciones, videos e infografías, con el objetivo de hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo. Sin embargo, a pesar de este interés, la disposición de los docentes a recomendar la herramienta fue baja, lo que indica que aún existen barreras para su adopción generalizada. Desde la perspectiva de los estudiantes, notaron una adaptación rápida debido a la interacción que existe en la plataforma, y lo llamativo que es para los niños (Cornejo et al., 2021).

En otro estudio realizado en Trujillo, Perú, se mostró que el 86.7 % de los docentes consideraban eficiente el uso de Canva en su labor educativa, mientras que el 76.7% de los estudiantes también experimentaron mejoras en su aprendizaje, estos datos indican que, cuando se utiliza correctamente, es una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades creativas y visuales en el entorno educativo; sin embargo, estas mejoras suelen estar condicionadas a la capacitación de los docentes y al acceso a tecnologías adecuadas en las instituciones (Huertas et al., 2022). A pesar de estos avances, la implementación de herramientas como Canva enfrenta obstáculos importantes, en muchas regiones, la disponibilidad limitada de internet y la carencia de equipos tecnológicos limitan el uso de plataformas digitales; en el Perú, el 77% de las zonas rurales carece de acceso adecuado a internet, lo que agrava la desigualdad en el acceso a herramientas tecnológicas en la educación, lo que impide que los estudiantes aprovechen todo su potencial (Padilla et al., 2022).

El mismo problema se evidencia en Olmos, los alumnos del quinto grado del nivel primaria de una institución educativa enfrentan dificultades para identificar oportunidades de emprendimiento. Esto se debe a un desarrollo inadecuado de la creatividad y la innovación, la falta de orientación hacia el logro de metas y una planificación deficiente, que dificultan el fomento de habilidades necesarias para iniciar emprendimientos.

Después de la problemática expuesta, una de las posibles alternativas de solución sería el uso de la herramienta Canva para desarrollar las habilidades de emprendimiento. Dado que, en la actualidad, con el uso de herramientas tecnológicas es más fácil crear recursos innovadores que permitan dar a conocer nuestros proyectos de emprendimiento al público, ya

sea a través de plataformas digitales o de las redes sociales (Ovacen, 2024). En este sentido, se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo el uso didáctico de la herramienta Canva fortalece las habilidades emprendedoras en estudiantes del nivel primario?

En consonancia con lo anterior, el propósito de la presente investigación fue demostrar la eficacia del uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de quinto de primaria de una Institución Educativa en Olmos, 2024. Y para conseguirlo, se establecieron los siguientes objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de habilidades emprendedoras de los estudiantes de quinto de primaria, implementar del uso didáctico de la herramienta Canva y, finalmente, evaluar el nivel de habilidades emprendedoras después de aplicada la herramienta Canva para demostrar su eficacia.

Ante ello, destaca la relevancia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 4), orientado a garantizar una educación inclusiva y de calidad, así como oportunidades de aprendizaje permanente para todos, asegurando que al 2030 los estudiantes adquieran conocimientos teóricos y prácticos para una vida sostenible (Almagra, 2019). Esto implica adecuar las instalaciones educativas a las necesidades de los niños, fomentar la creatividad e innovación en el emprendimiento infantil y ampliar la disponibilidad de docentes capacitados en el área. Además, se busca un impacto positivo en el desarrollo de competencias como planificación, autonomía y toma de decisiones, donde el uso de Canva permitiría a los estudiantes responder a su entorno, fortalecer el pensamiento crítico y adoptar una actitud proactiva desde temprana edad, logrando aprendizajes significativos vinculados a su realidad.

Por tanto, la presente investigación es importante, en el sentido académico, pues tiene como base científica a teorías contemporáneas de la enseñanza-aprendizaje, desde el enfoque constructivista. Este señala la urgencia de crear ambientes interactivos y significativos a través de la aplicación de TIC. Debido a ello, la implementación de instrumentos digitales tales como Canva responde no solo a una tendencia mundial, sino que también incluye evidencia empírica en relación a la integración de estas tecnologías en los salones. El estudio se considera como un aporte original desde el punto de vista pedagógico, al relacionar de manera directa el uso del Canva con el reforzamiento de las habilidades emprendedoras en niños y niñas de educación primaria, un tópico poco estudiado en la literatura científica educacional reciente (Quiroz y Tubay, 2021; Carbone, 2022).

Ante ello, el estudio permitió a los docentes obtener una propuesta metodológica más

concreta que integre tanto la tecnología y los procesos de aprendizaje-enseñanza. Por otro lado, los hallazgos orientaran a los profesores acerca de la empleabilidad del Canva para elaborar sesiones activas enfocadas en los alumnos para acrecentar sus capacidades emprendedoras. Del mismo modo, se contribuirá a la formación continua del profesorado al ofrecer estrategias didácticas adaptadas a las nuevas demandas educativas del siglo XXI (Lubo, 2022).

Por último, la presente investigación tendrá fines institucionales, en tanto se alinea con los objetivos del currículo nacional, que buscan formar ciudadanos autónomos, creativos y con capacidad de emprender. El uso de Canva como estrategia para fomentar habilidades emprendedoras fortalece el cumplimiento de competencias transversales y del área de Personal Social. Además, al validar una propuesta pedagógica innovadora, este estudio puede servir como modelo replicable en otras instituciones educativas de nivel primario, promoviendo así la constante evolución de la calidad educativa.

Revisión de la literatura

Antecedentes

Inicialmente los antecedentes internacionales, desde Delgado (2024) su investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de la plataforma Canva y la enseñanza en el ámbito de Educación para el Trabajo, la investigación adopta un enfoque mixto, tipo básico, con un nivel descriptivo-correlacional, con una muestra de 26 estudiantes, se aplicó un cuestionario. Los resultados revelan que el 46,2 % de los estudiantes se encontraba medianamente satisfecho con la plataforma Canva y el 11,5 % mínimamente satisfecho, respecto a la enseñanza en el área de formación laboral para la creación de servicios o productos el 38,5 % estaba medianamente satisfecho, además una correlación significativa positiva, aunque débil, entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo, con un coeficiente de Rho Spearman de 0,544 y un valor p de 0,004, lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Se concluye que la utilización del Canva propicia beneficios significativos, aunque moderado, en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes.

Bustillos y Pachar (2023) desarrollaron una investigación con el propósito de proponer un modelo basado en Canva como una estrategia para la gestión y el emprendimiento en estudiantes; el cual fue descriptivo-propositivo, cuya muestra fueron 40 estudiantes y se aplicó en ellos un cuestionario. De acuerdo a los principales resultados se reconoce que el

100% de los estudiantes tienen conocimiento de la herramienta Canva, sin embargo el 50% de ellos solamente indican que sí les ayuda a resolver problemas y el 50% también indica que sí es apropiado para un emprendimiento y la gestión de ello, además el 65,8% indica que la gestión que emplea el docente para la enseñanza de este recurso es bueno; posterior a los resultados se logró realizar una propuesta basada en un modelo pedagógico aplicando la herramienta tecnológica basándose en teorías de índole pedagógico, socio constructivista, pedagogía crítica y en la didáctica. Se concluyó en la investigación identificándose el nivel de conocimiento en base a la herramienta digital y las habilidades en el emprendimiento y la gestión.

Kwan et al. (2023) elaboraron un estudio de carácter académico con el fin de evaluar la conexión entre el uso de aplicaciones digitales como medio de comunicación y las iniciativas comerciales incentivadas por adolescentes de la ciudad de Asunción. Metodológicamente, obtuvo un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental – transversal. Como población se seleccionó a 52 iniciativas comerciales lideradas por jóvenes, siendo examinadas a través del instrumento del cuestionario. Los resultados mostraron que el 99% de los encuestados potenciaron sus proyectos comerciales mediante el uso de plataformas digitales, resaltando su importancia para crear visibilidad entre el público. Por otro lado, se evidenció que un 63% de los jóvenes usó estas herramientas para facilitar su proceso de ventas y fortalecer su credibilidad con los clientes. Como conclusión, se obtuvo que, si existe un vínculo entre las variables estudiadas, lo que favorece al impulso de ventas, campañas publicitarias y la confianza con los clientes.

En su investigación Siswanto et al. (2022) planteó identificar la correlación entre el interés de crear proyectos empresariales y las plataformas virtuales con el fin de conocer como el ambiente familiar permite involucrar el tema del emprendimiento en estudiantes de una escuela en Indonesia. Se empleó una metodología cuantitativa con un diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 188 alumnos, a quienes se les aplicó un cuestionario. Los hallazgos señalan que las plataformas virtuales y las dinámicas familiares tienen cierta influencia en la creación de emprendimientos ($p < 0.05$). Por último, la conclusión mostró que la unión de un ambiente familiar favorable y el libre acceso a aplicaciones online promueve el interés por emprender entre los estudiantes de Indonesia, posicionándolos como figuras clave en la formación de futuras iniciativas empresariales.

En nuestro país, Cruz (2022) desarrolló una investigación científica, la cual consistió

en construir una unidad educativa basada en el uso de Moodle con el propósito de impulsar las habilidades de emprendimiento entre los alumnos de un centro educativo ubicado en Jaén. Se rigió bajo un enfoque cuantitativo de diseño no experimental. En relación a la población, esta estuvo formada por 75 docentes a quienes se les aplicó una encuesta. Los hallazgos indicaron que el uso de la plataforma digital Moodle se posiciona con un 26,6% de los educandos en el nivel regular y 73.33% en el nivel bueno. Respecto a la variable relacionada con la competencia de emprendimiento, los resultados indicaron que el 26.67% se ubicaron en el nivel regular, el 53.33% alcanzaron un nivel bueno, y el 20%, presentaron un desempeño deficiente en dicha competencia. Finalmente, los hallazgos reflejaron que, a pesar de que la mayoría de los estudiantes demostraron un uso adecuado de Moodle, una proporción significativa aún enfrenta dificultades para desarrollar competencias emprendedoras en su vida cotidiana.

Ludeña (2022) el objetivo del autor fue analizar la incidencia de las habilidades investigativas en los entornos virtuales para la promoción de las capacidades emprendedoras en alumnos de educación secundaria. Metodológicamente se desarrolló un enfoque cuantitativo y no experimental, donde la muestra fueron 148 alumnos y se les aplicó un cuestionario. De acuerdo a los principales resultados se reveló que el 71,6% indicó ubicarse en el nivel bajo el nivel de las habilidades investigativas y el 28,4% en el nivel medio, además los entornos virtuales el 73,0% reconoce ubicarse en un nivel bajo y el 27% en el nivel medio. En conclusión, las habilidades investigativas no tienen una influencia significativa sobre las capacidades emprendedoras en relación con los entornos virtuales.

Calle (2022) tuvo el propósito de sugerir un proyecto basado en competencias docentes para fomentar un espíritu emprendedor en los alumnos. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y con propuesta, la muestra estuvo integrada por 59 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario para evaluar su nivel inicial de cultura emprendedora. Los resultados indicaron que el 1.7% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 1.7% en proceso, el 44.1% en el nivel esperado, y el 52% en el nivel destacado, además, se observaron limitaciones en las dimensiones de investigación de los educandos. En conclusión, se desarrolló una propuesta de programa de competencias docentes con el objetivo de fortalecer la cultura emprendedora en los estudiantes.

Carreño (2021) desarrolló una investigación cuyo objetivo fue diseñar un programa basado en negocios en línea para fortalecer las habilidades emprendedoras de los estudiantes.

La metodología fue cuantitativa, de nivel descriptivo, y con un enfoque propositivo, la muestra estuvo conformada por 50 estudiantes, a los que se les administró un cuestionario. Los resultados mostraron que el 44% de los estudiantes estaba en un nivel deficiente, el 48% en un nivel regular, el 8% en un nivel bueno, y ninguno alcanzó un nivel excelente en cuanto a habilidades emprendedoras. Por lo tanto, se concluyó con la propuesta de un programa sustentado en postulados de neurociencia y marketing digital para potenciar el emprendimiento en los estudiantes.

Bases Teóricas

Las habilidades emprendedoras

Definición

Se comprenden como competencias que permiten reconocer y aprovechar oportunidades, problemas, soluciones, espacios de trabajo, etc. Ello con el fin de comunicar con eficacia las ideas de emprendimiento que tienen las personas y conseguir resiliencia ante los desafíos. Dentro del ambiente educativo, estas se conocen como el desarrollo de las habilidades como la iniciativa, liderazgo, trabajo en equipo, la resiliencia y la resolución de problemas que le permitan a los infantes generar nuevas ideas, aceptar desafíos y adaptarse a los cambios (Patiño y Rodríguez, 2023). Dichas habilidades se miden a través de dimensiones que incluyen: la capacidad de realización individual, la capacidad de innovación y la capacidad de realización social (Cruz et al., 2020).

Dimensiones

Asimismo, según Cruz et al (2020) las dimensiones de las habilidades emprendedoras son las siguientes:

Capacidad de innovación: Permite entender y desarrollar pensamientos progresistas que puedan ser ejecutadas de forma eficaz con el fin de solucionar problemas o tomar oportunidades. Esta habilidad implica desarrollar pensamientos creativos, presupuestos originales y cuestionar lo establecido como aplicaciones virtuales y metodológicas, como Canva, para proponer soluciones innovadoras en un ambiente emprendedor, promoviendo la exploración de nuevas posibilidades y el desarrollo del pensamiento crítico.

Capacidad de planificación: Comprende la habilidad de ordenar diversas actividades

enfocadas a cumplir una meta en específico como la prevención ante posibles problemas, la búsqueda de recursos necesarios y la organización de un cronograma eficiente para lograr los objetivos propuestos. Esta dimensión permite crear estrategias realistas, tomar definiciones fundamentales y poner en un primer plano tareas de suficiencia, todo ello dentro de un marco de disciplina y orden.

Capacidad de realización individual: Es la capacidad para realizar actividades y deberes de manera autonomía destacando características como la autoconfianza, perseverancia, autodisciplina y responsabilidad para gestionar el tiempo de manera eficaz y mostrar iniciativas para hacerle frente a diversos desafíos poniendo como elemento fundamental e importante a la autorregulación e independencia en el proceso de emprender teniendo en cuenta el desarrollo integral de los estudiantes.

Capacidad de realización social: Se basa en la capacidad de todo estudiante para trabajar en equipo, comunicarse de forma efectiva y colaborar con el bienestar del equipo en el cual está participando. Esta habilidad resalta la necesidad de los vínculos interpersonales y lo que ello conlleva: el trabajo en equipo y la empatía para desarrollar trabajos emprendedores y gestionar redes de apoyo, soluciones colectivas y tomar decisiones ejemplares que fortalezcan la cohesión social y el éxito colectivo.

Teorías que sustentan las habilidades emprendedoras

Propuesta por McClelland en 1989, la teoría de la motivación del logro describe como la necesidad de logro se atribuye cuando los individuos buscan la forma de lograr objetivos y realizar actividades complejas de forma eficaz. En relación a los infantes, el desarrollo de las capacidades emprendedoras puede fomentarse a través del deseo de éxito y logro. McClelland señala que los emprendedores tienden a motivarse por el deseo de lograr objetivos específicos, mostrando ser competentes; ello cobra relevancia en ambientes académicos, pues se incentiva a los infantes a desarrollar tareas que requieran autocontrol y creatividad, activando de aquella forma la motivación intrínseca que promueve el desarrollo de capacidades como el liderazgo y la autonomía (Holtz, 2024).

Asimismo, McClelland indica que quienes tienen una mayor necesidad de logro tienden a escoger tareas con problemas moderados y buscan aprender constantemente sobre su desempeño, ello se vincula de forma directa con el reforzamiento de capacidades emprendedoras, pues las tareas de emprendimiento están diseñadas para que las niñas y niños

sean conscientes y tomen los riesgos de forma calculada para recibir retroalimentación significativa para lograr resultados positivos favorables para impulsar dicha capacidad. Asimismo, este enfoque permite resaltar el valor del esfuerzo constante, la perseverancia y la resiliencia en relación a los problemas que se presenten. Es a través de estas experiencias que los niños no solo desarrollan y refuerzan su capacidad de enfrentar dificultades sino también su mentalidad de crecimiento que le ofrece la oportunidad de aprender de los diferentes errores ejecutados y seguir avanzando hacia el éxito (Padovan, 2020).

En el caso de la teoría del aprendizaje experiencial, Kolb (2014) señala que los conocimientos basados en la experiencia permiten potenciar el aprendizaje como un proceso dinámico y cíclico conformado por cuatro etapas vinculadas entre sí, siendo estas: observación reflexiva, conceptualización abstracta, experiencia concreta y experiencia activa (Gleason y Rubio, 2020). Dicho modelo es el más adecuado para promover las capacidades emprendedoras en infantes, debido a que permite relacionar la teoría con la práctica de forma relevante.

Desde el punto de vista de la experiencia concreta, los niños y niñas se involucran notablemente en acciones que les permitan simular emprender siendo estos proyectos escolares, donde crean productos o tratan de vender algo; este tipo de actividades permite a los infantes adquirir nuevos aprendizajes y capacidades de manera práctica. Por otro lado, en la etapa de observación reflexiva, los pequeños reconocen sus logros, analizan sus acciones y reflexionan sobre los hallazgos obtenidos. Dicho análisis fortalece su habilidad de resolución de problemas y adaptación, todo ello ofrece a los infantes relacionar sus experiencias previas con conceptos teóricos dando como resultado el entendimiento más profundo de todo lo que le relaciona. Por último, la experiencia activa ofrece la oportunidad de ejecutar lo aprendido en nuevos contextos fortaleciendo sus conocimientos y ampliando su confianza en sus habilidades (Espinar y Viguera, 2020).

Educación para el emprendimiento

Es considerada como una oportunidad táctica de carácter educativo que capacita a los estudiantes a entender, y crear negocios enfocados en la formación integral de habilidades que le ofrecen a todo individuo enfrentar desafíos en base a su iniciativa, creatividad y resiliencia. Esta modalidad educativa permite a los jóvenes desarrollar una mentalidad innovadora asumiendo riesgos calculados y transformando ideas en acciones concretas que contengan ciertos

valor cultural, económico y social (Vásquez, 2018). Desde un punto de vista integral, la educación para el emprendimiento promueve tanto capacidades técnicas, enseñanzas en específico, como aspectos actitudinales en base a la confianza a asimismo, el trabajo en equipo y la perseverancia (García y Nogales, 2018).

La educación para el emprendimiento, trata de implementar y consolidar en los niños capacidades emprendedoras a través de enseñanzas prácticas y significativas. Los diversos proyectos escolares, simulaciones y reflexiones, hacen que los niños conecten ciertas situaciones ficticias con las reales, generando enseñanzas contextualizadas y dinámicas (Gómez et al., 2017). Modelos como el marco EntreComp, propuesto por la Comisión Europea, disponen directrices concisas para construir programas educativos de forma ordenada e integra que abarquen dimensiones como la planificación, la creatividad y la gestión de incertidumbre; habilidades indispensables en el mundo actual (Baena et al., 2020).

En ese sentido, el aprendizaje del emprendimiento es propuesto como una solución a los problemas y retos sociales a nivel global, pues permite el desarrollo sostenible de las comunidades y el impulso de toda una sociedad que cuenta con diversos impedimentos. Debido a ello, al formar personas capaces de liderar, innovar y adaptarse a los diversos contextos que se les presenta, estos son capaces de enfrentar con éxito los desafíos y problemas contemporáneos, convirtiéndolos en agentes de mejora comprometidos y fidelizados con su entorno. Ante ello, la educación para el emprendimiento no solo enseña a los alumnos a desarrollarse dentro del mercado laboral sino también a potenciar sociedades más activas, proactivas y críticas, que resulte más sostenibles y equitativas (Segura et al., 2019).

Características de una educación para el emprendimiento

Los futuros emprendedores deben contar con una educación que refuerce los conceptos y estrategias permitentes para identificar diversas oportunidades que destaquen su intuición, coraje y aprendizaje para actuar donde otros han dudado. Asimismo, es importante contar con un pensamiento abierto para desarrollar nuevos aprendizajes, tener ideas críticas ante situaciones adversas y contar con disciplina para actuar correctamente. Cabe destacar que la cultura emprendedora implica actitudes y acciones individuales que representen la construcción de tareas originales e innovadoras que generen bienes o servicios de carácter lucrativo.

El compromiso y la participación de todos los integrantes de los ambientes académicos, es de suma importancia, pues estos promueven un enfoque de liderazgo, cooperación y actitud positiva que fomenta el crecimiento y mejora de las capacidades emprendedoras en los discentes. Ello impulsa a los jóvenes a tener mejores ideas con el fin de concretar proyecto u ofrecer soluciones guiadas.

Del mismo modo, este tipo de educación promueve el desarrollo y mejora constante en la vida de los alumnos. En el caso de los docentes, estos tienen la responsabilidad de enseñar sobre emprendimiento basados en diversas estrategias de evaluación donde la nota es subjetiva debido a la naturaleza del tema. Este tipo de experiencia permite conocer qué actividades pedagógicas pueden impulsar el espíritu emprendedor y cuales se transforman en técnicas efectivas para acceder a nuevas formas de aprendizaje en las que el profesor encargado y el alumno sean sus participantes principales (Aldana et al., 2019).

Emprendimiento escolar

Se considera como una táctica importante para impartir las habilidades emprendedoras a los alumnos desde edades tempranas, integrando en sus sesiones de clase capacidades como el pensamiento crítico, innovación, creatividad y resolución de problemas. Dicho enfoque, prepara a los estudiantes para enfrentar situaciones complejas dentro de contextos laborales y promueve en ellos un desarrollo social, personal y emocional. En relación lo anterior, De la Ossa (2018), menciona que el emprendimiento escolar puede indicar y potenciar talentos excepcionales, transformando los salones en ambientes de enseñanzas significativos donde los discentes desarrollan sus proyectos de vida y su habilidad para aportar soluciones creativas a problemas reales.

Por otro lado, Sánchez et al. (2024) manifiestan que incluir el emprendimiento como curso académico tienen diversos beneficios, los cuales incluyen: la mejora de la autoestima, la reducción de la deserción escolar y la generación de una cultura emprendedora; dichas iniciativas preparan al alumno para desarrollar acciones de cambio en sus sociedades inculcando valores como la solidaridad, la cooperación y la responsabilidad. No obstante, también se observan desafíos relacionados con la falta de capacitación a los docentes, la cantidad de recursos utilizados y las practicas realizadas en contextos rurales cuyas economías desfavorecen a los estudiantes.

Asimismo, Núñez y Núñez (2016) enfatizan que estas habilidades emprendedoras deben incluirse como elementos transversales en educación primaria y media para fomentar

un plan académico integral que incluya tanto las enseñanzas teóricas como la formación en valores. Cabe destacar que estos cursos de emprendimiento deben estar aprobados por organismos internacionales como la Unión Europea, la cual enfatiza la importancia del vínculo entre el emprendimiento y el crecimiento económico, reconociendo su potencial para formar poblaciones autónomas y productivas en un mundo digitalizado.

Ante ello, se puede destacar que el emprendimiento académico trasciende la formación técnica para crear empresas bajo una mentalidad de emprendimiento integral que convenga a los alumnos a enfrentar los desafíos que se puedan presentar en un futuro con residencia, creatividad y liderazgo, la educación para el emprendimiento se posiciona, así, como una herramienta esencial para el desarrollo sostenible de los individuos y sus comunidades (Pino, 2018).

Canva

Definición

Se comprende como una plataforma de diseño digital cuyo espacio creativo sirve para los alumnos puedan expresar su imaginación, creatividad e ideas visuales a través de piezas gráficas destacables. Desde la creación de informes complejos hasta el diseño de logotipos, esta herramienta virtual se acomoda a las necesidades de diversos proyectos proporcionando unos diversos elementos gráficos, opciones de personalización y gama de plantillas. Este se propone brindar un servicio gratuito con la alternativa de pagar mensualmente para obtener opciones avanzadas, específicamente para diseñadores gráficos, o aficionados a la edición que puedan explotar los atajos y herramientas variadas (Fernández, 2023).

Este instrumento digital permite realizar diseños propios desde cero, incluyéndoles diversos elementos como: letras, imágenes, fotografías, textos y colores; además de pueden crear logos, tarjetas de visitas, invitaciones y más. Asimismo, ofrece plantillas para generar folletos, calendarios, portadas, volantes, horarios, publicaciones para redes sociales, encabezados para correos electrónicos, documento de visualización, hojas de vida, etc.

Canva también permite subir archivos multimedia propios, por lo que se compartirán fotos, videos o imágenes personales, según las composiciones que ofrezca la herramienta. Una vez finalizado el diseño, los usuarios pueden descargar los archivos en diversos formatos para su uso en dispositivos electrónicos o solicitar impresiones directas a través de la plataforma, la

cual ofrece una variedad de opciones de personalización y entrega (Fernández, 2023).

De acuerdo a la definición del uso didáctico de Canva en el ámbito educativo, se debe reconocer como una herramienta digital que facilita y mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje, esta plataforma permite crear materiales visualmente atractivos e interactivos, utilizando una variedad de plantillas, imágenes, gráficos y fuentes que enriquecen el contenido educativo, su uso promueve la creatividad, la cooperación y el compromiso activo de los estudiantes, mejorando su comprensión y capacidad de expresión visual (Quilca et al., 2024).

Dimensiones

En relación a las dimensiones de Canva, Taquez et al (2017) considera las siguientes a estudiar:

Tecnología: Uso de los recursos digitales y tecnológicos que brinda la plataforma Canva para crear y modificar diversos contenidos visuales. Esta dimensión considera el desarrollo de habilidades técnicas como: la integración de recursos multimedia, la optimización de los diseños en diferentes formatos y la personalización de plantillas. Ello también, va de la mano con la inclusión de nuevas tendencias en el diseño digital para obtener un uso funcional avanzado que mejore el contenido.

Pedagogía: Incluye el uso didáctico de Canva como un instrumento que facilita los procesos de aprendizaje. Aquí se explica cómo Canva puede impulsar metodologías activas como el aprendizaje colaborativo o el aprendizaje basado en proyectos, promulgando la construcción de conocimiento y la creatividad, ello también explora técnicas para incluir dicha plataforma de diseño virtual en el currículo académico adaptándolo a las necesidades de los estudiantes.

Gestión: Se refiere a la habilidad de planificar, ordenar y coordinar acciones a través de Canva que incluyan el diseño de elementos para la gestión educativa como cronogramas, presentaciones, materiales de apoyo visual, horarios para reuniones en clase, etc. Del mismo modo, toma en cuenta el empleo eficaz de dicha plataforma para mejorar el tiempo y los recursos en la preparación de contenidos.

Social, ética y legal: Dentro de esta dimensión se estudian factores vinculados con el uso ético y responsable de Canva, ello incluye el manejo correcto de datos personales, la

promoción de una comunicación asertiva e inclusiva y el respeto por los derechos de autor. Además, se considera importante el trabajo en equipo y la colaboración en la plataforma, compartiendo valores como la equidad, el respeto en entorno virtuales.

Actitudinal: Esta dimensión se entiende como las disposiciones de los usuarios al momento de trabajar en Canva. Ello abarca la motivación a aprender y a experimentar el uso de nuevas herramientas digitales, la confianza en uno mismo al momento de utilizar el diseño como un medio de expresión y la capacidad para adaptarse a cambios tecnológicos, del mismo modo, promueve el compromiso con la innovación, la calidad y el aprendizaje constante en el manejo de la aplicación.

Teorías que sustentan el uso didáctico de Canva

Desde la perspectiva del modelo de TPACK de Misha y Koehler (2006), el uso de Canva ofrece un marco integral para entender como incluir de forma efectiva ciertas plataformas digitales en la enseñanza de niños y niñas, logrando que las tecnologías faciliten el aprendizaje de los estudiantes y proporcionándoles tres tipos de conocimientos esenciales: el pedagógico, el tecnológico y el de contenido. Aplicado al uso de Canva, este modelo ofrece crear actividades visuales e interactivas que requieran de habilidades como el pensamiento crítico y la creatividad por parte de los alumnos, de esta manera se puede adaptar Canva con el fin de que los estudiantes exploren nuevas ideas y creen sus propios aprendizajes visuales (Fernandez y Hurtado, 2019)

En relación al aprendizaje pedagógico, el modelo TPACK señala que, para potenciar el aprendizaje del alumno, especialmente en estos últimos años, se debe ejecutar tácticas de enseñanza que aprovechen las plataformas digitales para incrementar los conocimientos de los discentes. Canva, por ejemplo, permite clasificar y ordenar tareas de forma activa con el fin de que los niños pequeños participen en la construcción de sus habilidades tecnológicas mediante el desarrollo de infografías o poster sobre tema de emprendimiento (Vásconez y Inga, 2021). Por otro lado, en razón al conocimiento del contenido, el docente tiene la tarea de saber sobre temas en específico que quiere enseñar a través de Canva, algunas de las actividades pueden estar relacionadas al diseño de proyectos de emprendimiento que se caractericen por ser tangibles y comprensibles para los estudiantes. En ese sentido Canva pasa de ser una simple plataforma de diseño a una aplicación interactiva donde los niños pueden desarrollar sus ideas de forma creativa y organizada (Salas, 2019).

Por otro lado, Mayer y Anderson (1992), con su teoría cognitiva resaltan que el uso de Canva puede fundamentarse en principios que la misma teoría plantea mejorando el aprendizaje a través de elementos textuales visuales. Mayer menciona que los estudiantes tienden a aprender mejor cuando la información proviene de canales visuales y auditivos pues se les facilita procesar datos de forma dual y reduce la sobrecarga cognitiva. Debido a ello, Canva se convierte en una herramienta capaz de diseñar materiales educativos que contengan textos, imágenes y gráficos interactivos de forma armonioso, alineándose al principio de coherencia y cohesión, el cual sugiere eliminar recursos que puedan distraer al estudiante. Asimismo, Mayer propone otro principio, el de segmentación, la cual respalda la idea de dividir la información en parte iguales y manejables (Andrade, 2012).

A ello se le incluye el principio de la modalidad, el cual señala que la información presentada en el aula debe presentar elementos visuales acompañados de narraciones auditivas para evitar textos largos y redundantes. Ante ello, Canva ofrece la oportunidad de incorporar todos estos recursos mejorando la enseñanza en los jóvenes y reduciendo la carga cognitiva innecesaria. Asimismo, otro del principio, arraigados a la contigüidad espacial y de tiempo, señala que los elementos relacionaos con los textos deben estar junto del espacio y tiempo correcto, algo que Canva puede lograr al permitir la elección libre de sus diseños para asegurar que elementos como las imágenes y los textos estén puesto de manera coherente (Batista y Finol, 2005).

Finalmente, el principio de personalización, sugerido por la teoría de Mayer, enfatiza que el aprendizaje se desarrolla de manera asertiva cuando los materiales de clase se presentan en un lenguaje conversacional y no uno formal. En base a ello, Canva ofrece elementos visuales y auditivos personalizados que crean una experiencia cercana y significativa arraigadas a las necesidades de los profesores y estudiantes. De esta manera la capacidad de Canva se basa en los principios de la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia, impulsando la creatividad y la motivación para conocer nuevos temas académico (Parada et al., 2024).

Otra de las teorías provine de Dewey (2023), el cual plantea el modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), teoría en la cual Canva es considerado en el ámbito educativo como un elemento fundamental dentro de los principios del ABP, los cuales se sustentan mediante la experiencia, la resolución de problemas reales y la interacción social. Y es que el autor concebía a la educación como una actividad dinámica cuyo protagonista son los

estudiantes quienes son involucrados en situaciones auténticas para desarrollar sus habilidades de acción, reflexivas y de indagación. A partir de ello, Canva se transforma en un instrumento pedagógico que permite desarrollar proyectos integradores a través de la exploración, la comunicación y la creación (Gezuraga & García, 2020).

El entorno visual y funcional de Canva brinda a los discentes diseñar y organizar proyectos colaborativos, presentaciones, afiches o prototipos digitales que muestren sus ideas bajo un carácter cohesivo y consiente con los principios de la sociedad, donde cada experiencia educativa se vincula con la anterior y prepara el camino para la siguiente (Regalado, 2019). Por ello, esta aplicación integra el aprendizaje del estudiante, al permitirle desarrollar diversas áreas del conocimiento de forma creativa promoviendo la autonomía de los alumnos (Rodríguez & García, 2015).

Estudios recientes han señalado que cuando el ABP se integra con plataformas digitales como Canva, el estudiante llega a potenciar sus habilidades técnicas y comunicativas: y a impulsar su capacidad de análisis crítico. Cuando los alumnos diseñan los recursos visuales y auditivos, no solo aprenden sobre el contenido que se está explicando en clase, sino que acrecienta su habilidad digital, de expresión y su motivación intrínseca caracterizada por una educación basa en los estudiantes y enfocadas en la solución de problemas (Giler et al., 2024).

Canva y emprendimiento

La herramienta Canva, utilizada en los contextos académicos y de emprendimiento, se profundiza en su habilidad para manifestar sus competencias clave en un entorno colaborativo y digital. Canva ofrece a los discentes poder desarrollar sus capacidades creativas mientras realizan proyectos de gran escala que comparten diversas disciplinas. De esta manera su enfoque visual y su accesibilidad a herramientas, lo convierten en una plataforma donde se puedan desarrollar proyectos en el aprendizaje basado en proyectos y la resolución de problemas, promoviendo una conexión directa entre teoría y práctica (Guatemala et al., 2023).

Desde el punto de vista del emprendimiento, la plataforma Canva, es una herramienta de gran ayuda para los estudiantes y comerciantes, pues a través de ella se diseñan materiales audiovisuales y piezas graficas con el fin de desarrollar diversas habilidades de manera efectiva y sobre todo de forma profesional, además fomenta la inclusión de la economía social, pues este tipo de aplicaciones digitales colaborativas permiten a los profesionales generar nuevas ideas. Su uso, también., impulsa a la innovación colectiva al facilitar la comunicación

de proyectos con objetivos sostenibles y éticos, alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Alguacil y Román, 2020).

Dicha plataforma también comparte el aprendizaje colaborativo, permitiendo que grupos sociales trabajen juntos en tiempo real y compartan sus avances diseñen propuestas. Esto refuerza habilidades esenciales como el trabajo en equipo, la gestión del tiempo y la adaptabilidad, todas cruciales en el ámbito emprendedor. Así, Canva no solo es una herramienta técnica, sino un recurso estratégico para el desarrollo personal y profesional en un mundo cada vez más digital y visual (Marketing y Design, 2023).

Materiales y métodos

Enfoque de Investigación

Dado el objetivo de esta investigación, se adoptó un enfoque cuantitativo, ya que la pregunta planteada es de qué manera el uso didáctico de Canva es eficaz para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de educación primaria, es por ello que para dar objetividad a dicha investigación se tuvo en cuenta su base estadística y su orientación hacia la medición y cuantificación de datos (Arispe et al., 2020).

Dentro del paradigma positivista, el enfoque cuantitativo permitió medir de manera precisa el nivel de habilidades emprendedoras de los sujetos a evaluar, lo cual constituye el primer objetivo específico de esta investigación.

Tipo de Investigación

La investigación fue de tipo aplicada, definida según Vizcaíno et al. (2023) como un estudio que, además de generar conocimientos científicos y teóricos en un área específica, busca contribuir con soluciones prácticas. Este estudio propuso implementar un programa de aprendizaje basado en teorías y conceptos determinados, utilizando de forma didáctica la herramienta Canva para fortalecer las habilidades de los estudiantes de quinto grado.

Diseño de investigación

El estudio se desarrolló bajo un diseño pre-experimental, caracterizado por la manipulación de la variable independiente para observar su efecto en la variable dependiente, sin grupo de control (Arispe et al., 2020). Este diseño es adecuado para obtener resultados que demuestren la efectividad del programa de aprendizaje planteado.

La investigación estuvo basada en un nivel explicativo, pues su objetivo es establecer relaciones causales entre las variables en estudio. Según Estela (2020), el nivel explicativo permite fundamentar los hallazgos en teorías y desarrollar una propuesta de intervención que fortalezca las habilidades emprendedoras en los estudiantes, usando como herramienta principal la plataforma Canva.

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: Estudiantes de quinto de

primaria O₁: Pre test

habilidades emprendedoras X:

Programa educativo

O₂: Postest Habilidades emprendedoras

Población

Considerada como el grupo general de sujetos, objetos o fenómenos que tienen características similares, estos son elementos de estudio y pueden ser delimitados o extendidos según la necesidad científica del investigador (Arías y Covinos, 2021). En relación al presente estudio, la población fueron 30 niños de quinto grado de primaria, hombres y mujeres, que rondan las edades entre 10-11 años.

Criterios de Inclusión

- Estudiantes que pertenecieron a la institución educativa seleccionada para el estudio.
- Estudiantes que cursaban únicamente el quinto grado de educación primaria.
- Estudiantes que no participaron en estudios previos con variables similares a las planteadas por el investigador.
- Estudiantes que contaron con su carta de consentimiento y asentimiento debidamente firmada.

Criterios de Exclusión

- Estudiantes que pertenecieron a otra institución educativa.
- Estudiantes que cursaban grados inferiores o superiores al quinto grado de primaria.

- Estudiantes que participaron en estudios con variables similares a las planteadas por el investigador.
- Estudiantes que no contaron con su carta de consentimiento y asentimiento debidamente firmada.

Muestra

La muestra fue entendida como un subconjunto elegido del total de los participantes, elementos y entidades extraídas de la población, ello se realiza con el fin de no desarrollar errores generales y hacer inferencias más precisas de dichas poblaciones (Vizcaíno et al., 2023). La muestra del estudio fueron 30 niños del quinto grado de primaria.

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la encuesta que sirvió para definir el estado actual de los estudiantes de quinto de primaria en relación a sus habilidades emprendedoras, ello es necesario debido a que se necesita diagnosticar el problema para proponer programas o estrategias determinados. En palabras de Salvador-Oliván et al. (2021) la encuesta es un método de investigación que tiene como propósito obtener datos medibles que puedan describir las características de las personas, fenómenos u objetos de estudio.

En cuanto al instrumento, este fue un cuestionario, el cual según Cisneros-Caicedo et al. (2022) es una herramienta flexible de recolección de datos conformada por preguntas de diversos tipos relacionadas con los hechos de interés de la investigación que resultan en su mayoría en hallazgos estadísticos. Para el presente estudio, en una primera estancia para detectar el nivel de habilidades emprendedoras, se creó un cuestionario en base al modelo teórico de emprendimiento digital (EmDigital) el cual consta de 4 dimensiones y 24 indicadores:

Dimensiones	N° de ítems
D1: Capacidad de innovación	6 ítems
D2: Capacidad de planificación	6 ítems
D3: Capacidad de realización individual	6 ítems
D4: Capacidad de realización social	6 ítems
Total	24 ítems

La escala de respuestas del test fue el siguiente:

1: Muy en desacuerdo	2: En desacuerdo	3: Neutral	4: De acuerdo	5: Muy de acuerdo
----------------------	------------------	------------	---------------	-------------------

Posteriormente, dicho instrumento fue sometido a un proceso de validación por juicio de expertos, quienes evaluaron la coherencia, claridad y pertinencia de los ítems, obteniéndose un índice de validez a través de V-Aiken de 0.96, lo que evidenció una adecuada consistencia teórica. Asimismo, para asegurar la confiabilidad del cuestionario, se realizó una prueba piloto con una muestra similar a la población de estudio, aplicándose el coeficiente de Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.914, lo que indicó una alta fiabilidad interna del instrumento.

Por otro lado, en relación a la propuesta del programa del uso de la herramienta Canva esta fue guiada por el modelo SABER-TIC la cual expone el buen uso y apropiación en de la TIC en ambientes escolares, considerando su integración por parte de los docentes, como parte importante de su desarrollo. Este modelo de propuesta contó con 5 dimensiones: factores tecnológicos, factores pedagógicos, factores de gestión, factores sociales, éticos y legales y factores actitudinales. Este modelo fue validado por ocho docentes pertenecientes al Centro Eduteka y al departamento de pedagogía de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Ices, además, se hizo una prueba piloto con 15 profesores de las áreas de ciencias sociales, biológicas, idiomas, pedagogía, humanidades y tecnológicas y comunicación (Taquez et al., 2017).

Procedimiento

Primero se procedió a detectar la realidad problemática del estudio, evaluando la importancia e impacto que esta puede tener en los sujetos y el contexto seleccionado. Segundo, se realizó una asamblea con el director de la I.E seleccionada para poder ejecutarlo de manera ordenada el cuestionario con el fin de determinar el grado de las habilidades emprendedoras en los estudiantes de 5to de primaria. Tercero, se identificó y revisó la literatura teórica y conceptual acerca del uso didáctico de la herramienta Canva para impulsar dichos niveles emprendedores. Como cuarto paso, se diseñó el programa en base a los conceptos y teorías seleccionadas, el cual fue validado por expertos en el tema, de manera en que se compruebe su estructura y las actividades tecnológicas que se utilizaron.

Plan de procesamiento y análisis de datos

Para desarrollar el análisis del estudio, que se caracteriza por tener un enfoque

cuantitativo, se consideró lo mencionado por Colquepisco et al. (2023) quienes explicaron que, luego de recolectar la información necesaria para el desarrollo de la investigación, era importante aplicar un procesamiento estadístico para obtener los resultados conforme a la metodología seleccionada. Por ello, se almacenaron los datos recolectados durante la aplicación del cuestionario en una sábana de datos en el programa Microsoft Excel 2019. Seguidamente, se procedió con la ejecución del análisis estadístico, para lo cual se empleó el programa SPSS-26, con el objetivo de realizar el análisis descriptivo de la variable. Posteriormente, se plasmaron dichos resultados en diversos gráficos numéricos, según lo requirieron las dimensiones, con el fin de desarrollar de manera detallada los hallazgos de la investigación.

Consideraciones éticas

El presente estudio consideró las normas éticas del Reglamento de elaboración de trabajos de investigación para optar el Grado Académico de Bachiller y Título Profesional de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo (2018). Ante ello, se promovió el respeto y el bien común entre los sujetos participantes de esta investigación, con el fin de crear espacios de reflexión e interacción dinámicos que permitieran desarrollar las variables investigativas. Asimismo, la información hallada en los resultados del estudio se mantuvo en completa confidencialidad con el propósito de proteger la privacidad de los estudiantes y fue utilizada únicamente con fines investigativos. Además, se respetó la decisión de participación de los discentes, otorgándoles autonomía y seguridad.

De igual manera, para asegurar la integridad académica del presente trabajo, se utilizó el software Turnitin como herramienta de detección de similitudes, lo que permitió verificar la originalidad de los contenidos y prevenir cualquier forma de plagio. Finalmente, todas las fuentes bibliográficas empleadas fueron citadas y referenciadas conforme a los lineamientos establecidos por la American Psychological Association (APA), en su séptima edición, asegurando el cumplimiento de las normas internacionales de citación académica.

Resultados y discusión

Tabla 1
Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades emprendedoras – Pre test	.539	30	.000	.180	30	.000
Habilidades emprendedora - Postest	.473	30	.000	.526	30	.000

Nota: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos en la prueba de normalidad para la variable “habilidades emprendedoras” en sus mediciones pretest y postest muestran que los datos no siguen una distribución normal. Tanto en el estadístico de Kolmogorov-Smirnov como en el de Shapiro-Wilk, se observan valores de significancia $p < 0.05$ en ambos momentos de medición (0.000), lo cual indica una violación del supuesto de normalidad. Esta condición justifica el uso de pruebas estadísticas no paramétricas para la contrastación de hipótesis, empleándose Wilcoxon.

Ha: El uso didáctico de la herramienta Canva fortalece las habilidades emprendedoras en estudiantes del nivel primario

Ho: El uso didáctico de la herramienta Canva fortalece las habilidades emprendedoras en estudiantes del nivel primario

Tabla 2
Contrastación de hipótesis general

	Habilidades emprendedora - Postest - Habilidades emprendedoras – Pre test
Z	-5.014b
Sig. asintótica	0

Nota: Elaboración Propia

La prueba estadística aplicada para la contrastación de la hipótesis general fue la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, adecuada debido a la no normalidad de los datos. El resultado arroja un estadístico $Z = -5.014$ y una significancia asintótica bilateral $p = 0.000$.

Dado que el valor de significancia es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha). Esto permite concluir que existe una diferencia

estadísticamente significativa entre los niveles de habilidades emprendedoras antes y después de aplicar la herramienta Canva. En consecuencia, se infiere que el uso didáctico de esta herramienta fortalece de manera significativa las habilidades emprendedoras en muchos de los discentes de primaria.

Tabla 3
Nivel de la variable de habilidades emprendedora

Nivel	Desde	Hasta	Frec.	%
Bajo	24	55	29	97%
Regular	56	87	1	3%
Alto	88	120	0	0%
Total			30	100%

Nota: Elaboración Propia

Los resultados obtenidos evidencian que la mayoría de los estudiantes evaluados presentan un bajo desarrollo de habilidades emprendedoras. Específicamente, el 97% de los estudiantes (equivalente a 29 de los 30 evaluados) se ubican en el nivel bajo, mientras que únicamente un estudiante (3%) alcanza un nivel regular. Cabe señalar que ningún estudiante ha alcanzado un nivel alto en esta variable. Este hallazgo pone de manifiesto una marcada debilidad en la formación emprendedora dentro del grupo de estudio, lo cual refuerza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan estas competencias desde la etapa escolar primaria.

Tabla 4
Nivel de las dimensiones de habilidades emprendedora

Nivel	Capacidad de innovación		Capacidad de planificación		Capacidad de realización individual		Capacidad de realización social	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Bajo	30	100%	30	100%	21	70%	21	70%
Regular	0	0%	0	0%	9	30%	9	30%
Alto	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Nota: Elaboración Propia

El análisis detallado por dimensiones permite identificar que las capacidades de

innovación y planificación se encuentran completamente ausentes en niveles medios o altos. Todos los estudiantes (100%) presentan un nivel bajo tanto en la capacidad de innovación como en la de planificación, lo cual evidencia una falta de estímulo en cuanto a la creatividad, la generación de ideas y la organización de proyectos o acciones.

En cuanto a la capacidad de realización individual y la capacidad de realización social, se observa una leve mejora, aunque sigue siendo insuficiente. El 70% de los estudiantes presentan un nivel bajo en estas dos dimensiones, mientras que un 30% se encuentra en el nivel regular. Ningún estudiante alcanza el nivel alto en ninguna de las dimensiones evaluadas.

Estos datos confirman que las debilidades no son aisladas, sino que atraviesan de manera transversal todas las dimensiones de las habilidades emprendedoras, siendo especialmente críticas en los aspectos vinculados a la innovación y la planificación, que son competencias fundamentales para el desarrollo de un perfil emprendedor en los niños.

Tabla 5

Nivel de la variable de habilidades emprendedora después de aplicada la herramienta Canva

Nivel	Desde	Hasta	Frec.	%
Bajo	24	55	0	0%
Regular	56	87	7	23%
Alto	88	120	23	77%
Total			30	100%

Nota: Elaboración Propia

Tras la implementación de la herramienta Canva como recurso didáctico en el proceso de enseñanza, se evidencia una mejora significativa en el desarrollo de las habilidades emprendedoras de los estudiantes. Los resultados muestran que un 77% de los escolares (23 estudiantes) alcanzan un nivel alto en esta variable, lo que contrasta drásticamente con los resultados previos, donde ningún estudiante alcanzaba dicho nivel. Asimismo, un 23% (7 estudiantes) se ubican en el nivel regular, y ninguno permanece en el nivel bajo, lo cual indica un progreso sustancial en términos de autonomía, iniciativa, creatividad y planificación por parte de los estudiantes. Este cambio refleja el impacto positivo del uso de Canva como herramienta pedagógica que facilita el desarrollo de competencias clave para el emprendimiento infantil.

Tabla 6

Nivel de las dimensiones de habilidades emprendedora después de aplicada la herramienta Canva

Nivel	Capacidad de innovación		Capacidad de planificación		Capacidad de realización individual		Capacidad de realización social	
	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%	Frec.	%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Regular	3	10%	5	17%	4	13%	4	13%
Alto	27	90%	25	83%	26	87%	26	87%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

Nota: Elaboración Propia

El análisis por dimensiones revela una mejora sistemática y consistente en todas las capacidades evaluadas. En la capacidad de innovación, el 90% de los estudiantes (27) se sitúan en el nivel alto, mientras que el 10% restante (3 estudiantes) se encuentran en el nivel regular, y ninguno en el nivel bajo. Esta tendencia se replica en la capacidad de planificación, con un 83% en nivel alto y 17% en nivel regular. En cuanto a la capacidad de realización individual, se observa que el 87% de los estudiantes (26) alcanzan el nivel alto, mientras que el 13% (4 estudiantes) están en nivel regular. Finalmente, la capacidad de realización social también presenta resultados similares: el 87% logra un nivel alto, y el 13% un nivel regular.

Es importante destacar que ninguna dimensión mantiene estudiantes en el nivel bajo, lo que evidencia un avance generalizado en las competencias emprendedoras de los estudiantes tras el uso didáctico de Canva. Esta herramienta no solo permitió expresar ideas visualmente, sino que también promovió la reflexión personal, el trabajo colaborativo y la toma de decisiones, fortaleciendo integralmente las dimensiones emprendedoras en la población estudiada.

Discusión de resultados

En relación al objetivo general, se observa que en el pre test el 97% de los estudiantes presenta niveles bajo al momento de desarrollar sus habilidades emprendedoras, mientras que el pos test el 77% se ubicó en un nivel alto y otro 23% un nivel regular, reduciendo el número de estudiantes con niveles bajos en esta capacidad. En ese sentido, los resultados obtenidos en esta investigación son similares a los hallazgos de Siswanto et al. (2022), quienes también identificaron una variación significativa en el desarrollo de capacidades emprendedoras tras el

uso de plataformas virtuales, quien demostró que la combinación de un entorno familiar favorable y el acceso a aplicaciones digitales generó efectos diferenciados en el interés y capacidad para emprender, los autores evidencian que el uso de herramientas tecnológicas no solo tiene un impacto general, sino que marca un antes y un después en la disposición emprendedora de los estudiantes, lo cual coincide con el enfoque de cambio medido en esta investigación mediante la prueba de Wilcoxon.

El trabajo de Bustillos y Pachar (2023) validó un modelo pedagógico basado en Canva como estrategia para la enseñanza del emprendimiento, señalando que el 50% de los estudiantes consideraban que la plataforma les ayudaba a resolver problemas y resultaba útil para la gestión de sus ideas emprendedoras. De manera similar, en el estudio de Carreño (2021), el uso de negocios en línea fortaleció las habilidades emprendedoras, aunque inicialmente el 44% de los estudiantes presentaban un nivel deficiente; lo que evidencia que la intervención digital tiene un impacto positivo. En comparación con estos estudios, tu investigación no solo reafirma esa tendencia, sino que demuestra un mayor grado de mejora, dado que se alcanzó un 77% de estudiantes con nivel alto, superando ampliamente los niveles reportados por los antecedentes.

Asimismo, Delgado (2024) encontró una correlación significativa entre el uso de Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de Educación para el Trabajo, lo que coincide con la dimensión de realización social en tu estudio, donde el 87% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto tras la intervención. Finalmente, el antecedente de Cruz (2022), centrado en el uso de Moodle, muestra un patrón similar de mejora, pero sin alcanzar los niveles logrados con Canva, lo cual sugiere que esta herramienta presenta ventajas más evidentes cuando se orienta específicamente al desarrollo de habilidades emprendedoras.

Desde una perspectiva teórica, los resultados obtenidos validan ampliamente los fundamentos conceptuales propuestos en esta investigación. La teoría de la motivación del logro de McClelland (1989) sostiene que los individuos con alta necesidad de logro tienden a asumir tareas moderadamente desafiantes y buscan retroalimentación para mejorar su desempeño, esta premisa se refleja claramente en el comportamiento de los estudiantes tras el programa, pues al utilizar Canva para desarrollar proyectos, mostraron una mejora significativa en competencias como la creatividad, planificación y trabajo colaborativo, lo cual supone una activación de su motivación intrínseca y su necesidad de logro.

Del mismo modo, los principios de la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (2014) se evidencian en el enfoque práctico de las sesiones implementadas. Los estudiantes no solo recibieron información, sino que participaron activamente en la creación de productos visuales, reflexionaron sobre sus aprendizajes, conceptualizaron sus experiencias y aplicaron lo aprendido en nuevas situaciones, como diseñar elementos gráficos para ideas de emprendimiento. Esta experiencia cíclica encaja con las cuatro etapas del modelo de Kolb, confirmando que el aprendizaje práctico fortalece las competencias emprendedoras.

Seguidamente, respecto al primer objetivo específico, el diagnóstico inicial reveló que el 97% de los estudiantes presentaban un nivel bajo de habilidades emprendedoras, mientras que apenas el 3% se ubicaba en un nivel regular y ninguno alcanzaba el nivel alto. Esta realidad refleja una marcada ausencia de competencias vinculadas al pensamiento creativo, la planificación, la autonomía y el trabajo colaborativo. Tales resultados coinciden con lo reportado en la investigación de Carreño (2021), quien halló que el 44% de los estudiantes tenía un nivel deficiente en habilidades emprendedoras y el 48% se ubicaba apenas en un nivel regular. En ambos casos, se evidencia una debilidad formativa significativa en los niveles escolares en torno al emprendimiento.

Asimismo, la investigación de Cruz (2022) identificó que, a pesar del uso de plataformas educativas como Moodle, el 26.67% de los estudiantes aún presentaban un desempeño deficiente en competencias emprendedoras, lo cual demuestra que incluso con recursos digitales, los estudiantes no desarrollan plenamente estas capacidades si no existe una estrategia pedagógica intencionada y contextualizada. De igual forma, el estudio de Ludeña (2022) mostró que el 71.6% de los estudiantes tenían un nivel bajo en habilidades investigativas vinculadas al emprendimiento en entornos virtuales, reforzando la conclusión de que la sola existencia de herramientas tecnológicas no garantiza la mejora de habilidades emprendedoras, si no se acompañan de metodologías efectivas.

Por tanto, los resultados de esta investigación reafirman la persistencia de vacíos estructurales en la formación emprendedora en educación básica, específicamente en el nivel primario, donde los estudiantes muestran limitaciones profundas en todas las dimensiones del emprendimiento: innovación, planificación, realización individual y social. Esto justifica la necesidad de intervenciones pedagógicas deliberadas y bien fundamentadas, como la desarrollada en este estudio.

Asimismo, según la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (2014), el conocimiento se construye a partir de experiencias significativas, el hecho de que los estudiantes mostraran niveles bajos en todas las dimensiones evaluadas sugiere una escasez de experiencias concretas y prácticas relacionadas al emprendimiento en su formación escolar previa, sin la vivencia directa de situaciones de creación, reflexión y acción emprendedora, es improbable que estas habilidades se desarrollen de forma espontánea, por lo tanto, el diagnóstico inicial evidencia un entorno educativo que no provee experiencias alineadas con el modelo de aprendizaje activo propuesto por Kolb.

Respecto al segundo objetivo específico, la implementación del programa pedagógico centrado en el uso didáctico de Canva marcó un punto de inflexión en la formación emprendedora de los estudiantes, permitiéndoles expresar ideas, organizar proyectos, colaborar con sus compañeros y desarrollar iniciativas personales desde un enfoque visual e interactivo. Este resultado es congruente con el estudio de Bustillos y Pachar (2023), quienes diseñaron una propuesta pedagógica basada en Canva para la enseñanza del emprendimiento y hallaron que, aunque el 100% de los estudiantes conocía la herramienta, solo con una intervención estructurada lograron identificar su utilidad para la gestión de ideas y resolución de problemas, esto indica que la simple familiaridad con Canva no es suficiente; su potencial educativo se activa cuando se integra bajo un enfoque metodológico deliberado, como se realizó en tu investigación.

Asimismo, Delgado (2024) demostró que el uso de Canva en la enseñanza de Educación para el Trabajo favorece significativamente el aprendizaje colaborativo, destacando una correlación positiva entre su uso y la adquisición de habilidades prácticas. Este hallazgo se vincula directamente con la dimensión de realización social en tu estudio, que mejoró tras la implementación del programa. De forma similar, en el trabajo de Cornejo et al. (2021), los docentes de Lima Sur identificaron que el uso de Canva dinamizó el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo crear materiales didácticos eficaces, aunque aún existían barreras para su adopción generalizada. En tu caso, estas barreras fueron superadas gracias a una estrategia didáctica planificada que evidenció mejoras visibles en todas las dimensiones evaluadas.

Desde el plano teórico, la implementación de Canva se sostiene principalmente en el modelo TPACK de Mishra y Koehler (2006), el cual postula la necesidad de integrar el conocimiento tecnológico, pedagógico y de contenido para lograr aprendizajes

efectivos en el aula. La propuesta desarrollada en tu investigación representa una aplicación coherente de este modelo, ya que combinó contenidos vinculados al emprendimiento con metodologías activas y recursos tecnológicos, generando así experiencias de aprendizaje auténticas. Canva no solo sirvió como medio de presentación, sino como espacio de creación, interacción y reflexión para los estudiantes.

Además, los principios de la teoría del aprendizaje basado en proyectos (ABP) de Dewey (2023) son claramente visibles en la implementación de las sesiones. Al desarrollar productos visuales y comunicacionales en Canva, los estudiantes no solo comprendieron el contenido teórico, sino que lo aplicaron en contextos reales y significativos. Esta conexión entre aprendizaje y acción práctica permitió fortalecer competencias como la innovación, la organización, la autonomía y el trabajo colaborativo, en línea con los pilares del ABP.

Finalmente, el tercer objetivo específico, ante los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa educativo sustentado en el uso didáctico de Canva reflejan una mejora contundente en el nivel de habilidades emprendedoras de los estudiantes, pues el 77% de los discentes obtuvo un nivel alto junto con otro 23% que presentó un nivel regular, dicho cambio no solo muestra una mejora cuantitativa en el perfil emprendedor infantil, sino también un avance educativo en la escuela. Estos resultados coinciden con los obtenidos en la investigación de Delgado (2024), quien encontró una correlación positiva entre el uso de Canva y el aprendizaje colaborativo en Educación para el Trabajo, indicando que el entorno digital, cuando se emplea adecuadamente, tiene un impacto directo en el desarrollo de competencias aplicadas. De igual forma, el estudio de Bustillos y Pachar (2023) demuestra que los estudiantes que utilizaron Canva como parte de una estrategia pedagógica lograron identificar su utilidad para emprender, particularmente en la planificación y comunicación de ideas, dimensiones que también se fortalecieron en tu investigación.

Además, el estudio de Siswanto et al. (2022) en Indonesia reporta que el uso de plataformas digitales, combinado con un entorno familiar favorable, fomentó significativamente el interés por emprender en adolescentes. Aunque el contexto de su estudio fue diferente, se destaca un resultado diferencial similar: el acceso a herramientas tecnológicas educativas genera una transformación medible en las actitudes y competencias emprendedoras de los estudiantes, validando el efecto observado en tu investigación.

En todos estos antecedentes, la clave radica en la intervención estructurada, es decir,

no basta con tener acceso a plataformas como Canva; el cambio ocurre cuando estas son integradas en estrategias didácticas con fines específicos, como desarrollar el emprendimiento desde edades tempranas, lo cual se logró exitosamente en tu estudio.

Desde el enfoque teórico, la mejora registrada en las habilidades emprendedoras tras la intervención con Canva puede explicarse desde diversas perspectivas. En primer lugar, McClelland (1989) sostiene que los individuos desarrollan habilidades emprendedoras en función de su motivación por el logro. Los estudiantes, al verse involucrados en actividades creativas, colaborativas y con objetivos concretos, activaron su necesidad de superación personal, lo que se tradujo en un aumento en su desempeño en dimensiones como la innovación, la planificación y la realización social. Esta motivación intrínseca, clave en la teoría de McClelland, fue incentivada a través del diseño de experiencias visuales significativas mediante Canva.

Asimismo, el modelo del aprendizaje experiencial de Kolb (2014) permite comprender el mecanismo por el cual los estudiantes no solo adquirieron conocimientos teóricos sobre el emprendimiento, sino que los integraron a través de experiencias activas. Las sesiones desarrolladas con Canva promovieron un ciclo completo de aprendizaje: experiencia concreta (diseñar), observación reflexiva (revisar lo creado), conceptualización abstracta (entender su utilidad) y experimentación activa (aplicar lo aprendido a nuevas propuestas). Esta estructura cíclica facilitó un aprendizaje significativo y duradero.

Desde la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer y Anderson (1992), también se explica el avance observado. Canva permitió aplicar principios clave como la segmentación, la coherencia visual, la contigüidad temporal y la personalización del contenido, lo cual optimizó el procesamiento cognitivo de la información, redujo la sobrecarga mental y facilitó la comprensión de conceptos complejos. Gracias a ello, los estudiantes no solo adquirieron habilidades emprendedoras de forma más eficiente, sino que lo hicieron con mayor motivación, creatividad y autonomía.

Conclusiones

Se demostró que el diseño y la aplicación de un programa didáctico en Canva ayudó a fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de quinto grado de primaria. Ello se refleja no solo los resultados estadísticos del pre y pos test, sino también en la importancia de implementar recursos tecnológicos y metodologías activas durante las enseñanzas

estudiantiles referidas al emprendimiento infantil. Del mismo modo, el estudio confirma que el uso de Canva, como una herramienta digital, favorece e impulsa la creatividad en los estudiantes y contribuye al desarrollo de sus habilidades emprendedoras.

Alrededor del 97% de los estudiantes de quinto de primaria presentaban niveles bajos en las capacidades emprendedoras, lo cual demostró que, los discentes no tenían una idea clara de lo que era un emprendimiento, por lo que se les dificultaba desarrollar habilidades relacionadas a este tema, impidiéndoles aprender más sobre estos tópicos en la escuela y tener modelos de referencia sobre cómo implementar dichas actividades y capacidades en el futuro. Del mismo modo, permitió identificar la necesidad de implementar una intervención educativa que mejore el enfoque académico del emprendimiento en niños.

La implementación del programa sobre el uso de la herramienta Canva evidencia un diseño pedagógico orientado y equilibrado en relación al desarrollo de las competencias emprendedoras lo que permite a los jóvenes de educación primaria implementar dichas habilidades en la vida diaria. Asimismo, su instrumento de evaluación, por sesión, ofrece un proceso de monitoreo y retroalimentación continúa con el fin de demostrar si es que se obtuvo el impacto esperado. En resumen, el diseño del programa demostró tener pertinencia, rigurosidad metodología y viabilidad aplicada.

Luego de la aplicación del programa, se determinó que 77% de los estudiantes de primaria presentaban niveles altos en sus capacidades emprendedoras, demostrando que el desarrollo de las sesiones en las clases de primaria permitió incrementar de manera permitente y eficaz los conocimientos emprendedores en la población estudiada a través del Canva. Por último, todo ello evidencia la validez de un programa estructurado en Canva como instrumento visible para mejorar las competencias emprendedoras no solo en contextos académicos sino también sociales y económicos para el futuro.

Recomendaciones

Se sugiere a los docentes y centro educativos implementar diversas herramientas digitales como Canva, Prezi, Quizziz, etc.; en áreas relacionadas al emprendimiento, a través de sesiones integradas basadas en modelos científicos, pues su ejecución ha evidenciado ser eficaz para potenciar dichas habilidades.

Se recomienda a las instituciones educativas realizar diagnósticos constantes en

relación a los niveles de habilidades emprendedoras en los estudiantes para profundizar en el diseño y ejecución de diversos programas, sesiones, talleres o clases enfocados en la mejora de dicha realidad con la ayuda de recursos digitales actuales.

Se sugiere a los colegios incorporar el uso de herramientas tecnológicas en sus planes de formación curricular, clases o talleres relacionadas a las habilidades emprendedoras, con el propósito de que los docentes, directores, padres de familia y auxiliares comprendan la importancia del emprendimiento en la vida de los alumnos y ayuden en su desarrollo tanto dentro como fuera de clase.

Se recomienda realizar evaluaciones posteriores al uso de plataformas virtuales con el fin de hallar resultados que contrasten o complementen lo que se ha venido enseñando en los últimos años, para incorporar nuevos estudios o quitar actividades que no aporten relevancia al tema de habilidades emprendedoras.

Referencias

- Alguacil, P., & Román, C. (2020). La economía social ante sus retos: emprendimiento, transformación digital, género y desarrollo sostenible. *REVESCO, Revista de Estudios Cooperativos*, 133, 1-5. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7934379>
- Álvarez, C. (2022). Canva como recurso didáctico en el Taller de lengua. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 63-74. <https://gedos.usal.es/handle/10366/156446>
- Andrade, L. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 5(10), 75-92. <https://www.proquest.com/openview/bbfede9655cee183d6eb0872cd9a4f5c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2041073>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Metodología de la Investigación*. ENFOQUES CONSULTING EIRL. https://doi.org/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arispe, C., Yangala, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. GUAYAQUIL/UIDE/2020. https://indaga.ual.es/discovery/fulldisplay/alma991001997217304991/34CBUA_UAL:VUI
- Arruti, A., & Castro, J. (2019). Análisis de las menciones del grado en Educación Primaria desde la perspectiva de la competencia emprendedora. *Revista Complutense de Educación*, 30(1), 17- 33. <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/download/55448/4564456548996/4564456560575>
- Baena, P., García, E., & Monge, M. (2020). Entrecomp: marco competencial para el emprendimiento. *Información Tecnológica*, 31(2), 163-172. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000200163>
- Batista, J., & Finol, A. (2005). Perspectivas teóricas para la enseñanza del inglés técnico en un aula multimedia. *Omnia*, 11(3), 126-146. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73711306.pdf>
- Boscán, M., Meleán, R., Chávez, K., & Calanchez, Á. (2023). Emprendimiento peruano en el marco del desarrollo sostenible. *Retos, Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 13(26), 223-236. <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/ret.n26.2023.03>
- Bustillos, M., & Pachar, F. (2023). *Modelo pedagógico basado en el lienzo CANVA como estrategia para la enseñanza de la materia de emprendimiento y gestión*. Tesis de

- posgrado, Universidad Tecnológica Israel.
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3937>
- Calle, J. (2022). *Programa de competencias docentes para generar cultura de emprendimiento en estudiantes de Institución Educativa Pedro Abel Labarthe Durand Chiclayo*. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81513/Calle_OJC-SD.pdf?sequence=1
- Carbone, Y. (2022). Las TIC en el aprendizaje en educación básica, una revisión sistemática. *Revista Emprendimiento Científico Tecnológico*, 3, 1-13.
<https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/45>
- Carreño, S. (2021). *Negocios online para desarrollar habilidades emprendedoras en estudiantes del quinto grado de secundaria, Institución Educativa San José de Chiclayo*. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/76676?show=full>
- Carreño, S. (2021). *Negocios online para desarrollar habilidades emprendedoras en estudiantes del quinto grado de secundaria, Institución Educativa San José de Chiclayo*. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76676/Carre%C3%B1o_S SS- SD.pdf?sequence=1
- Chonata, I. (2023). Estrategias Didácticas Digitales Como Herramienta de Autoaprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 7036-7056.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6690
- Cisneros-Caicedo, A., Guevara-García, A., Urdánigo-Cedeño, J., & Garcés-Bravo, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio De Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>
- Colquepisco, N., Cuba, S., Saavedra, P., & Vilca, M. (2023). Pautas para la elaboración de un artículo científico modelo IMRyD1 . *Revista Innova Educación*, 5(1), 59-76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.05.004>
- Cornejo, M., Arismendi, Y., Briceño, J., Huamán, A., & Montes, Z. (2021). *Implementación de la herramienta Canva para fortalecer el proceso de enseñanza docente en un colegio de Lima Sur*. San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.isil.pe/handle/123456789/1043>
- Cruz, E. (2022). *Plataforma Moodle para la competencia de emprendimiento en los*

- estudiantes del Centro Educativo Técnico Productivo Santa María de la Merced-Jaén.* [Tesis para optar el Grado Académico de Doctor en Educación, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80414/Cruz_GEA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, J., Alvarez, J., & Chaparro, E. (2020). Estudios de las capacidades emprendedoras en estudiantes universitarios del Valle de Toluca, 2020. *Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 1-17.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8183764.pdf>
- Cruz, J., Alvarez, J., & Chaparro, E. (2020). Estudios de las capacidades emprendedoras en estudiantes universitarios del Valle de Toluca, 2020. *Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana*, 1-17.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8183764.pdf>
- Damián, J. (2020). Una estrategia didáctica para fomentar la educación en emprendimiento en edades tempranas. *Varela*, 20(56), 158-173.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8313707>
- De La Ossa, P. (2018). *El emprendimiento escolar, una estrategia de identificación de talentos excepcionales.* Universidad de Córdoba.
https://www.edunexos.edu.co/T_grado_Unicordoba/08_COHORTE_G2/Paternina_De_la_Ossa.pdf
- Delgado, K. (2024). *La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata - Yanahuanca.* Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4221>
- Dewey, J. (2023). Metodologías activas de enseñanza para potenciar la construcción de competencias. En I. Achard, *MEJORAR LA ENSEÑANZA, Fortalecer la formación y el desempeño de los docentes* (págs. 99-112).
https://www.researchgate.net/profile/Alejandra-Balbi/publication/373738649_La_educacion_inclusiva_como_resorte_para_el_reencuentro_entre_psicopedagogia_y_educacion/links/64fa3db5e098013a83ded919/La-educacion-inclusiva-como-resorte-para-el-reencuentro-entr
- Espinar, E., & Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), 1-14.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012

- Estela, R. (2020). *Investigación Propositiva*. Instituto de Educación Pedagógico Público Iberoamericana.
<https://doi.org/https://www.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>
- Fernandez, S., & Hurtado, N. (2019). *Formación docente en educación primaria: Una exploración en base al modelo TPACK*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/651568?show=full>
- Gezuraga, M., & García, Á. (2020). Recepciones de la pedagogía experiencial de Dewey en diversos enfoques metodológicos: el valor añadido del aprendizaje-servicio. *Educatio Siglo XXI*, 38(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/educatio.452921>
- Giler, T., Delgado, J., & Martínez, R. (2024). El desarrollo de competencias comunicacionales a partir del aprendizaje basado en proyectos en los estudiantes de básica superior. *Sinergia Académica*, 6, 101-122. <https://doi.org/https://doi.org/10.51736/pa0jw945>
- Gleason, M., & Rubio, J. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 1-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>
- Gómez, L., Llanos, M., Hernández, T., Mejía, D., Heilbron, J., Martín, J., Mendoza, J., & Senior, D. (2017). Competencias emprendedoras en Básica Primaria: Hacia una educación para el emprendimiento. *Pensamiento & Gestión*(43), 1-39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14482/pege.43.10587>
- Guatemala, A., Martínez, G., & Martínez, A. (2023). Tendencias de marketing digital para emprendedores sociales basados en plataformas digitales. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 23(1), 154-178. <https://doi.org/https://doi.org/10.30827/eticanet.v23i1.27709>
- Holtz, A. (2024). *Las concepciones de enseñanzaaprendizaje y su implicancia en la motivación docente*. Argentina: Pontificia Universidad Católica Argentina.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/18182/1/concepciones-ensenanza- aprendizaje.pdf>
- Huertas, Flor, Quiñones, S., Flores, L., & Cieza, S. (2022). Uso de la plataforma Canvas y la perspectiva sobre el proceso de aprendizaje estudiantil por parte de los docentes de una Universidad de Trujillo. *International Institute of Informatics and Systemics (IIS)*, 74-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.54808/CISCI2022.01.74>
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT press.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=jpbeBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&d>

=Kolb+&ots=Vp6UmTW_Sf&sig=y_oOi5-

QcNS42k1-

9gRWMkY7QAo#v=onepage&q=Kolb&f=false

Kwan, C., Ortiz, E., Cudas, P., Cáceres, I., Coronel, Y., Arriola, L., & Becker, S. (2023).

Redes sociales como herramienta para el emprendimiento juvenil en la ciudad de Asunción. *Rev. investig. cient. tecnol.*, 7(2), 90-100.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9514104.pdf>

León, R. L. (2022). *Influencia de la plataforma Canvas en la gestión didáctica del docente*

UPAO, 2021. Tesis de posgrado, Universidad Privada Antenor Orrego.

<https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/9417?show=full>

Lubo, I. (2022). 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), 2697-3456.

<http://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/230>

Ludeña, M. (2022). *Habilidades investigativas y entornos virtuales en las capacidades*

empendedoras de estudiantes de secundaria en una institución educativa pública, Lima 2022. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101899?show=full>

Mahmoud, F. (2022). Preparing the child to become an entrepreneur, a futuristic framework.

Higher Education, 7(1), 16-22. <https://doi.org/10.11648/j.her.20220701.13>

Mayer, R. E., & Anderson, R. (1992). The instructive animation: Helping students build

connections between words and pictures in multimedia learning. *Journal of educational Psychology*, 84(4), 444.

[https://psycnet.apa.org/journals/edu/84/4/444.html?uid=1993-15389-](https://psycnet.apa.org/journals/edu/84/4/444.html?uid=1993-15389-001)

001 McClelland, D. (1989). *Estudio de la motivación humana*. Narcea

Ediciones.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3fKGr602DTcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=teor%C3%ADa+de+la+motivaci%C3%B3n+de+logro+de++mcClelland&ots=b1TdnkWbDb&sig=IZ89RhFD3GPY6tWE6vfPpbobAGo>

[teor%C3%ADa+de+la+motivaci%C3%B3n+de+logro+de++mcClelland&ots=b1TdnkWbDb&sig=IZ89RhFD3GPY6tWE6vfPpbobAGo](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=3fKGr602DTcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=teor%C3%ADa+de+la+motivaci%C3%B3n+de+logro+de++mcClelland&ots=b1TdnkWbDb&sig=IZ89RhFD3GPY6tWE6vfPpbobAGo)

Ministerio de Educación. (2023). *Bases - 2023*. Ministerio de Educación.

<https://www.minedu.gob.pe/crea-emprende/pdf/2023/bases-cye-2023.pdf>

Ministerio de Educación. (2024). *2023 Ganadores del concurso Crea y Emprende*. Ministerio

de Educación. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/5602420-2023-ganadores-del-concurso-crea-y-emprende>

Ministerio de Educación. (2024). *Concurso Nacional Crea y Emprende 2024*. Ministerio de Educación. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6883562/64639-resultados->

- de-la- etapa-nacional-crea-y-emprende-2024.pdf
- Mishra, P., & Koehler, M. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers college record*, 108(6), 1017-1054. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Nielsen, O., Lagoutte, G., Elissondo, L., & Cortés, M. (2024). El lienzo Canvas como herramienta en la transformación digital. *Revista Científica DUTI*, 2, 39–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.35305/rcd.vi2.25>
- Núñez, L., & Núñez, M. (2016). Noción de emprendimiento para una formación escolar en competencia emprendedora. *Revista Latina de Comunicación Social*, 71(9), 1069-1089. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5692947>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., & Cabrera, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 669 - 678. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Padovan, I. (2020). *Teorías de la motivación. Aplicación práctica*. Universidad Nacional de Cuyo. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/15664/teorias-de-la-motivacin.-aplicacin-pretica.pdf
- Parada, A., Portilla, L., & Zambrano, M. (2024). Repensando la Clase de Informática con la Neurodidáctica y la Teoría de la Cognición Situada. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6010-6022. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9139
- Patiño, J., & Rodríguez, G. (2023). Habilidades emprendedoras para la estimulación de ideas de negocios con enfoque innovador. *Revista Innova Educación*, 5(2), 117-131. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.02.008>
- Quilca, J., Vaca, G., Boderó, L., & Yáñez, X. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Quilca, J., Vaca, G., Boderó, L., & Yáñez, X. (2024). Recurso digital CANVA para fomentar la creatividad docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Digital*, 8(2), 103-117. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i2.2990>
- Quiroz, A., & Tubay, F. (2021). Las TIC's como teoría y herramienta transversal en la educación. *Polo del Conocimiento: Revista científico – profesional*. 6(1), 156-186. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9292120>
- Radrigán, M., Dávila, A., & Bellei, J. (2020). Cooperativas Escolares como una forma de

- fomentar la capacidad emprendedora asociativa de niños y jóvenes. *REVESCO. Revista de Estudios Cooperativos*. (136), 31-48.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.5209/REVE.69188>
- Regalado, L. D. (2019). *Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de la investigación formativa en los estudiantes de un Instituto Pedagógico Nacional de Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola.
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/29cc154d-0b67-4bda-a69e-8e6382b1c0ce>
- Rico, A., & Cárdenas, A. (2021). El emprendimiento en la educación media en Bogotá: una mirada crítica de los docentes. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 12(1), 109-129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18175/VyS12.1.2021.5>
- Rodríguez, I., & García. (2015). El Aprendizaje Basado en Proyectos: un constante desafío. *Innovación educativa*. (25). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15304/ie.25.2304>
- Romo-Padilla, G., Rubio-Calcedo, C., Gómez-Rodrigues, V., & Nivel-Cornejo, M. (2023).
 Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313-344. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127>
- Ruiz, L., & Intriago, W. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINARIA ARBITRADA YACHASUN*, 6(11), 75-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Ruiz-Loor, L., & Intriago-Romero, W. (2022). 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://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>
- Salas, R. (2019). Modelo TPACK: ¿Medio para innovar el proceso educativo considerando la ciencia de datos y el aprendizaje automático? *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 7(19), 1-29.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22201/enes1.20078064e.2018.19.67511>
- Salvador-Oliván, J., Marco-Cuenca, G., & Arquero-Avilés, R. (2021). Evaluación de la investigación con encuestas en artículos publicados en revistas del área de Biblioteconomía y Documentación. *Revista Española De Documentación Científica*, 44(2), 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.3989/redc.2021.2.1774>
- Sánchez, O., Vélez, Á. A., & Vega, J. (2024). Educational Experiences in Integrating School Entrepreneurship as a Subject: a literature review. *Saber Ser*, 1(1), 59–74.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.35997/saberser.v1i1.4>
- Segura, U., Novoa, H., & Burbano, M. (2019). Hacia un modelo educativo para el emprendimiento. *Revista EAN*. (87).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21158/01208160.n87.2019.2420>
- Sérida, J., Guerrero, C., Alzamora, J., Borda, A., & Morales, O. (2017). *Global entrepreneurship monitor*. Universidad ESAN.
<https://repositorio.esan.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e322a444-3dc2-46f7-9eec-50ed8238acb8/content>
- Siswano, E., Ardiyanto, J., & Rahayuni, A. (2022). The Role of the Social Media and Family Environment on Entrepreneurial Interest of Vocational School Students. *Economic Education Analysis Journal*, 11(1), 77-87.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/50718/21223>
- Taquez, H., Rengifo, D., & Mejía, D. (2017). Diseño de un instrumento para evaluar el nivel de uso y apropiación de las TIC en una institución de educación superior. *Organización de Estados Americanos*.
<https://doi.org/https://recursos.educoas.org/sites/default/files/5030.pdf>
- Taquez, H., Rengifo, D., & Mejía, D. (2017). Diseño de un instrumento para evaluar el nivel de uso y apropiación de las TIC en una institución de educación superior. *OEA Portal educativo*, 1- 30.
- Taquez, H., Rengifo, D., & Mejía, D. (2017). Diseño de un instrumento para evaluar el nivel de uso y apropiación de las TIC en una institución de educación superior. *OEA Portal educativo*, 1- 30. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. (2018). *Reglamentos de Investigación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*. <https://doi.org/http://www.usat.edu.pe/web/wp-content/uploads/2021/02/REGLAMENTO- INVESTIGACION-V3.pdf>
- Vásconez, C., & Inga, E. (2021). El modelo de aprendizaje TPACK y su impacto en la innovación educativa desde un análisis bibliométrico. *INNOVA Research Journal*, 6(3), 79–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v6.n3.2021.1773>
- Vásquez, C. (2018). Educación para el emprendimiento en la universidad. *Estudios De La Gestión: Revista Internacional De Administración*. (2), 121–147.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32719/25506641.2017.2.5>
- Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Anexos

Tabla 1.
Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	OBJETIVOS	CONTENIDO	TIEMPO
Uso didáctico de Canva	Es una herramienta digital que facilita y mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje, esta plataforma permite crear materiales visualmente atractivos e interactivos, utilizando una variedad de plantillas, imágenes, gráficos y fuentes que enriquecen el contenido educativo (Quilca et al., 2024).	El uso didáctico de Canva, esta variable se mide a través de sus dimensiones de Tecnología, Pedagogía, Gestión, Social, Ética y Legal, y Actitudinal, evaluando indicadores pertinentes para el uso adecuado (Taquez et al., 2017).	Objetivo general	Sesión N°1: “Exploro el mundo digital con responsabilidad”	90 minutos
			Demostrar la eficacia del uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de quinto de primaria de una I.E, Olmos, 2024	Sesión N°2: “Descubro Canva: mi espacio de creación”	
			Objetivos específicos:	Sesión N°3: “Diseñamos juntos: trabajando en Canva paso a paso”	
			Diagnosticar el nivel de habilidades emprendedoras de los estudiantes de quinto de primaria	Sesión N°4: “¿Qué es el emprendimiento?”	
			Implementar del uso didáctico de la herramienta Canva	Sesión N°5: “¿Qué es un niño emprendedor?”	
			Evaluar el nivel de habilidades emprendedoras después de aplicada la herramienta Canva para demostrar su eficacia	Sesión N°6: “Así nace una idea emprendedora”	
				Sesión N°7: “¿Qué necesito para emprender?”	
				Sesión N°8: “¿Cómo consigo lo que necesito?”	
				Sesión N°9: “Creamos nuestra marca”	
				Sesión N°10: “¡Hora de presentarnos! ¿Cómo lo hacemos?”	
				Sesión N°11: “Compartimos y evaluamos nuestro emprendimiento”	
				Sesión N°12: “¡Celebro ser un niño emprendedor!”	

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Habilidades emprendedoras	Son aquellas competencias que permiten a los individuos identificar y aprovechar oportunidades, resolver problemas, liderar equipos, ser resilientes ante los desafíos y comunicar efectivamente sus ideas de negocio (Patiño & Rodríguez, 2023).	Estas habilidades se miden mediante dimensiones específicas que incluyen la capacidad de innovación, la capacidad de planificación, la capacidad de realización individual, y la capacidad de realización social (Cruz et al., 2020).	Capacidad de innovación	Actitud hacia el riesgo. Innovación. Proactividad. Generación de conocimiento. Aplicación de conocimiento .	Me siento cómodo/a al usar herramientas digitales para intentar cosas nuevas, aunque pueda equivocarme. Estoy dispuesto/a a usar tecnología para enfrentar situaciones inciertas y alcanzar mis metas. Me gusta usar aplicaciones digitales para generar ideas diferentes y resolver problemas. Uso plataformas como Canva cuando identifico una oportunidad para mejorar algo. Me esfuerzo por aprender herramientas tecnológicas que puedan ser útiles para el futuro. Aplico lo que aprendo con recursos digitales para resolver problemas o desarrollar proyectos. Utilizo medios digitales para imaginar los pasos que debo seguir y lograr lo que deseo.
			Capacidad de planificación	Visualizar acciones. Metas o propósitos. Administración de recursos. Evaluar y corregir.	Uso recursos digitales para definir lo que quiero lograr a corto y largo plazo. Me esfuerzo por alcanzar mis metas organizando mis ideas con herramientas digitales. Utilizo aplicaciones tecnológicas para organizar los materiales y recursos que necesito. Cuando algo no sale bien en un proyecto digital, reflexiono para mejorar en la próxima vez. Reviso mis trabajos digitales y busco cómo corregirlos o perfeccionarlos.

Capacidad de realización individual	Entusiasmo y tenacidad.	Me esfuerzo hasta lograr lo que quiero usando plataformas digitales, incluso si es difícil. Me mantengo motivado/a cuando trabajo con herramientas tecnológicas en proyectos desafiantes.
	Empatía.	Uso medios digitales para comunicarme y entender cómo se sienten los demás.
	Disciplina	Sigo las instrucciones digitales (tutoriales, pasos) y cumplo mis responsabilidades usando TIC.
Capacidad de realización social	Vocación empresarial.	Me interesa usar herramientas como Canva para crear proyectos que ayuden a los demás. Me siento satisfecho/a con los productos digitales que realizo como parte de mi trabajo.
	Promover encuentros	Me gusta colaborar con mis compañeros/as usando medios digitales para lograr un objetivo común.
	Sensibilidad social.	Me importa el bienestar de mi comunidad y uso herramientas tecnológicas para ayudar.
	Presencia y autenticidad	Me muestro tal como soy al participar en trabajos digitales grupales, sin aparentar ser otra persona. Me siento seguro/a al expresarme y trabajar en línea con los demás.
	Claridad y empatía	Me esfuerzo por explicar mis ideas claramente cuando uso medios digitales en clase o en equipo.

Tabla 2.

Matriz de consistencia

PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVO PRINCIPAL	HIPÓTESIS PRINCIPAL	VARIABLES / DIMENSIONES		
			VARIABLE	CONTENIDO	TIEMPO
¿Cómo el uso didáctico de la herramienta CANVA fortalece las habilidades emprendedoras en estudiantes del nivel primario?,	<p>Demostrar la eficacia del uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de quinto de primaria de una Institución Educativa, Olmos, 2024</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Diagnosticar el nivel de habilidades emprendedoras de los estudiantes de quinto de primaria</p> <p>Implementar del uso didáctico de la herramienta CANVA</p> <p>Evaluar el nivel de habilidades emprendedoras después de aplicada la herramienta CANVA para demostrar su eficacia</p>	El uso didáctico de la herramienta CANVA fortalece las habilidades emprendedoras en estudiantes del nivel primario	Uso didáctico de Canva	Sesión N°1: “Exploro el mundo digital con responsabilidad”	90 minutos
				Sesión N°2: “Descubro Canva: mi espacio de creación”	90 minutos
				Sesión N°3: “Diseñamos juntos: trabajando en Canva paso a paso”	90 minutos
				Sesión N°4: “¿Qué es el emprendimiento?”	90 minutos
				Sesión N°5: “¿Qué es un niño emprendedor?”	90 minutos
				Sesión N°6: “Así nace una idea emprendedora”	90 minutos
				Sesión N°7: “¿Qué necesito para emprender?”	90 minutos
				Sesión N°8: “¿Cómo consigo lo que necesito?”	90 minutos
				Sesión N°9: “Creamos nuestra marca”	90 minutos
				Sesión N°10: “¡Hora de presentarnos! ¿Cómo lo hacemos?”	90 minutos
				Sesión N°11: “Compartimos y evaluamos nuestro emprendimiento”	90 minutos
				Sesión N°12: “¡Celebro ser un niño emprendedor!”	90 minutos

Capacidad de innovación

Actitud hacia el riesgo. Innovación.
Proactividad. Generación de conocimiento. Aplicación de conocimiento. Visualizar acciones. Metas o propósitos. Administración de recursos. Evaluar y corregir. Entusiasmo y tenacidad. Empatía. Disciplina
Vocación empresarial. Promover encuentros
Sensibilidad social.
Presencia y autenticidad Claridad y empatía **TÉCNICAS**

Capacidad de planificación

H

a

b

i

Capacidad de realización individual

i

d

a

d

Capacidad de realización social

s

e

m

p

r

e

n

d

e

d

o

r

a

s

**DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
MUESTRA**

Enfoque cuantitativo, tipo aplicado, diseño pre

experimental, nivel explicativo,

**POBLACIÓN Y
INSTRUMENTOS**

midió efectos del uso de

ESTADÍSTICAS

Canva en habilidades

emprendedoras

La población fue de 30 niños de quinto grado

La técnica utilizada fue la encuesta y en cuanto al instrumento fue un cuestionario.

Se empleó Excel y SPSS

estudiantiles.

CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS
“Adaptado del Test de Identificación de Habilidades de Emprendimiento (TIHE)”

Este cuestionario tiene como finalidad registrar información real y pertinente acerca de las habilidades emprendedoras presentes en los estudiantes de 5to de primaria, las preguntas están diseñadas para conocer cómo los niños perciben y aplican estas habilidades en su vida cotidiana, lo cual nos permitirá entender mejor sus fortalezas y áreas de mejora en el ámbito emprendedor. Cada pregunta se responde utilizando una escala que va de “Muy en desacuerdo” a “Muy de acuerdo”, lo que nos ayudará a identificar qué tanto se sienten identificados con cada afirmación. La información obtenida será de gran valor para fomentar y apoyar el desarrollo de estas habilidades en su entorno educativo y familiar, promoviendo así su crecimiento integral. Es importante que las respuestas sean sinceras, ya que no hay respuestas correctas o incorrectas, cada respuesta refleja la percepción personal de cada niño y será utilizada únicamente para fines de estudio y mejora educativa.

Valor	Descripción
1	Muy en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Neutral
4	De acuerdo
5	Muy de acuerdo

D	N°	Indicador	Ítem	1	2	3	4	5
C a p a c i d a d e i n n o v	1	Actitud hacia el riesgo.	Me siento cómodo/a al usar herramientas digitales para intentar cosas nuevas, aunque pueda equivocarme.					
	2	Innovación.	Estoy dispuesto/a a usar tecnología para enfrentar situaciones inciertas y alcanzar mis metas.					
	3	Proactividad.	Me gusta usar aplicaciones digitales para generar ideas diferentes y resolver problemas.					
	4	Generación de conocimiento.	Uso plataformas como Canva cuando identifico una oportunidad para mejorar algo.					
	5	Aplicación de conocimiento.	Me esfuerzo por aprender herramientas tecnológicas que puedan ser útiles para el futuro.					

a									
c									
i									
ó									
n									

	6	Aplicación de conocimiento.	Aplico lo que aprendo con recursos digitales para resolver problemas o desarrollar proyectos.						
	7	Visualizar acciones.	Utilizo medios digitales para imaginar los pasos que debo seguir y lograr lo que deseo.						
	8	Metas o propósitos.	Uso recursos digitales para definir lo que quiero lograr a corto y largo plazo.						
	9	Metas o propósitos.	Me esfuerzo por alcanzar mis metas organizando mis ideas con herramientas digitales.						
	10	Administración de recursos	Utilizo aplicaciones tecnológicas para organizar los materiales y recursos que necesito.						
	11	Evaluar y corregir	Cuando algo no sale bien en un proyecto digital, reflexiono para mejorar en la próxima vez.						
	12	Evaluar y corregir	Reviso mis trabajos digitales y busco cómo corregirlos o perfeccionarlos.						
Capacidad de realización individual	13	Entusiasmo y tenacidad	Me esfuerzo hasta lograr lo que quiero usando plataformas digitales, incluso si es difícil.						
	14	Entusiasmo y tenacidad	Me mantengo motivado/a cuando trabajo con herramientas tecnológicas en proyectos desafiantes.						
	15	Empatía	Uso medios digitales para comunicarme y entender cómo se sienten los demás.						
	16	Disciplina	Sigo instrucciones digitales (tutoriales, pasos) y cumplo mis responsabilidades usando TIC.						
	17	Vocación empresarial	Me interesa usar herramientas como Canva para crear proyectos que ayuden a los demás.						
	18	Vocación empresarial	Me siento satisfecho/a con los productos digitales que realizo como parte de mi trabajo.						
Capacidad	19	Promover encuentros	Me gusta colaborar con mis compañeros/as usando medios digitales para lograr un objetivo común.						
	20	Sensibilidad social	Me importa el bienestar de mi comunidad y uso herramientas tecnológicas para ayudar.						

id ad de re ali za ci ón so ci al	21	Presencia y autenticidad	Me muestro tal como soy al participar en trabajos digitales grupales, sin aparentar ser otra persona.					
	22	Presencia y autenticidad	Me siento seguro/a al expresarme y trabajar en línea con los demás.					
	23	Claridad y empatía	Me esfuerzo por explicar mis ideas claramente cuando uso medios digitales en clase o en equipo.					
	24	Claridad y empatía	Trato de ser claro/a y empático/a al comunicarme en plataformas digitales con mis compañeros/as.					

Baremación por dimensión

Calificación	Desde	Hasta
Bajo	6	13
Regular	14	21
Alto	22	30

Baremación de las habilidades emprendedoras

Calificación	Desde	Hasta
Bajo	24	55
Regular	56	87
Alto	88	120

Anexo 04

**CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS DE
RECOLECCIÓN DE DATOS**

Chiclayo, 20 de abril de 2025.

Dr. _____

Asunto: Evaluación de Instrumento

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy desarrollando el proyecto de investigación denominado “Uso didáctico de ~~Canva~~ para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa”.

como parte del curso Seminario de Investigación II del programa de Maestría en Informática Educativa y TIC y la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Con el propósito de recolectar la información requerida para el análisis correspondiente se ha diseñado el/ los instrumento (s): “CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS”; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de Juicio de Expertos. Asimismo, se ha anexado ficha de validación de contenido para un instrumento.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Paola De la Cruz Martínez
Maestrante
DNI 42279155

Anexo 05

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de medición denominado “CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS” que forma parte de la investigación titulada: “Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa”.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en educación, como a sus aplicaciones. Agradezco su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Robert Edgar Puican Gutiérrez
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Ingeniería de Sistemas
Áreas de experiencia profesional:	Seguridad informática
Institución donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación (deseable):	Más de 5 años de experiencia en investigación

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el instrumento “CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS”
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a sus dimensiones.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	“CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS”
Autor(es):	Paola Victoria De la Cruz Martínez.
Procedencia:	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Administración:	Grupal
Tiempo de aplicación:	45 min. Aprox.
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Capacidad de innovación	Es la habilidad de concebir y desarrollar ideas novedosas que puedan ser aplicadas de manera efectiva para resolver problemas o aprovechar oportunidades, esta dimensión implica pensar de manera creativa, cuestionar lo establecido y generar propuestas originales, como el uso de recursos tecnológicos y metodológicos, como Canva, para crear soluciones innovadoras en un entorno emprendedor, fomentando el pensamiento crítico y la exploración de nuevas posibilidades (Cruz et al., 2020).
2. Capacidad de planificación	Es la capacidad de diseñar y organizar un conjunto de acciones dirigidas hacia el cumplimiento de un objetivo específico, como la identificación de recursos necesarios, la anticipación de posibles obstáculos y la estructuración de un cronograma eficiente para alcanzar las metas propuestas; esta dimensión abarca la elaboración de estrategias claras y realistas, la toma de decisiones fundamentadas y la capacidad de priorizar tareas, todo dentro de un marco de orden y disciplina (Cruz et al., 2020).
3. Capacidad de realización individual	Es la habilidad para ejecutar tareas y responsabilidades de manera autónoma, mostrando perseverancia, autoconfianza y autodisciplina, como poner en práctica las ideas planificadas, gestionar el tiempo de manera eficiente y demostrar iniciativa para enfrentar desafíos, destaca la importancia de la independencia y la autorregulación en el proceso emprendedor, alentando a los estudiantes a desarrollar su sentido de logro y responsabilidad personal (Cruz et al., 2020).
4. Capacidad de realización social	Consiste en la habilidad para trabajar de manera colaborativa, comunicarse efectivamente y contribuir al bienestar del grupo en el que se participa, resalta la importancia de las relaciones interpersonales, la empatía y el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos emprendedores; además, promueve la capacidad de gestionar conflictos, tomar decisiones colectivas y construir redes de apoyo que fortalezcan la cohesión social y el éxito colectivo (Cruz et al., 2020).

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

Respetado(a) juez: Mg. Ing. Robert Edgar Puican Gutiérrez

A continuación, le presento el instrumento de medición denominado “CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS” por lo que le solicito tenga a bien realizar la calificación de acuerdo con los siguientes indicadores:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
-----------	--------------	-----------

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

6. DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

El instrumento puede visualizarse en el Anexo 1.

DIMENSIÓN	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Capacidad de innovación	1. Me siento cómodo/a al usar herramientas digitales para intentar cosas nuevas, aunque pueda equivocarme.	4	4	4	
	2. Estoy dispuesto/a, a usar tecnología para enfrentar situaciones inciertas y alcanzar mis metas.	4	4	4	
	3. Me gusta usar aplicaciones digitales para generar ideas diferentes y resolver problemas.	4	4	4	
	4. Uso plataformas como Canva cuando identifico una oportunidad para mejorar algo.	4	4	4	
	5. Me esfuerzo por aprender herramientas tecnológicas que puedan ser útiles para el futuro.	4	4	4	
	6. Aplico lo que aprendo con recursos digitales para resolver problemas o desarrollar proyectos.	4	4	4	
Capacidad de planificación	7. Utilizo medios digitales para imaginar los pasos que debo seguir y lograr lo que deseo.	4	4	3	
	8. Uso recursos digitales para definir lo que quiero lograr a corto y largo plazo.	4	4	4	
	9. Me esfuerzo por alcanzar mis metas organizando mis ideas con herramientas digitales.	4	4	4	
	10. Utilizo aplicaciones tecnológicas para organizar los materiales y recursos que necesito.	4	4	4	
	11. Cuando algo no sale bien en un proyecto digital, reflexiono para mejorar en la próxima vez.	4	3	4	
	12. Reviso mis trabajos digitales y busco cómo corregirlos o perfeccionarlos.	4	4	4	
Capacidad de realización individual.	13. Me esfuerzo hasta lograr lo que quiero usando plataformas digitales, incluso si es difícil.	4	4	4	
	14. Me mantengo motivado/a cuando trabajo con herramientas tecnológicas en proyectos desafiantes.	4	4	4	
	15. Uso medios digitales para comunicarme y entender cómo se sienten los demás.	4	4	3	
	16. Sigo instrucciones digitales (tutoriales, pasos) y cumplo mis responsabilidades usando TIC.	4	4	4	
	17. Me interesa usar herramientas como Canva para crear proyectos que ayuden a los demás.	4	4	3	
	18. Me siento satisfecho/a con los productos digitales que realizo como parte de mi trabajo.	4	4	4	
Capacidad de realización social	19. Me gusta colaborar con mis compañeros/as usando medios digitales para lograr un objetivo común.	4	4	4	
	20. Me importa el bienestar de mi comunidad y uso herramientas tecnológicas para ayudar.	4	4	4	
	21. Me muestro tal como soy al participar en trabajos digitales grupales, sin aparentar ser otra persona.	4	4	4	
	22. Me siento seguro/a al expresarme y trabajar en línea con los demás.	4	4	4	
	23. Me esfuerzo por explicar mis ideas claramente cuando uso medios digitales en clase o en equipo.	4	4	4	
	24. Trato de ser claro/a y empático/a al comunicarme en plataformas digitales con mis compañeros/as.	4	4	4	

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 28 de abril del 2025



Firma del evaluador
Mg. Ing. Robert Edgar Puican Gutiérrez
DNI 16769559

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de medición denominado "CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS" que forma parte de la investigación titulada: "Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en educación, como a sus aplicaciones. Agradezco su valiosa colaboración.

DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Teodoro Martínez Inofán
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> (x) Doctor <input type="checkbox"/> ()
Área de formación académica:	Economista
Áreas de experiencia profesional:	30
Institución donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo - Lambayeque
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años <input checked="" type="checkbox"/> () Más de 5 años <input type="checkbox"/> (x)
Experiencia en Investigación (deseable):	Artículos científicos: "Influencia de los factores sociodemográficos y económicos en el éxito del emprendimiento" (Revista IYSSCOM) y "Capacidad y desarrollo empresarial: el caso de Luis Banchemo Rossi" (Revista IYSSCOM)

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el instrumento "CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS"
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a sus dimensiones.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	"CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS"
Autor(es):	Paola Victoria De la Cruz Martínez.
Procedencia:	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Administración:	Grupal
Tiempo de aplicación:	45 min. Aprox.
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Capacidad de innovación	Es la habilidad de concebir y desarrollar ideas novedosas que puedan ser aplicadas de manera efectiva para resolver problemas o aprovechar oportunidades, esta dimensión implica pensar de manera creativa, cuestionar lo establecido y generar propuestas originales, como el uso de recursos tecnológicos y metodológicos, como Canva, para crear soluciones innovadoras en un entorno emprendedor, fomentando el pensamiento crítico y la exploración de nuevas posibilidades (Cruz et al., 2020).
2. Capacidad de planificación	Es la capacidad de diseñar y organizar un conjunto de acciones dirigidas hacia el cumplimiento de un objetivo específico, como la identificación de recursos necesarios, la anticipación de posibles obstáculos y la estructuración de un cronograma eficiente para alcanzar las metas propuestas; esta dimensión abarca la elaboración de estrategias claras y realistas, la toma de decisiones fundamentadas y la capacidad de priorizar tareas, todo dentro de un marco de orden y disciplina (Cruz et al., 2020).
3. Capacidad de realización individual	Es la habilidad para ejecutar tareas y responsabilidades de manera autónoma, mostrando perseverancia, autoconfianza y autodisciplina, como poner en práctica las ideas planificadas, gestionar el tiempo de manera eficiente y demostrar iniciativa para enfrentar desafíos, destaca la importancia de la independencia y la autorregulación en el proceso emprendedor, alentando a los estudiantes a desarrollar su sentido de logro y responsabilidad personal (Cruz et al., 2020).
4. Capacidad de realización social	Consiste en la habilidad para trabajar de manera colaborativa, comunicarse efectivamente y contribuir al bienestar del grupo en el que se participa, resalta la importancia de las relaciones interpersonales, la empatía y el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos emprendedores; además, promueve la capacidad de gestionar conflictos, tomar decisiones colectivas y construir redes de apoyo que fortalezcan la cohesión social y el éxito colectivo (Cruz et al., 2020).

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

Respetado(a) juez: Mg. Teodoro Martínez Inoñán

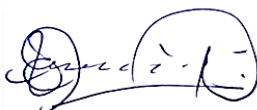
A continuación, le presento el instrumento de medición denominado "CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS" por lo que le solicito tenga a bien realizar la calificación de acuerdo con los siguientes indicadores:

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

6. DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

DIMENSIÓN	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
	1. Me siento cómodo/a al usar herramientas digitales para	4	4	4	
Capacidad de innovación	2. Estoy dispuesto/a a usar tecnología para enfrentar situaciones inciertas y alcanzar mis metas.	4	4	4	
	3. Me gusta usar aplicaciones digitales para generar ideas diferentes y resolver problemas.	4	4	4	
	4. Uso plataformas como Canva cuando identifico una oportunidad para mejorar algo.	4	4	4	
	5. Me esfuerzo por aprender herramientas tecnológicas que puedan ser útiles para el futuro.	4	4	4	
	6. Aplico lo que aprendo con recursos digitales para resolver problemas o desarrollar proyectos.	4	4	4	
Capacidad de planificación	7. Empleo herramientas digitales para organizar las etapas de un proyecto o meta.	4	4	3	
	8. Utilizo plataformas digitales para establecer metas claras para mis proyectos.	4	4	3	
	9. Me esfuerzo por alcanzar mis metas organizando mis ideas con herramientas digitales.	4	4	3	
	10. Utilizo aplicaciones tecnológicas para organizar los materiales y recursos que necesito.	4	4	4	
	11. Cuando algo no sale bien en un proyecto digital, reflexiono para mejorar en la próxima vez.	4	4	3	
	12. Reviso mis trabajos digitales y busco cómo corregirlos o perfeccionarlos.	4	3	3	
Capacidad de realización individual.	13. Me esfuerzo hasta lograr lo que quiero usando plataformas digitales, incluso si es difícil.	4	4	4	
	14. Me mantengo motivado/a cuando trabajo con herramientas tecnológicas en proyectos desafiantes.	4	4	4	
	15. Uso medios digitales para comunicarme y entender cómo se sienten los demás.	4	4	3	
	16. Sigo instrucciones digitales (tutoriales, pasos) y cumplo mis responsabilidades usando TIC.	4	4	3	
	17. Me interesa usar herramientas como Canva para crear proyectos que ayuden a los demás.	4	4	4	
	18. Me siento satisfecho/a con los productos digitales que realizo como parte de mi trabajo.	4	4	4	
Capacidad de realización social	19. Me gusta colaborar con mis compañeros/as usando medios digitales para lograr un objetivo común.	4	4	4	
	20. Me importa el bienestar de mi comunidad y uso herramientas tecnológicas para ayudar.	4	4	4	
	21. Me muestro tal como soy al participar en trabajos digitales grupales.	4	4	4	
	22. Me siento seguro/a al expresarme y trabajar en línea con los demás.	4	4	4	
	23. Me esfuerzo por explicar mis ideas claramente cuando uso medios digitales en clase o en equipo.	4	4	4	
	24. Trato de ser claro/a y empático/a al comunicarme en plataformas digitales con mis compañeros/as.	4	4	4	

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 28 de abril del 2025



Firma del evaluador
Mg. Eco. Teodoro Martínez Inoñán
DNI. 17558431

FORMATO DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de medición denominado "CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS" que forma parte de la investigación titulada: "Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en **educación**, como a sus aplicaciones. Agradezco su valiosa colaboración.

DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	César Augusto Guzmán Valle
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> Doctor ()
Área de formación académica:	Ingeniero de Sistemas
Áreas de experiencia profesional:	Docencia, Inteligencia de Negocios, Desarrollo de Sistemas de Información
Institución donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años <input type="checkbox"/> Más de 5 años <input checked="" type="checkbox"/>
Experiencia en Investigación (deseable):	Publicación de diversos artículos científicos en Revistas Indexadas, así como asesoría de investigaciones a nivel de pregrado y posgrado.

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el instrumento "CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS"
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a sus dimensiones.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	"CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS"
Autor(es):	Paola Victoria De la Cruz Martínez.
Procedencia:	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Administración:	Grupal
Tiempo de aplicación:	45 min. Aprox.
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Capacidad de innovación	Es la habilidad de concebir y desarrollar ideas novedosas que puedan ser aplicadas de manera efectiva para resolver problemas o aprovechar oportunidades, esta dimensión implica pensar de manera creativa, cuestionar lo establecido y generar propuestas originales, como el uso de recursos tecnológicos y metodológicos, como Canva, para crear soluciones innovadoras en un entorno emprendedor, fomentando el pensamiento crítico y la exploración de nuevas posibilidades (Cruz et al., 2020).
2. Capacidad de planificación	Es la capacidad de diseñar y organizar un conjunto de acciones dirigidas hacia el cumplimiento de un objetivo específico, como la identificación de recursos necesarios, la anticipación de posibles obstáculos y la estructuración de un cronograma eficiente para alcanzar las metas propuestas; esta dimensión abarca la elaboración de estrategias claras y realistas, la toma de decisiones fundamentadas y la capacidad de priorizar tareas, todo dentro de un marco de orden y disciplina (Cruz et al., 2020).
3. Capacidad de realización individual	Es la habilidad para ejecutar tareas y responsabilidades de manera autónoma, mostrando perseverancia, autoconfianza y autodisciplina, como poner en práctica las ideas planificadas, gestionar el tiempo de manera eficiente y demostrar iniciativa para enfrentar desafíos, destaca la importancia de la independencia y la autorregulación en el proceso emprendedor, alentando a los estudiantes a desarrollar su sentido de logro y responsabilidad personal (Cruz et al., 2020).
4. Capacidad de realización social	Consiste en la habilidad para trabajar de manera colaborativa, comunicarse efectivamente y contribuir al bienestar del grupo en el que se participa, resalta la importancia de las relaciones interpersonales, la empatía y el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos emprendedores; además, promueve la capacidad de gestionar conflictos, tomar decisiones colectivas y construir redes de apoyo que fortalezcan la cohesión social y el éxito colectivo (Cruz et al., 2020).

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

Respetado(a) juez: César Augusto Guzmán Valle

A continuación, le presento el instrumento de medición denominado "CUESTIONARIO PARA EVALUAR HABILIDADES EMPRENDEDORAS" por lo que le solicito tenga a bien realizar la calificación de acuerdo con los siguientes indicadores:

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
-----------	--------------	-----------

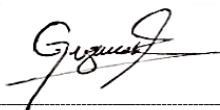
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación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

6. DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

El instrumento puede visualizarse en el Anexo 1.

DIMENSIÓN	ÍTEM	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES/RECOMENDACIONES
Capacidad de innovación	1. Me siento cómodo/a al usar herramientas digitales para intentar cosas nuevas, aunque pueda equivocarme.	4	4	4	
	2. Estoy dispuesto/a a usar tecnología para enfrentar situaciones inciertas y alcanzar mis metas.	4	4	4	
	3. Me gusta usar aplicaciones digitales para generar ideas diferentes y resolver problemas.	4	4	4	
	4. Uso plataformas como <u>Canva</u> , cuando identifico una oportunidad para mejorar algo.	4	3	3	Podría consultar si conoce la herramienta Canva.
Capacidad de planificación	5. Me esfuerzo por aprender herramientas tecnológicas que puedan ser útiles para el futuro.	4	4	4	
	6. Aplico lo que aprendo con recursos digitales para resolver problemas o desarrollar proyectos.	4	4	4	
	7. Empleo herramientas digitales para organizar las etapas de un proyecto o meta.	3	3	3	
	8. Utilizo plataformas digitales para establecer metas claras para mis proyectos.	4	4	3	
	9. Me esfuerzo por alcanzar mis metas organizando mis ideas con herramientas digitales.	4	4	4	
	10. Utilizo aplicaciones tecnológicas para organizar los materiales y recursos que necesito.	4	4	4	
Capacidad de realización individual.	11. Cuando algo no sale bien en un proyecto digital, reflexiono para mejorar en la próxima vez.	4	4	3	
	12. Reviso mis trabajos digitales y busco cómo corregirlos o perfeccionarlos.	4	4	3	
	13. Me esfuerzo hasta lograr lo que quiero usando plataformas digitales, incluso si es difícil.	4	4	4	
	14. Me mantengo motivado/a cuando trabajo con herramientas tecnológicas en proyectos desafiantes.	4	4	4	
	15. Uso medios digitales para comunicarme y entender cómo se sienten los demás.	3	3	3	
	16. Sigo instrucciones digitales (tutoriales, pasos) y cumplo mis responsabilidades usando TIC.	4	4	3	
	17. Me interesa usar herramientas como <u>Canva</u> para crear proyectos que ayuden a los demás.	4	3	3	
	18. Me siento satisfecho/a con los productos digitales que realizo como parte de mi trabajo.	4	4	4	
Capacidad de realización social	19. Me gusta colaborar con mis compañeros/as usando medios digitales para lograr un objetivo común.	4	4	4	
	20. Me importa el bienestar de mi comunidad y uso herramientas tecnológicas para ayudar.	4	4	4	
	21. Me muestro tal como soy al participar en trabajos digitales grupales.	4	4	4	
	22. Me siento seguro/a al expresarme y trabajar en línea con los demás.	4	4	4	
	23. Me esfuerzo por explicar mis ideas claramente cuando uso medios digitales en clase o en equipo.	4	4	4	
	24. Trato de ser claro/a y empático/a al comunicarme en plataformas digitales con mis compañeros/as.	4	4	4	

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 28 de abril del 2025



Firma del evaluador
Mg. Ing. César Augusto Guzmán Valle
DNI 16795425

Anexo 06 Carta de presentación a I.E

Chiclayo, 14 de abril de 2025.

JOSE ARTURO RIOS ANDONAIRE

Director de la I.E. N° 10181 "César A. Vallejo Mendoza"

La estancia - Olmos

Asunto: Solicitud de autorización para realizar investigación académica

Estimado/a director:

Reciba un cordial saludo. **Mi nombre es Paola Victoria De la Cruz Martínez**, estudiante de la Maestría en Informática Educativa y TIC en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Me dirijo a usted con el fin de solicitar formalmente la autorización para llevar a cabo un trabajo de investigación en su prestigiosa institución.

La investigación titulada "**Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa**", la cual tiene como objetivo **Demostrar la eficacia del uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de sexto grado de primaria**. Esta está desarrollada en el marco del curso Seminario de Tesis II y forma parte de los requisitos académicos del trabajo de investigación para optar el grado de maestro y ha sido debidamente aprobada por mi institución académica.

Para el desarrollo del estudio, se requiere la participación de **30 estudiantes del 5 grado del nivel primario**; así como la aplicación de encuestas, y posteriormente, la implementación de un plan pedagógico de intervención que permita mejorar el **desempeño académico/ profesional** de los participantes. Cabe mencionar que, se garantiza en todo momento la confidencialidad, el anonimato y el respeto hacia los participantes. Además, esta investigación no interferirá con las actividades cotidianas del centro educativo.

Adjunto a la presente encontrará una copia del proyecto de investigación, así como los **consentimientos/ asentimientos** informados y demás documentos que respaldan el carácter ético y académico del proyecto.

Agradezco de antemano su atención y quedo atenta a cualquier información adicional que requiera para considerar esta solicitud.

Sin más por el momento, me despido cordialmente.

Atentamente,

PROF. PAOLA VICTORIA DE LA CRUZ MARTÍNEZ**DNI. 42279155**

PROF. JOSE ARTURO RIOS ANDONAIRE
DIRECTOR

Anexo 07

ASENTIMIENTO INFORMADO

"Uso didáctico de ~~Canva~~ para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa".

Datos del investigador (a)

Paola Victoria De la Cruz Martínez

Estudiante de la Maestría en Informática Educativa y TIC

Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – USAT

Correo electrónico: victoria.271281@gmail.com

Sirva el presente documento para invitarlo (a) a participar en un estudio de investigación de la implementación de un programa de intervención utilizando herramientas digitales (TIC), con el propósito de Fortalecer las habilidades emprendedoras en los estudiantes de quinto grado de primaria mediante el uso de herramientas digitales como ~~Canva~~.

Con tal fin, es necesario que responda un cuestionario referente a las habilidades emprendedoras, y que participe, posteriormente, en un programa educativo que incluye el uso de herramientas y/o recursos digitales como parte de las experiencias de aprendizaje propuestas. El plan de intervención involucra un total de 12 sesiones y tendrá una duración aproximada de 4 semanas.

Cabe mencionar que, su participación es totalmente voluntaria. Puede no incluirse, si así lo decide, o retirarse del estudio en algún momento si así lo cree conveniente, sin que esto repercuta en su desempeño académico o genere efectos negativos.

Asimismo, se le informa que la investigación propuesta no proyecta generar riesgos mayores y se garantiza la confidencialidad del caso ya que la aplicación de instrumentos se realizará de manera anónima y no se publicará información alguna que permita identificar a los participantes o a la institución educativa. Los resultados solamente serán utilizados con propósitos académicos y científicos.

Entre los beneficios de este estudio se consigna la mejora de las habilidades en el uso de tecnologías de la información y comunicación por parte de los aprendices, el fortalecimiento del trabajo en equipo y contribuir al desarrollo de mejores estrategias pedagógicas.

Es necesario mencionar que, el/la autor (a) no percibirá un beneficio económico o de alguna otra índole por la ejecución de esta investigación.

Para cualquier consulta puede contactar con el/ la investigador (a) a través de su correo electrónico.

Anexo 08

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

Yo, _____, identificado con DNI N° _____, padre/madre/apoderado del (de la) estudiante _____ del _____ grado, sección _____, nivel _____, declaro que he tomado conocimiento de la información anteriormente descrita, he comprendido los objetivos del trabajo de investigación y autorizo la participación de mi menor hijo (a)/ menor representado.

Firma

Nombre completo: _____

DNI: _____

Fecha: _____

Anexo 09

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE PROGRAMA EDUCATIVO

Chiclayo, 2 de mayo de 2025.

Dr. _____

Asunto: Evaluación de Programa Educativo

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy desarrollando el proyecto de investigación denominado **"Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa"**. como parte del curso Seminario de Investigación II del programa de Maestría en Informática Educativa y TIC y la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Con el propósito de implementar una intervención pedagógica que permita **Fortalecer las habilidades emprendedoras en los estudiantes de quinto grado de primaria mediante el uso didáctico de Canva**, he desarrollado el programa educativo titulado **"Canva en acción"**; por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este plan de intervención, el cual adjunto, para cumplir con el requisito de validación de contenido a través de Juicio de Expertos. Asimismo, se ha anexado ficha de evaluación correspondiente.

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Paola De la Cruz Martínez
Maestrante
DNI 42279155

Anexo 10

Juez 1

FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN POR MEDICIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Estimado experto:

Le comunico que usted ha sido elegido para emitir su evaluación sobre el Programa de Intervención denominado **“Uso didáctico de Canva”**, el cual es parte del estudio titulado: **“Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa”**

La evaluación del programa en cuestión es de gran relevancia para alcanzar la validez requerida con el propósito que los resultados alcanzados a partir de su aplicación sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en **Innovación Educativa y Habilidades Emprendedoras**, como a sus aplicaciones.

De antemano, le agradezco su valiosísimo apoyo.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Apellidos y Nombres del experto:	Robert Edgar Puján Gutiérrez
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Ingeniería de Sistemas
Áreas de experiencia profesional:	Seguridad informática
Entidad donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años <input type="checkbox"/> () Más de 5 años <input type="checkbox"/> ()
Experiencia en Investigación (deseable):	Más de 5 años de experiencia en investigación

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el Programa de Intervención **“Uso didáctico de Canva”**.
- Evaluar la coherencia de los contenidos de acuerdo a sus dimensiones y a los criterios establecidos.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	Programa de intervención
Autor(es):	Paola Victoria De la Cruz Martínez.
Procedencia:	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Administración:	Grupal
Período de aplicación:	05/05/2025 al 30/05/2025
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Tecnología	Es la utilización de herramientas digitales y recursos tecnológicos que ofrece Canva para el diseño y la creación de contenidos visuales, esta dimensión abarca el desarrollo de habilidades técnicas, como la personalización de plantillas, la integración de elementos multimedia y la optimización de los diseños para distintos formatos, también incluye el aprendizaje sobre tendencias en diseño digital y el uso efectivo de funcionalidades avanzadas para mejorar la comunicación visual (Taquez et al., 2017).
2. Pedagogía	Implica el uso didáctico de Canva como una herramienta para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, esta dimensión se enfoca en cómo Canva puede apoyar metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo, promoviendo la creatividad y la construcción de conocimiento, aquí se exploran estrategias para integrar Canva en el currículo, adaptándolo a las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos educativos (Taquez et al., 2017).
3. Gestión	Hace referencia a la capacidad de organizar, planificar y coordinar actividades mediante Canva, incluye el diseño de recursos para la gestión educativa, como horarios, cronogramas, presentaciones y materiales de apoyo visual para reuniones o clases. También abarca el uso eficiente de la plataforma para optimizar el tiempo y los recursos en la preparación de contenidos (Taquez et al., 2017)
4. Social, ética y legal	En esta dimensión se abordan aspectos relacionados con el uso responsable y ético de Canva, esto incluye el respeto por los derechos de autor, el manejo adecuado de datos personales y la promoción de una comunicación inclusiva y accesible. También considera la colaboración y el trabajo en equipo a través de la plataforma, fomentando valores como el respeto y la equidad en entornos digitales (Taquez et al., 2017).
5. Actitudinal	Se centra en las disposiciones y actitudes que los usuarios desarrollan al trabajar con Canva, como la motivación para aprender y experimentar con nuevas herramientas digitales, la autoconfianza en el uso del diseño como medio de expresión y la disposición para adaptarse a cambios tecnológicos, asimismo, promueve el compromiso con la calidad, la innovación y el aprendizaje continuo en el manejo de la plataforma (Taquez et al., 2017)

5. INSTRUCCIONES PARA EL EXPERTO VALIDADOR:

Estimado experto:

En el anexo 01 se adjunta el programa de intervención titulado **“Uso didáctico de Canva”**, con el objetivo que usted pueda evaluarlo de acuerdo a la siguiente matriz:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)
Pertinencia pedagógica	Responde con precisión a una necesidad educativa y está alineado con el currículo nacional y las políticas institucionales.	Responde satisfactoriamente a una necesidad relevante; hay buena alineación curricular.	La necesidad educativa se evidencia parcialmente y la alineación curricular es parcial.	No responde a una necesidad educativa determinada y, además, no está alineado con el currículo.
Claridad de objetivos	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y coherentes con el propósito del estudio.	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y responden parcialmente al propósito del estudio.	Los objetivos están poco definidos, son difícilmente medibles y no guardan coherencia con el propósito del programa.	No presenta objetivos.
Uso adecuado de TIC	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son pertinente (s), innovadora(s), accesible(s) y bien integrada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) evidencia (a) un uso funcional y relevante de TIC y se integra al programa de manera adecuada.	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son útil (es), pero está/ están poco alineada (s) o mal aplicada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/ son inadecuada (s), irrelevante (s) y su uso no evidencia (a) justificación pedagógica.
Innovación metodológica	Propone metodologías activas, creativas e inclusivas que transforman el aprendizaje.	Presenta enfoques novedosos que favorecen el aprendizaje.	Uso de metodologías tradicionales con elementos digitales.	Sin elementos innovadores o metodologías inapropiadas.
Factibilidad de implementación	Es completamente viable con recursos disponibles; considera contexto real.	Es viable con pequeños ajustes logísticos.	Su implementación requiere recursos o condiciones no disponibles.	Difícilmente viable sin cambios sustanciales.
Evaluación del aprendizaje	Incluye al menos seis instrumentos de evaluación del aprendizaje variados, claros y pertinentes a los objetivos del programa; se evalúa proceso y producto.	Incluye al menos cuatro instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes, los cuales son claros y son coherentes con los objetivos del programa.	Incluye solo dos instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes y la evaluación propuesta es parcial, poco específica o limitada en alcance.	No se define evaluación o es incoherente.
Inclusión y accesibilidad	Atiende diversidad (cultural, funcional, tecnológica); asegura equidad.	Considera elementos inclusivos básicos.	Tiene intención inclusiva, pero sin acciones concretas.	No contempla aspectos de inclusión o accesibilidad.
Resultados esperados	Resultados claros, medibles, con impacto esperado en aprendizaje.	Resultados coherentes y viables.	Resultados poco claros o difíciles de medir.	Resultados vagos o irrelevantes.

ESCALA DE VALORACIÓN

Puntaje Total Obtenido	Nivel de Evaluación	Descripción	Resultado
72 - 80 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.
64 - 71 puntos	Muy Bueno	El programa es sólido, con aspectos destacados, aunque requiere realizar algunos ajustes menores.	Se recomienda la aplicación previa subsanación de ajustes menores.
56 - 63 puntos	Bueno / Aceptable	El programa requiere mejoras importantes para garantizar una implementación eficaz y el logro de los resultados del estudio.	Se recomienda solamente si se implementan las mejoras propuestas por parte del evaluador.
55 puntos o menos	Insuficiente	No cumple con los estándares mínimos. Presenta debilidades importantes en diseño, aplicación o viabilidad.	No se recomienda la aplicación y el programa debe ser reestructurado.

6. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)	JUSTIFICACIÓN	OBSERVACIÓN
Pertinencia pedagógica		9				
Claridad de objetivos		9				
Uso adecuado de TIC	10					
Innovación metodológica	10					
Factibilidad de implementación		9				

Evaluación del aprendizaje		9				
Inclusión y accesibilidad		9				
Resultados esperados		9				
TOTAL						74 puntos.

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO	NIVEL DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
74 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 28 de abril del 2025



Firma del evaluador
Mg. Ing. Robert Edgar Puican Gutiérrez
DNI 16769559

Juez 2

FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN POR MEDICIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Estimado experto:

Le comunico que usted ha sido elegido para emitir su evaluación sobre el Programa de Intervención denominado **“Uso didáctico de Canva”**, el cual es parte del estudio titulado: **“Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa”**

La evaluación del programa en cuestión es de gran relevancia para alcanzar la validez requerida con el propósito que los resultados alcanzados a partir de su aplicación sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en **Innovación Educativa y Habilidades Emprendedoras**, como a sus aplicaciones.

De antemano, le agradezco su valiosísimo apoyo.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Apellidos y Nombres del experto:	Teodoro Martínez Inoján
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica:	Economía
Áreas de experiencia profesional:	30
Entidad donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación (deseable):	Artículos científicos: “Influencia de los factores sociodemográficos y económicos en el éxito del emprendimiento” (Revista <i>Invecom</i>) y “Capacidad y desarrollo empresarial: el caso de Luis Banchemo Rossi” (Revista <i>Invecom</i>)

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el Programa de Intervención **“Uso didáctico de Canva”**.
- Evaluar la coherencia de los contenidos de acuerdo a sus dimensiones y a los criterios establecidos.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:	Programa de intervención
Autor(es):	Paola Victoria De la Cruz Martínez.
Procedencia:	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Administración:	Grupal
Período de aplicación:	05/05/2025 al 30/05/2025
Ámbito de aplicación:	Educativo

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Tecnología	Es la utilización de herramientas digitales y recursos tecnológicos que ofrece Canva para el diseño y la creación de contenidos visuales, esta dimensión abarca el desarrollo de habilidades técnicas, como la personalización de plantillas, la integración de elementos multimedia y la optimización de los diseños para distintos formatos, también incluye el aprendizaje sobre tendencias en diseño digital y el uso efectivo de funcionalidades avanzadas para mejorar la comunicación visual (Taquez et al., 2017).
2. Pedagogía	Implica el uso didáctico de Canva como una herramienta para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, esta dimensión se enfoca en cómo Canva puede apoyar metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo, promoviendo la creatividad y la construcción de conocimiento, aquí se exploran estrategias para integrar Canva en el currículo, adaptándolo a las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos educativos (Taquez et al., 2017).
3. Gestión	Hace referencia a la capacidad de organizar, planificar y coordinar actividades mediante Canva, incluye el diseño de recursos para la gestión educativa, como horarios, cronogramas, presentaciones y materiales de apoyo visual para reuniones o clases. También abarca el uso eficiente de la plataforma para optimizar el tiempo y los recursos en la preparación de contenidos (Taquez et al., 2017)
4. Social, ética y legal	En esta dimensión se abordan aspectos relacionados con el uso responsable y ético de Canva, esto incluye el respeto por los derechos de autor, el manejo adecuado de datos personales y la promoción de una comunicación inclusiva y accesible. También considera la colaboración y el trabajo en equipo a través de la plataforma, fomentando valores como el respeto y la equidad en entornos digitales (Taquez et al., 2017).
5. Actitudinal	Se centra en las disposiciones y actitudes que los usuarios desarrollan al trabajar con Canva, como la motivación para aprender y experimentar con nuevas herramientas digitales, la autoconfianza en el uso del diseño como medio de expresión y la disposición para adaptarse a cambios tecnológicos, asimismo, promueve el compromiso con la calidad, la innovación y el aprendizaje continuo en el manejo de la plataforma (Taquez et al., 2017)

5. INSTRUCCIONES PARA EL EXPERTO VALIDADOR:

Estimado experto:

En el anexo 01 se adjunta el programa de intervención titulado **“Uso didáctico de Canva”**, con el objetivo que usted pueda evaluarlo de acuerdo a la siguiente matriz:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)
Pertinencia pedagógica	Responde con precisión a una necesidad educativa y está alineado con el currículo nacional y las políticas institucionales.	Responde satisfactoriamente a una necesidad relevante; hay buena alineación curricular.	La necesidad educativa se evidencia parcialmente y la alineación curricular es parcial.	No responde a una necesidad educativa determinada y, además, no está alineado con el currículo.
Claridad de objetivos	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y coherentes con el propósito del estudio.	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y responden parcialmente al propósito del estudio.	Los objetivos están poco definidos, son difícilmente medibles y no guardan coherencia con el propósito del programa.	No presenta objetivos.
Uso adecuado de TIC	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son pertinente (s), innovadora(s), accesible(s) y bien integrada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) evidencia (a) un uso funcional y relevante de TIC y se integra al programa de manera adecuada.	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son útil (es), pero está/ están poco alineada (s) o mal aplicada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/ son inadecuada (s), irrelevante (s) y su uso no evidencia (a) justificación pedagógica.
Innovación metodológica	Propone metodologías activas, creativas e inclusivas que transforman el aprendizaje.	Presenta enfoques novedosos que favorecen el aprendizaje.	Uso de metodologías tradicionales con elementos digitales.	Sin elementos innovadores o metodologías inapropiadas.
Factibilidad de implementación	Es completamente viable con recursos disponibles; considera contexto real.	Es viable con pequeños ajustes logísticos.	Su implementación requiere recursos o condiciones no disponibles.	Difícilmente viable sin cambios sustanciales.
Evaluación del aprendizaje	Incluye al menos seis instrumentos de evaluación del aprendizaje variados, claros y pertinentes a los objetivos del programa; se evalúa proceso y producto.	Incluye al menos cuatro instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes, los cuales son claros y son coherentes con los objetivos del programa.	Incluye solo dos instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes y la evaluación propuesta es parcial, poco específica o limitada en alcance.	No se define evaluación o es incoherente.
Inclusión y accesibilidad	Atiende diversidad (cultural, funcional, tecnológica); asegura equidad.	Considera elementos inclusivos básicos.	Tiene intención inclusiva, pero sin acciones concretas.	No contempla aspectos de inclusión o accesibilidad.
Resultados esperados	Resultados claros, medibles, con impacto esperado en aprendizaje.	Resultados coherentes y viables.	Resultados poco claros o difíciles de medir.	Resultados vagos o irrelevantes.

ESCALA DE VALORACIÓN

Puntaje Total Obtenido	Nivel de Evaluación	Descripción	Resultado
72 - 80 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.
64 - 71 puntos	Muy Bueno	El programa es sólido, con aspectos destacados, aunque requiere realizar algunos ajustes menores.	Se recomienda la aplicación previa subsanación de ajustes menores.
56 - 63 puntos	Bueno / Aceptable	El programa requiere mejoras importantes para garantizar una implementación eficaz y el logro de los resultados del estudio.	Se recomienda solamente si se implementan las mejoras propuestas por parte del evaluador.
55 puntos o menos	Insuficiente	No cumple con los estándares mínimos. Presenta debilidades importantes en diseño, aplicación o viabilidad.	No se recomienda la aplicación y el programa debe ser reestructurado.

6. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)	JUSTIFICACIÓN	OBSERVACIÓN
Pertinencia pedagógica		9				
Claridad de objetivos		9				
Uso adecuado de TIC		9				
Innovación metodológica		9				
Factibilidad de implementación		9				

Evaluación del aprendizaje		9				
Inclusión y accesibilidad		9				
Resultados esperados		9				
TOTAL						74 puntos.

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO	NIVEL DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
72 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 28 de abril del 2025



Firma del evaluador
Mg. Eco. Teodoro Martínez Inoján
DNI. 17558431

juez 3

FICHA DE EVALUACIÓN DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN POR MEDICIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Estimado experto:

Le comunico que usted ha sido elegido para emitir su evaluación sobre el Programa de Intervención denominado **"Uso didáctico de Canva"**, el cual es parte del estudio titulado: **"Uso didáctico de Canva para fortalecer las habilidades emprendedoras en estudiantes de primaria de una institución educativa"**

La evaluación del programa en cuestión es de gran relevancia para alcanzar la validez requerida con el propósito que los resultados alcanzados a partir de su aplicación sean utilizados eficientemente; aportando a la línea de investigación en **Innovación Educativa y Habilidades Emprendedoras**, como a sus aplicaciones.

De antemano, le agradezco su valiosísimo apoyo.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Apellidos y Nombres del experto:	César Augusto Guzmán Valle
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/> (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Ingeniero de Sistemas
Áreas de experiencia profesional:	Docencia, Inteligencia de Negocios, Desarrollo de Sistemas de Información
Entidad donde labora:	Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años <input type="checkbox"/> () Más de 5 años <input checked="" type="checkbox"/> (X)
Experiencia en Investigación (deseable):	Publicación de diversos artículos científicos en Revistas Indexadas, así como asesoría de investigaciones a nivel de pregrado y posgrado.

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente el Programa de Intervención **"Uso didáctico de Canva"**.
- Evaluar la coherencia de los contenidos de acuerdo a sus dimensiones y a los criterios establecidos.

3. DATOS DEL INSTRUMENTO

+

Nombre del instrumento:	Programa de intervención
Autor(es):	Paola Victoria De la Cruz Martínez.
Procedencia:	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Administración:	Grupal
Período de aplicación:	05/05/2025 al 30/05/2025
Ámbito de aplicación:	Educativo

1

4. SOPORTE TEÓRICO

Dimensiones del instrumento:

DIMENSIONES	DEFINICIÓN
1. Tecnología	Es la utilización de herramientas digitales y recursos tecnológicos que ofrece Canva para el diseño y la creación de contenidos visuales, esta dimensión abarca el desarrollo de habilidades técnicas, como la personalización de plantillas, la integración de elementos multimedia y la optimización de los diseños para distintos formatos, también incluye el aprendizaje sobre tendencias en diseño digital y el uso efectivo de funcionalidades avanzadas para mejorar la comunicación visual (Taquez et al., 2017).
2. Pedagogía	Implica el uso didáctico de Canva como una herramienta para facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, esta dimensión se enfoca en cómo Canva puede apoyar metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje colaborativo, promoviendo la creatividad y la construcción de conocimiento, aquí se exploran estrategias para integrar Canva en el currículo, adaptándolo a las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos educativos (Taquez et al., 2017).
3. Gestión	Hace referencia a la capacidad de organizar, planificar y coordinar actividades mediante Canva, incluye el diseño de recursos para la gestión educativa, como horarios, cronogramas, presentaciones y materiales de apoyo visual para reuniones o clases. También abarca el uso eficiente de la plataforma para optimizar el tiempo y los recursos en la preparación de contenidos (Taquez et al., 2017)
4. Social, ética y legal	En esta dimensión se abordan aspectos relacionados con el uso responsable y ético de Canva, esto incluye el respeto por los derechos de autor, el manejo adecuado de datos personales y la promoción de una comunicación inclusiva y accesible. También considera la colaboración y el trabajo en equipo a través de la plataforma, fomentando valores como el respeto y la equidad en entornos digitales (Taquez et al., 2017).
5. Actitudinal	Se centra en las disposiciones y actitudes que los usuarios desarrollan al trabajar con Canva, como la motivación para aprender y experimentar con nuevas herramientas digitales, la autoconfianza en el uso del diseño como medio de expresión y la disposición para adaptarse a cambios tecnológicos, asimismo, promueve el compromiso con la calidad, la innovación y el aprendizaje continuo en el manejo de la plataforma (Taquez et al., 2017)

5. INSTRUCCIONES PARA EL EXPERTO VALIDADOR:

Estimado experto:

En el anexo 01 se adjunta el programa de intervención titulado **"Uso didáctico de Canva"**, con el objetivo que usted pueda evaluarlo de acuerdo a la siguiente matriz:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)
Pertinencia pedagógica	Responde con precisión a una necesidad educativa y está alineado con el currículo nacional y las políticas institucionales.	Responde satisfactoriamente a una necesidad relevante; hay buena alineación curricular.	La necesidad educativa se evidencia parcialmente y la alineación curricular es parcial.	No responde a una necesidad educativa determinada y, además, no está alineado con el currículo.
Claridad de objetivos	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y coherentes con el propósito del estudio.	Los objetivos del programa son claros, medibles, alcanzables y responden parcialmente al propósito del estudio.	Los objetivos están poco definidos, son difícilmente medibles y no guardan coherencia con el propósito del programa.	No presenta objetivos.
Uso adecuado de TIC	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son pertinente (s), innovadora(s), accesible(s) y bien integrada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) evidencia (a) un uso funcional y relevante de TIC y se integra al programa de manera adecuada.	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/son útil (es), pero está/ están poco alineada (s) o mal aplicada (s).	La (s) herramienta (s) TIC seleccionada (s) es/ son inadecuada (s), irrelevante (s) y su uso no evidencia (a) justificación pedagógica.
Innovación metodológica	Propone metodologías activas, creativas e inclusivas que transforman el aprendizaje.	Presenta enfoques novedosos que favorecen el aprendizaje.	Uso de metodologías tradicionales con elementos digitales.	Sin elementos innovadores o metodologías inapropiadas.
Factibilidad de implementación	Es completamente viable con recursos disponibles; considera contexto real.	Es viable con pequeños ajustes logísticos.	Su implementación requiere recursos o condiciones no disponibles.	Difícilmente viable sin cambios sustanciales.
Evaluación del aprendizaje	Incluye al menos seis instrumentos de evaluación del aprendizaje variados, claros y pertinentes a los objetivos del programa; se evalúa proceso y producto.	Incluye al menos cuatro instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes, los cuales son claros y son coherentes con los objetivos del programa.	Incluye solo dos instrumentos de evaluación del aprendizaje diferentes y la evaluación propuesta es parcial, poco específica o limitada en alcance.	No se define evaluación o es incoherente.
Inclusión y accesibilidad	Atiende diversidad (cultural, funcional, tecnológica); asegura equidad.	Considera elementos inclusivos básicos.	Tiene intención inclusiva, pero sin acciones concretas.	No contempla aspectos de inclusión o accesibilidad.
Resultados esperados	Resultados claros, medibles, con impacto esperado en aprendizaje.	Resultados coherentes y viables.	Resultados poco claros o difíciles de medir.	Resultados vagos o irrelevantes.

ESCALA DE VALORACIÓN

Puntaje Total Obtenido	Nivel de Evaluación	Descripción	Resultado
72 - 80 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.
64 - 71 puntos	Muy Bueno	El programa es sólido, con aspectos destacados, aunque requiere realizar algunos ajustes menores.	Se recomienda la aplicación previa subsanación de ajustes menores.
56 - 63 puntos	Buena / Aceptable	El programa requiere mejoras importantes para garantizar una implementación eficaz y el logro de los resultados del estudio.	Se recomienda solamente si se implementan las mejoras propuestas por parte del evaluador.
55 puntos o menos	Insuficiente	No cumple con los estándares mínimos. Presenta debilidades importantes en diseño, aplicación o viabilidad.	No se recomienda la aplicación y el programa debe ser reestructurado.

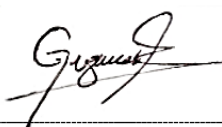
6. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN:

CRITERIO	MUY BUENO (10 PTS)	BUENO (7-9 PTS)	ACEPTABLE (4-6 PTS)	INSUFICIENTE (1-3 PTS)	JUSTIFICACIÓN	OBSERVACIÓN
Pertinencia pedagógica		9				
Claridad de objetivos	10	9				
Uso adecuado de TIC		9				
Innovación metodológica	10					
Factibilidad de implementación	10					

Evaluación del aprendizaje	10					
Inclusión y accesibilidad		9				
Resultados esperados	10					
TOTAL						86 puntos.

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO	NIVEL DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	RESULTADO
86 puntos	Excelente	El programa cumple completamente con los criterios de calidad pedagógica, tecnológica y metodológica.	Se recomienda la aplicación sin observaciones.

Ciudad y fecha de evaluación: Chiclayo 28 de abril del 2025



Firma del evaluador
Mg. Ing. César Augusto Guzmán Valle
DNI 16795425

Anexo 11

Propuesta de Intervención

I. Datos informativos:

1. Título: “~~Cauva~~ en acción”
2. Responsable: Paola Victoria De la Cruz Martínez
3. Institución Educativa: “César Abraham Vallejo Mendoza”
4. Participantes: 5 grado de primaria 30 estudiantes
5. Duración: 4 semanas

II. Diagnóstico:

El presente diagnóstico ha sido elaborado como punto de partida para sustentar la necesidad de implementar una propuesta pedagógica orientada al fortalecimiento de las habilidades emprendedoras en los estudiantes del quinto grado de primaria, esta necesidad surge a partir de la observación sistemática y el análisis del comportamiento de los estudiantes durante las actividades escolares, donde se evidencian limitaciones importantes en aspectos clave relacionados con el espíritu emprendedor.

Entre las principales deficiencias identificadas se encuentran la escasa iniciativa para asumir retos o generar ideas propias, una actitud pasiva ante la resolución de problemas cotidianos del entorno escolar, y una débil capacidad para organizar acciones colectivas o individuales con un propósito definido; asimismo, se ha observado una falta de motivación sostenida, escasa perseverancia frente a tareas desafiantes y dificultades para comunicarse con claridad y empatía dentro del trabajo en equipo.

Estas debilidades limitan no solo el desarrollo personal y social de los estudiantes, sino también su posibilidad de proyectarse como agentes de cambio capaces de identificar oportunidades y transformar su realidad de manera creativa y propositiva, en este contexto, se hace necesaria una intervención educativa que aborde de forma intencionada y progresiva las dimensiones fundamentales del emprendimiento, tales como la capacidad de innovación, la planificación, la realización individual y la realización social.

Por tanto, este diagnóstico justifica la implementación de una propuesta basada en sesiones pedagógicas activas, creativas y contextualizadas, donde se utilicen herramientas digitales como ~~Cauva~~ y estrategias participativas, que no solo desarrollen habilidades técnicas, sino también competencias socioemocionales vinculadas al liderazgo, la colaboración, la

empatía y la proyección personal, de este modo, se busca formar en los estudiantes una base sólida para el desarrollo de su identidad emprendedora desde la etapa escolar.

III. Objetivos:

Objetivo general

Fortalecer las habilidades emprendedoras en los estudiantes de quinto grado de primaria mediante el uso didáctico de Canva

Objetivos específicos

Desarrollar la capacidad de innovación en los estudiantes de quinto grado de primaria mediante actividades creativas y visuales en Canva que les permitan proponer soluciones nuevas y útiles a problemas del entorno escolar.

Fortalecer la capacidad de planificación a través del diseño organizado de ideas emprendedoras en Canva, orientando a los estudiantes en la formulación de metas, la secuencia de acciones y la gestión de recursos.

Potenciar la capacidad de realización individual mediante el uso didáctico de Canva, promoviendo en los estudiantes el desarrollo de la tenacidad, la empatía, la disciplina y la vocación emprendedora en el cumplimiento de tareas con responsabilidad y motivación.

Estimular la capacidad de realización social en los estudiantes de quinto grado de primaria a través de propuestas digitales en Canva que promuevan el encuentro, la sensibilidad social, la autenticidad y la comunicación empática con su entorno.

IV. Fundamentación teórica:

El desarrollo de habilidades emprendedoras en los estudiantes de educación básica representa una tarea fundamental dentro de los enfoques educativos contemporáneos, orientados a formar sujetos activos, críticos y comprometidos con la transformación de su entorno. En este sentido, la presente propuesta se sustenta, en primer lugar, en la teoría de la motivación de logro formulada por David McClelland (1989), quien plantea que las personas emprendedoras se caracterizan por una alta necesidad de logro, la cual se manifiesta en su disposición para asumir retos, fijarse metas claras y buscar el éxito con base en el esfuerzo y la responsabilidad. Esta teoría resulta clave para entender cómo se puede estimular, desde la escuela, el deseo intrínseco de superación en los niños, lo cual constituye una base sólida para el desarrollo de competencias emprendedoras.

A ello se suma la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (2014), que pone énfasis en el valor de la experiencia directa como eje del aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, el emprendimiento no puede ser enseñado únicamente desde lo teórico o declarativo, sino que debe ser vivido, experimentado y reflexionado. Es precisamente este

enfoque el que orienta la estructura metodológica de la propuesta, la cual plantea experiencias prácticas que promueven la observación, la toma de decisiones, la acción y la retroalimentación como parte del proceso de construcción de una mentalidad emprendedora desde edades tempranas.

En cuanto al uso didáctico de recursos digitales, esta propuesta se fundamenta en el modelo TPACK desarrollado por Mishra y Koehler (2006), el cual integra de manera articulada el conocimiento tecnológico, pedagógico y disciplinar. El uso de *Canva* como herramienta central responde a la necesidad de insertar tecnologías significativas en el aula, que no solo embellezcan la enseñanza, sino que realmente potencien el aprendizaje. A través de *Canva*, los estudiantes no solo acceden a contenidos visuales atractivos, sino que también construyen conocimiento de manera activa, creativa y colaborativa, alineando el uso de la tecnología con propósitos pedagógicos concretos.

Asimismo, la propuesta se apoya en los planteamientos de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia, formulada por Mayer y Anderson (1992), quienes sostienen que los aprendizajes son más efectivos cuando la información verbal y visual se combinan adecuadamente, facilitando el procesamiento dual en la memoria de trabajo. En este sentido, *Canva* se convierte en una herramienta estratégica, ya que permite que los estudiantes organicen, integren y expresen sus ideas de forma visual y textual, lo cual favorece la comprensión, la planificación y la expresión de propuestas de mejora vinculadas al desarrollo emprendedor.

Por último, la teoría del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) de Dewey (2023) aporta el marco metodológico de mayor profundidad en esta propuesta. Bajo esta mirada, el aprendizaje cobra sentido cuando se vincula con problemas reales, cuando el estudiante se convierte en protagonista activo de su formación y cuando el producto final es el resultado de un proceso reflexivo y colaborativo. Así, las actividades desarrolladas en esta propuesta buscan que los estudiantes se enfrenten a situaciones auténticas, generen propuestas de solución con impacto social y las comuniquen con claridad, autenticidad y compromiso, utilizando *Canva* como medio para hacer visible su pensamiento.

En conjunto, estas teorías permiten fundamentar la propuesta no solo como una serie de sesiones o actividades, sino como un proceso pedagógico integral, orientado a formar en los estudiantes una conciencia crítica, creativa y propositiva desde la niñez, utilizando recursos digitales con sentido formativo y coherencia metodológica.

V. Métodos, medios y materiales

5.1. Métodos

La propuesta pedagógica se enmarca dentro de una metodología activa, participativa y centrada en el estudiante, donde el aprendizaje cobra sentido al ser vivido, diseñado y comunicado por los propios escolares; uno de los métodos fundamentales empleados es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el cual permite a los estudiantes generar propuestas a partir de la identificación de una necesidad real o una situación cercana, esta metodología fomenta el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la creatividad y la elaboración de soluciones con valor social o educativo.

Complementariamente, se aplica el aprendizaje experiencial, el cual reconoce que el conocimiento se construye a partir de la experiencia concreta, seguida de la reflexión y la conceptualización, en este marco, cada sesión parte de una situación auténtica que los estudiantes interpretan, exploran y transforman mediante su participación activa, lo que refuerza la interiorización de actitudes emprendedoras como la perseverancia, la empatía y la autogestión.

Se incorpora también el trabajo cooperativo como estrategia metodológica transversal, dado que el emprendimiento se construye en comunidad, a través de la colaboración, los estudiantes aprenden a escuchar, a organizarse en función de un objetivo común y a valorar las ideas y aportes de sus compañeros; además, se emplea el método de planificación visual, que permite organizar y representar las acciones, recursos y metas de los proyectos en formato gráfico mediante ~~Canva~~, facilitando la comprensión del proceso y su comunicación efectiva.

Finalmente, se utiliza una evaluación formativa, sustentada en la autoevaluación, coevaluación y retroalimentación entre pares, esta permite valorar no solo los productos finales, sino también los procesos, las actitudes y el crecimiento personal y colectivo que se evidencia en cada sesión.

5.2. Medios

La propuesta contempla el uso de medios digitales y pedagógicos pertinentes al contexto escolar y acordes con la edad de los estudiantes, el medio principal es ~~Canva~~, una herramienta digital que actúa como entorno de aprendizaje creativo, permitiendo a los estudiantes diseñar afiches, cronogramas, murales, campañas y presentaciones para expresar sus ideas emprendedoras de forma visual, clara y motivadora.

Asimismo, se emplean laptops o ~~tablets~~ con acceso a internet, que permiten la navegación, edición y presentación de los productos digitales elaborados por los estudiantes, estos dispositivos facilitan la interacción autónoma con la plataforma y el desarrollo de habilidades tecnológicas integradas al proceso educativo.

Otro medio utilizado es el proyector multimedia, que sirve como soporte para socializar los trabajos elaborados en ~~Canya~~ Canva, promover el diálogo reflexivo y fortalecer la dimensión comunicativa de las sesiones, esta herramienta permite proyectar los productos digitales durante exposiciones individuales o grupales, fomentando así espacios de reconocimiento y construcción colectiva.

5.3. Materiales

Los materiales empleados en esta propuesta han sido seleccionados por su funcionalidad, pertinencia y accesibilidad en el entorno escolar, entre ellos se encuentran las fichas impresas de trabajo, que acompañan cada una de las sesiones y permiten registrar reflexiones, organizar ideas, planificar tareas, asignar roles, evaluar avances y expresar conclusiones, estas fichas cumplen una función estructurante y permiten guiar el trabajo del estudiante en cada etapa de su proceso formativo.

En conjunto, los métodos, medios y materiales empleados en esta propuesta no solo permiten el desarrollo de las competencias emprendedoras, sino que promueven un aprendizaje significativo, contextualizado y alineado con los enfoques actuales de la educación básica, haciendo del aula un espacio activo, creativo y colaborativo.

VI. Programación de la propuesta de intervención

Competencias y capacidades del área Personal Social	Competencias y capacidades transversales	Sesiones de aprendizaje	Tiempo	Evidencia	Medios y materiales	Estrategia(s) de enseñanza	Instrumento de evaluación
Construye su identidad: <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. • Reflexiona y argumenta éticamente. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas y asume acuerdos y leyes. • Maneja conflictos de manera constructiva. • Delibera sobre asuntos públicos. 	Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC <ul style="list-style-type: none"> • Personaliza entornos virtuales: • Gestiona información del entorno virtual. • Interactúa en entornos virtuales: • Crea objetos virtuales en diversos formatos 	Sesión 1: Exploro el mundo digital con responsabilidad	90 minutos	Interacción digital respetuosa al responder o comentar normas de otros compañeros	Laptops/tablets con Canva, fichas de trabajo, pizarra, proyector	Aprendizaje basado en problemas, aprendizaje visual	Lista de cotejo
		Sesión 2: Descubro Canva: mi espacio de creación	90 minutos	Afiche digital en Canva titulado "Así soy yo", con texto, colores e íconos representativos	Laptops/tablets con Canva, fichas, papelotes, proyector	Aprendizaje basado en proyectos, indagación guiada	Lista de cotejo
		Sesión 3: Diseñamos juntos: trabajando en Canva paso a paso	90 minutos	Infografía elaborada en Canva en grupos, con texto e imágenes que comuniquen un mensaje común elegido por el grupo.	Laptops/tablets con Canva, fichas, proyector	Aprendizaje experiencial, trabajo cooperativo	Lista de cotejo
		Sesión 4: ¿Qué es el emprendimiento?	90 minutos	Participación en Padlet con definición personal y comentario reflexivo.	Laptops/tablets con Canva, pizarra, fichas impresas, proyector	Aprendizaje basado en tareas, organización visual	Lista de cotejo
		Sesión 5: ¿Qué es un niño emprendedor?	90 minutos	Cartel digital titulado "Así soy un niño emprendedor" con diseño visual personalizado	Laptops/tablets con Canva, fichas, guías, proyector	Método de planificación de visual, aprendizaje colaborativo	Lista de cotejo
		Sesión 6: Así nace una idea emprendedora	90 minutos	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del estudiante en la sesión.	Laptops/tablets con Canva, anexo de revisión, papelógrafos, proyector	Evaluación formativa, mejora continua	Lista de cotejo
		Sesión 7: ¿Qué necesito para emprender?	90 minutos	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el	Laptops/tablets con Canva, anexo de	Autoconocimiento guiado, expresión creativa	Lista de cotejo

<ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. <p>Gestiona responsablemente los recursos económicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero • Toma decisiones económicas y financieras 			trabajo del estudiante en la sesión.	autoexploración, pizarra, proyector		
	Sesión 8: ¿Cómo consigo lo que necesito?	90 minutos	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del estudiante en la sesión.	Laptops/tablets con Canva, fichas de roles, dinámicas grupales, proyector	Trabajo cooperativo, educación socioemocional	Lista de cotejo
	Sesión 9: Creamos nuestra marca	90 minutos	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del estudiante en la sesión.	Laptops/tablets con Canva, pizarra, guías impresas, proyector	Aprendizaje por proyectos, expresión personal	Lista de cotejo
	Sesión 10: ¡Hora de presentarnos! ¿Cómo lo hacemos?	90 minutos	Presentación y elaboración en Canva sobre su emprendimiento deseado	Laptops/tablets con Canva, dinámicas de grupo, fichas de observación, proyector	Trabajo colaborativo, reflexión crítica	Lista de cotejo
	Sesión 11: Compartimos y evaluamos nuestro emprendimiento	90 minutos	Publicación de contenido digital en redes educativas o sociales	Laptops/tablets con Canva, fichas de reflexión, guía de diseño, proyector	Narrativa personal, aprendizaje experiencial	Lista de cotejo
	Sesión 12: ¡Celebro ser un niño emprendedor!	90 minutos	Folleto o Poster sobre sus habilidades emprendedoras en el mundo real	Laptops/tablets con Canva, proyector, fichas de retroalimentación	Evaluación entre pares, comunicación empática	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	"Exploro el mundo digital con responsabilidad"		
IE:		FECHA:	Lunes 02 de junio
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE



AREA	Personal social		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes comprendan qué es un entorno digital, actúen con respeto y seguridad en él, y valoren la importancia de seguir normas de convivencia al usar tecnologías como Canva.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común Respeta las normas de convivencia. Se involucra en acciones para el bienestar colectivo.	- Identifica normas básicas de convivencia relacionadas al uso de entornos virtuales en el contexto escolar. - Propone en grupo acciones concretas para una convivencia digital saludable.	- Reconoce reglas importantes para actuar con respeto y cuidado en entornos digitales escolares. - Participa de manera activa en la creación colectiva de normas para el uso responsable de las TIC.	Participación escrita en el Padlet colaborativo
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales.	- Explora Padlet y Canva con orientación, comprendiendo su uso educativo y reflexionando sobre la información que comparte. - Participa con respeto en Padlet, compartiendo y comentando normas de convivencia digital.	- Accede a plataformas digitales escolares (Padlet y Canva), identificando su utilidad para el aprendizaje. - Publica comentarios o reflexiones en Padlet respetando las normas digitales propuestas.	Interacción digital respetuosa al responder o comentar normas de otros compañeros

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida y diálogo inicial</p> <p>La docente da la bienvenida con entusiasmo, resaltando que están comenzando un nuevo camino donde aprenderán a crear, compartir y trabajar con tecnología.</p> <p>Pregunta generadora: “¿Alguna vez usaste una computadora o celular para aprender o crear algo? ¿Qué te gustaría aprender a hacer con ellos?”</p> <p>- Juego de activación: “Semáforo digital”</p> <p>Se les reparten tarjetas de colores (rojo, amarillo y verde). La docente lee en voz alta distintas acciones relacionadas con el uso de internet y los estudiantes levantan el color correspondiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verde: acción correcta (ej. respetar a mis compañeros en línea). • Amarillo: situación dudosa (ej. compartir memes de un amigo). • Rojo: acción negativa (ej. insultar a otro en un grupo de clase virtual). <p>Luego, se reflexiona brevemente con las respuestas más comentadas.</p> <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro): “Hoy vamos a aprender cómo debemos actuar cuando usamos tecnología en casa o en el colegio. Veremos cómo comportarnos bien en internet y conoceremos Canva, una herramienta muy útil que nos va a acompañar todo el año para aprender, crear y compartir nuestras ideas.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Presentación breve y reflexiva: ¿Qué es un entorno digital?</p> <p>Se proyecta una presentación hecha en Genially (Anexo 1) (https://view.genially.com/6830a6ef06df5af7099b47ed/presentation-exploro-el-mundo-digital-con-responsabilidad) con ilustraciones claras y atractivas para responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un entorno digital? • ¿Qué riesgos puede haber si no nos cuidamos? • ¿Qué significa ser respetuoso en internet? • ¿Qué debemos hacer y qué no hacer? <p>La docente detalla cada punto con ejemplos cotidianos: compartir fotos sin permiso, escribir en mayúsculas como gritar, agradecer cuando alguien colabora, etc.</p> <p>B. Análisis de situaciones en grupos</p>	65 min

	<p>Se muestra en la pizarra digital de Canva (Anexo 2) ejemplos del uso digital en estudiantes. Luego se arman los equipos, para que los estudiantes lo visualicen y digan si la conducta es apropiada, y proponen cómo actuar mejor en grupo.</p> <p>Ejemplo: “Diego envía capturas del trabajo de Mariana a sus amigos sin avisarle. ¿Está bien?”</p> <p>Cada grupo elige una norma que consideran fundamental y la escribe en una pizarra grupal.</p> <p>https://www.canva.com/design/DAGoSX1FFdM/9DDagFla4y7KkaYhf0774w/edit?referrer=whiteboards-landing-page</p> <p>C. Construcción colectiva de normas digitales</p> <p>La docente, presenta un mural en Canva (Anexo 3) https://www.canva.com/design/DAGoSX1FFdM/9DDagFla4y7KkaYhf0774w/edit?referrer=whiteboards-landing-page titulado: “Nuestro código digital”.</p> <p>Cada grupo da ideas de su norma y con ayuda de la docente se va agregando en el mural bajo las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Seguridad • Responsabilidad • Colaboración <p>Se refuerza la idea de que las reglas no son castigos, sino acuerdos que nos permiten convivir mejor también en internet.</p> <p>D. Primer contacto de los alumnos con Canva (exploración guiada)</p> <p>La docente comparte pantalla para mostrar Canva. Navega por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantillas • Elementos • Imágenes • Texto <p>Se crea un ejemplo simple en tiempo real: un cartel con su nombre y una regla digital.</p> <p>No se realiza aún actividad individual, solo observación interactiva.</p>	
Cierre	<p>Síntesis dialogada</p> <p>La docente pregunta: “¿Qué aprendimos hoy sobre el uso de internet? ¿Por qué es importante respetar normas en líneas?”</p> <p>Aplicación de la Lista de cotejo</p> <p>La docente observa y marca la participación de cada</p>	15 min

	estudiante, completando la lista de cotejo (Anexo 4) diseñada para esta sesión	
--	--	--

Anexo N° 1. Presentación en Genially (Realizada y presentada por el docente)

<https://view.genially.com/6830a6ef06df5af7099b47ed/presentation-exploro-el-mundo-digital-con-responsabilidad>



Anexo N° 2. Pizarra digital de Canva (Realizada y presentada por el docente)

<https://www.canva.com/design/DAGoSX1FFdM/9DDagFla4y7KkaYhf0774w/edit?referrer=whiteboards-landing-page>



Anexo N° 3. Mural en Canva (Realizada y presentada por el docente)

<https://www.canva.com/design/DAGoSX1FFdM/9DDagFls4v7KkaYhf0774w/edit?referrer=whiteboards-landing-page>



Anexo N° 4. Lista de cotejo

N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: ¡Ideas que cambian el mundo!							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común							
		Respeto las normas de convivencia. Se involucra en acciones para el bienestar colectivo.							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
		Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales.							
		PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes comprendan qué es un entorno digital, actúen con respeto y seguridad en él, y valoren la importancia de seguir normas de convivencia al usar tecnologías como Canva.			
		CRITERIOS DE EVALUACION							
		Reconoce reglas importantes para actuar con respeto y cuidado en entornos digitales escolares.		Participa de manera activa en la creación colectiva de normas para el uso responsable de las TIC.		Accede a plataformas digitales escolares (Padlet y Canva), identificando su utilidad para el aprendizaje.		Publica comentarios o reflexiones en Padlet respetando las normas digitales propuestas.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

TITULO:	Descubro Canva: mi espacio de creación		
IE:	Cesar Vallejo	FECHA:	Miércoles 4 de junio
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPOSITO DE LA SESION	Que los estudiantes exploren de forma lúdica y segura las herramientas básicas de Canva para personalizar un afiche digital que exprese su identidad, reconociendo la plataforma como un entorno creativo y seguro para su desarrollo personal y emprendedor.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Construye su identidad Se reconoce como persona valiosa y única. Reflexiona sobre sus características personales.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce cualidades propias al seleccionar palabras, colores e imágenes que lo representen en un diseño digital. - Reflexiona sobre quién es y qué lo hace especial, expresando su identidad con autonomía en Canva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Representa aspectos personales relevantes (gustos, fortalezas, emociones) en su diseño. - Muestra iniciativa y seguridad al expresar su identidad a través de recursos digitales. 	Redacción y selección visual de elementos que reflejan su identidad personal.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Personaliza entornos virtuales Crea objetos virtuales en diversos formatos.	<ul style="list-style-type: none"> - Navega en Canva y configura un espacio de trabajo (plantilla, tipografía, colores) que refleje sus gustos personales. - Elabora un afiche digital con texto, imágenes y gráficos simples que comunican cómo es. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modifica elementos básicos de una plantilla Canva para personalizarla de acuerdo con sus preferencias. - Integra elementos gráficos y textuales en su diseño con coherencia visual y temática. 	Afiche digital en Canva titulado "Así soy yo", con texto, colores e íconos representativos.

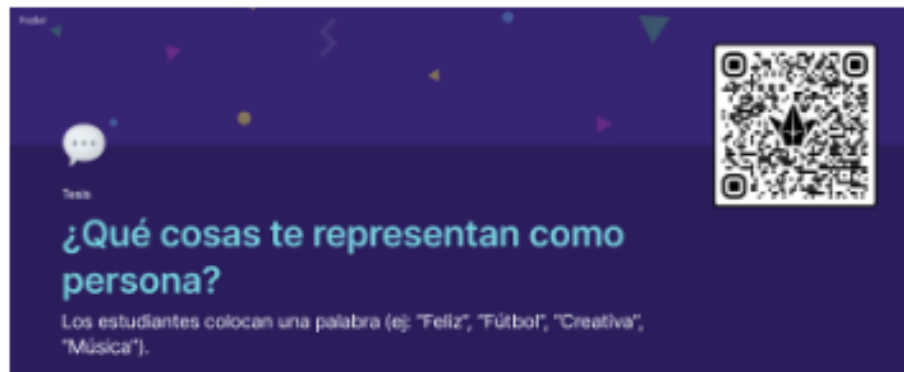
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida y conexión emocional La docente inicia con un saludo afectuoso. Comparte pantalla y presenta una imagen de su propio perfil creado en Canva, diciendo: “Este soy yo en Canva... ¿Te gustaría hacer uno?”</p> <p>- Conversatorio interactivo Se hace una pequeña ronda rápida Padlet (Anexo 1: https://padlet.com/asesor09inntesis/qu-cosas-te-representan-como-persona-v4lots8yfkngxc) con la pregunta: “¿Qué cosas te representan como persona?” Los estudiantes colocan una palabra (ej: “Feliz”, “Fútbol”, “Creativa”, “Música”).</p> <p>- Comunicación del propósito “Hoy vamos a entrar a Canva y empezar a construir un espacio donde puedas mostrar quién eres. Será como una tarjeta digital de presentación. ¡Usaremos texto, colores, imágenes y más!”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Exploración asistida de Canva</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente comparte pantalla y guía paso a paso: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Cómo acceder a Canva desde la cuenta de aula ◦ Dónde encontrar plantillas de presentación o afiches ◦ Cómo cambiar el fondo, colores y tipografía ◦ Cómo insertar imágenes, íconos y texto • Se deja una guía visual paso a paso (Anexo 2) en PDF interactivo para que cada estudiante pueda consultarla digitalmente desde su laptop o tablet. <p>B. Trabajo individual digital: “Así soy yo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante selecciona una plantilla sugerida o crea desde cero un afiche en Canva (https://www.canva.com/). Debe incluir: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Su nombre con una fuente que le guste ◦ Una palabra que lo defina (ej. “divertido”, “valiente”, “curiosa”) ◦ Una imagen o ícono que represente sus gustos ◦ Un color de fondo que lo identifique ◦ Un mensaje libre: “Soy así porque...” 	65 min

	<ul style="list-style-type: none"> • Se sugiere que usen máximo una página o lienzo simple. • La docente monitorea en tiempo real desde su pantalla o a través del acceso compartido de los estudiantes, brindando orientación. <p>C. Publicación y breve retroalimentación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez finalizado el trabajo, cada estudiante sube su diseño al Padlet del aula bajo la columna “Así soy yo” (Anexo 3) (https://padlet.com/asesor09inntesis/el-tema-de-debate-va-aqu-tzzimlejro0w15r0). • La docente elige 2 trabajos para mostrar y felicitar públicamente. • Cada estudiante debe visitar al menos una publicación de un compañero y comentar algo positivo, como: <ul style="list-style-type: none"> ◦ “Me gustó el color que usaste” ◦ “Yo también amo el fútbol” ◦ “Tu frase me pareció creativa” 	
Cierre	<p>- Reflexión colectiva La docente abre un pequeño diálogo en Padlet (Anexo 4) (https://padlet.com/asesor09inntesis/el-tema-de-debate-va-aqu-hovf2vhukwblowx): “¿Qué aprendiste de ti hoy? ¿Qué fue lo más difícil y lo más divertido al usar Canva?”</p> <p>- Evaluación con lista de cotejo digital La docente completa una lista de cotejo (anexo 4)</p>	15 min

Anexo 1: “¿Qué cosas te representan como persona?”

<https://padlet.com/asesor09inntesis/qu-cosas-te-representan-como-persona-v4lots8vfkngxc>



Anexo 2; PDF de la guía de uso de Canva

https://drive.google.com/file/d/1Ax5IwX3_9RXPkcNh6UcbQulrXtD491Xr/view?usp=sharing



Anexo 3: "Así soy yo"

(<https://padlet.com/asesor09inntesis/el-tema-de-debate-va-aqu-tzzimlejvo0wl5r0>).



Anexo 4: Reflexión colectiva

(<https://padlet.com/asesor09inntesis/el-tema-de-debate-va-aqu-hovf2vhukwblowx>).



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	Diseñamos juntos: trabajando en Canva paso a paso		
IE:		FECHA:	Viernes 06 de junio
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes fortalezcan la colaboración y el respeto a normas comunes al crear en equipo una pieza gráfica en Canva, consolidando el uso básico de la herramienta y promoviendo una convivencia digital positiva mediante una actividad colectiva.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <p>Participa en la solución de conflictos.</p> <p>Respeta las normas de convivencia.</p>	<p>- Participa activamente en la creación colectiva de un producto digital, dialogando y proponiendo ideas para lograr acuerdos.</p> <p>- Respeta los acuerdos y turnos establecidos por su equipo durante el uso compartido de la plataforma Canva.</p>	<p>- Propone soluciones o alternativas cuando hay desacuerdos durante el trabajo grupal.</p> <p>- Cumple con los acuerdos establecidos por el grupo y muestra respeto en el uso compartido de los recursos digitales.</p>	<p>Observación de participación y cumplimiento de normas grupales durante el trabajo colaborativo en Canva.</p>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC</p> <p>Interactúa en entornos virtuales.</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos.</p>	<p>- Se comunica de manera clara y respetuosa con sus compañeros durante el uso compartido de Canva para diseñar un contenido común.</p> <p>- Participa en la creación colaborativa de una infografía digital, integrando elementos gráficos</p>	<p>- Interactúa con sus compañeros para tomar decisiones compartidas dentro del entorno digital.</p> <p>- Contribuye a la elaboración de una infografía organizada y coherente, usando las funciones básicas de Canva.</p>	<p>Infografía elaborada en Canva en grupos, con texto e imágenes que comuniquen un mensaje común elegido por el grupo.</p>

	básicos (texto, íconos, formas).	
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	INSTRUMENTO
		Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida y recuperación de aprendizajes previos La docente saluda afectuosamente, recuerda la sesión anterior y pregunta: “¿Qué fue lo que más les gustó de usar Canva? ¿Con qué herramientas se sintieron cómodos?”</p> <p>- Presentación de la actividad del día Se explica que hoy se trabajará en equipos para diseñar juntos una infografía en Canva sobre un tema sencillo (por ejemplo, “¿Qué me hace sentir bien en el colegio?” o “Reglas de oro para convivir mejor”).</p> <p>- Propósito de la sesión (explicado por la docente): “Hoy vamos a trabajar en grupo usando Canva. Vamos a aprender a respetar turnos, compartir ideas y decidir juntos cómo diseñar. Lo importante no será solo el diseño, sino también cómo nos organizamos y respetamos.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Formación de grupos y normas de convivencia digital (5 min) Se forman grupos de 3 estudiantes. Se proyecta las normas del trabajo colaborativo digital realizada en Canva (Anexo 1).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnarse para usar el teclado • Escuchar las ideas de todos • No borrar sin consultar • Tratar con respeto a los demás en línea <p>Usar palabras respetuosas</p> <p>B. Planeamiento del diseño colaborativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo elige uno de los temas sugeridos o propone uno propio. • Usan una plantilla (Anexo 2) para organizar su idea: título, íconos, textos clave, colores. • La docente circula por los grupos, acompaña el diálogo, hace preguntas y registra observaciones sobre el trabajo grupal. <p>C. Diseño de la infografía en Canva</p>	65 min

	<ul style="list-style-type: none"> • Los equipos ingresan a Canva desde una cuenta común o compartida. • Comienzan a editar una plantilla de infografía, aplicando lo planificado. • Usan: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Texto (título, subtítulos) ◦ Íconos representativos ◦ Paleta de colores ◦ Distribución del contenido <p>La docente recuerda cada 10 minutos: “¿Todos están participando?”, “¿Se están turnando el teclado?”, “¿Han preguntado antes de cambiar algo?”</p> <p>D. Guardar y compartir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes finalizan su diseño, lo guardan y lo suben a una carpeta compartida en Google Drive https://drive.google.com/drive/folders/lt-x1cvL7HAul_N-i8LzLaIcLfN9V9G9m. • Se asegura que todos hayan contribuido y estén conformes con el resultado final. 	
Cierre	<p>- Puesta en común de los productos digitales La docente proyecta 2 o 3 trabajos seleccionados al azar. Se felicita a los grupos por su esfuerzo, colaboración y creatividad.</p> <p>- Reflexión oral y formativa Se realiza una ronda de participación con la pregunta: “¿Qué aprendimos sobre trabajar en grupo con tecnología? ¿Qué harías mejor la próxima vez?” Se anotan 3 ideas clave en la pizarra digital Canva.</p> <p>- Aplicación de la lista de cotejo (Anexo 3) La docente marca en la lista los indicadores.</p>	15 min.

Anexo 1. Normas del trabajo colaborativo digital realizada en Canva

(https://www.canva.com/design/DAGokazuL2Q/r6GhecqE1NikSnePbfl_Sg/edit?utm_content=DAGokazuL2Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



Anexo 2. Plasma tu idea

(https://www.canva.com/design/DAGokfDqJvo/7PqZxtfVGVMfvwllmDrBRvQ/edit?utm_content=DAGokfDqJvo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	¿Qué es el emprendimiento?		
IE:		FECHA:	Lunes 09
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes comprendan qué es el emprendimiento, identifiquen sus características y vinculen sus habilidades personales con esta capacidad, comunicando sus ideas de forma clara mediante herramientas digitales.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Construye su identidad Reflexiona sobre sus características personales. Se acepta y actúa con autonomía.</p>	<p>- Reconoce habilidades y cualidades personales que pueden contribuir a desarrollar ideas emprendedoras. - Se expresa con seguridad y confianza al compartir su opinión sobre lo que significa emprender desde su realidad.</p>	<p>- Identifica al menos dos habilidades personales que pueden relacionarse con el emprendimiento. - Expresa su opinión con claridad, respetando la diversidad de ideas.</p>	<p>Mapa visual digital sobre sus habilidades personales relacionadas con el emprendimiento .</p>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales</p>	<p>- Busca, selecciona y organiza información sobre el concepto de emprendimiento utilizando recursos digitales escolares. - Participa en una lluvia de ideas virtual en Padlet, expresando sus propias ideas con respeto y claridad.</p>	<p>- Utiliza recursos digitales confiables para entender el significado de "emprendimiento". - Pública en Padlet una definición personal del término y comenta con respeto una idea de un compañero.</p>	<p>Participación en Padlet con definición personal y comentario reflexivo.</p>
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES		INSTRUMENTO

		Lista de cotejo
--	--	-----------------

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Acogida y diálogo motivador</p> <p>La docente da la bienvenida y plantea la pregunta inicial: “¿Alguna vez tuviste una idea que quisiste hacer realidad?”</p> <p>Se escuchan algunas intervenciones espontáneas.</p> <p>- Presentación del concepto clave</p> <p>En una lámina breve y atractiva en Canva (Anexo 1), la docente muestra imágenes de niños y niñas vendiendo limonada, haciendo dibujos para vender, o ayudando a sus familias en pequeños negocios.</p> <p>Se introduce el concepto:</p> <p>“Eso también es emprendimiento: tener una idea, organizarla y hacer algo con ella.”</p> <p>- Comunicación del propósito</p> <p>“Hoy vamos a descubrir qué es el emprendimiento, qué características tiene una persona emprendedora y cómo nuestras cualidades pueden ayudarnos a ser emprendedores en el colegio, en casa y en el futuro.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Exploración guiada del concepto de emprendimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente proyecta un video corto sobre “¿Qué es el emprendimiento?” (Anexo 2), donde se explique con ejemplos sencillos. • Luego, formula preguntas de comprensión en Google Forms (Anexo 3): <ul style="list-style-type: none"> ◦ ¿Qué hace un emprendedor? ◦ ¿Qué necesita para emprender? ◦ ¿Un niño puede ser emprendedor? <p>B. Reflexión individual guiada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reciben una ficha digital (Anexo 4) con preguntas orientadoras: <ul style="list-style-type: none"> ◦ ¿Qué cosas me gusta hacer? ◦ ¿Qué hago bien? ◦ ¿Qué idea me gustaría convertir en algo real? • La docente da ejemplos: <p>“A mí me gusta hacer tortas, y con esa habilidad podría emprender vendiendo dulces.”</p> 	65 min

	<ul style="list-style-type: none"> • Se les da tiempo para pensar y escribir. <p>C. Construcción de su “perfil emprendedor inicial”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes usan Canva (con plantillas sugeridas por la docente) para diseñar una pequeña ficha visual de su perfil: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Una palabra que los defina (ej. creativo, valiente, organizado) ◦ Un símbolo o ícono (estrella, bombilla, corazón) ◦ Una frase: “Puedo emprender porque...” • Se motiva el uso libre de color, tipografía y forma. <p>La docente acompaña individualmente, orientando a quienes lo necesiten para escoger ideas y relacionarlas con el concepto de emprendimiento.</p> <p>D. Lluvia de ideas: ¿Qué es el emprendimiento?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente abre un formulario en Google Forms (Anexo 5) titulado “¿Así entendemos el emprendimiento!” • Cada estudiante publica una definición propia del concepto, usando sus propias palabras. • Luego, leen las publicaciones de sus compañeros y escriben al menos un comentario respetuoso destacando una idea que les gustó. <p>La docente recuerda las normas de convivencia digital y valora el respeto en los comentarios.</p>	
Cierre	<p>- Puesta en común y retroalimentación Se proyectan algunas definiciones del Padlet. La docente refuerza ideas clave como: tener una idea, convertirla en algo útil, ayudar a otros, usar talentos.</p> <p>- Reflexión metacognitiva Se pregunta: “¿Qué cualidad tuya puede ayudarte a ser un emprendedor? ¿Qué te gustaría mejorar para lograrlo?” Los niños responden de forma breve en voz alta o escriben en su cuaderno personal.</p> <p>- Evaluación mediante lista de cotejo (Anexo 6) La docente marca en la lista de cotejo.</p>	15 min

Anexo 1. Presentación del concepto clave
<https://www.canva.com/design/DAGokCXU330/DazKKQBTH3qMErFH7BKUcw/edit>



Anexo 2. ¿Qué es el emprendimiento??

<https://padlet.com/victoria271281/fortalecemos-nuestras-habilidades-empendedoras-usando-canva-31j1lvvaoo8kp0j3/wish/NvvIWEo94OxdQ0OX>



Anexo 3. Preguntas de comprensión en Google Forms
<https://docs.google.com/forms/d/1B56ccEMBiZcTPVCHr9FL0NlseHP2WDC7suNbvY90g/edit>

 A screenshot of a Google Form titled 'Emprendiendo'. The form has a light purple background. The title 'Emprendiendo' is at the top. Below the title, there are three questions:

- ¿Qué es un emprendedor??
- ¿Qué son las habilidades para emprender??
- ¿Qué es un plan de negocio??

 Each question has a text input field below it. The Google Forms interface, including the top navigation bar and the right-side toolbar, is visible.

Anexo 4. Ficha digital en Canva

<https://www.canva.com/design/DAGokQs5ee0/bVrWMfn4MOKJNOSZtz-g8lw/edit?ui=evJBIjp7EX0>

**PLASMA
TUS IDEAS**

¿QUÉ COSAS ME GUSTA HACER?



¿QUÉ HAGO BIEN?



**¿QUÉ IDEA ME GUSTARÍA CONVERTIR
EN ALGO REAL?**



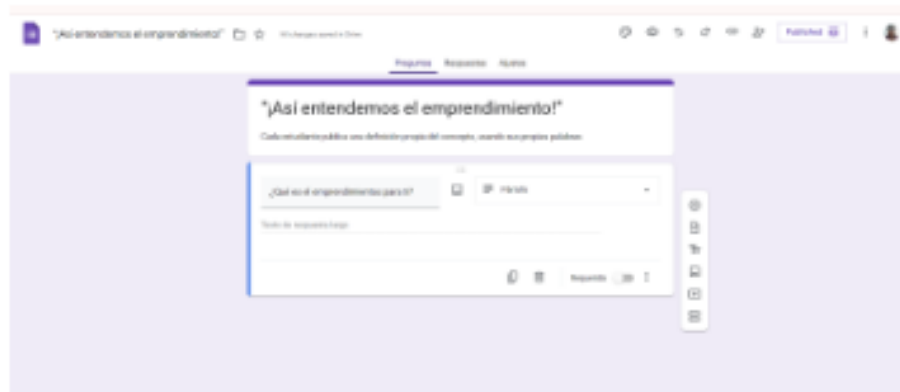
CONCLUSIÓN

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit. Morbi ex velit, bibendum eget
lectus ut, hendrerit sodales tortor. Nam accumsan
diam.



Anexo 5. ¿Así entendemos el emprendimiento!™ en Google Forms

https://docs.google.com/forms/d/1iWE6p9u_4VCaovdZn-BOx3N7VZDHG0tKie9aE8hGiNo/edit



The image shows a screenshot of a Google Form titled "¿Así entendemos el emprendimiento!™". The form is displayed in a browser window. The title is at the top, followed by a subtitle: "Este cuestionario define una definición propia del concepto, usando ejemplos propios". Below this, there is a question: "¿Cuál es el emprendimiento para tí?". The question is followed by a text input field and a "Responder" button. The form is set to "Público" (Public) and has a "Reservado" (Reserved) status. The browser address bar shows the URL: "https://docs.google.com/forms/d/1iWE6p9u_4VCaovdZn-BOx3N7VZDHG0tKie9aE8hGiNo/edit".

Anexo 6. Lista de cotejo

N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: ¿Qué es el emprendimiento?							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Construye su identidad							
		Reflexiona sobre sus características personales. Se acepta y actúa con autonomía.							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
Interactúa en entornos virtuales. Gestiona información del entorno virtual.									
PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes comprendan qué es el emprendimiento, identifiquen sus características y vinculen sus habilidades personales con esta capacidad, comunicando sus ideas de forma clara mediante herramientas digitales.					
CRITERIOS DE EVALUACION									
Identifica al menos dos habilidades personales que pueden relacionarse con el emprendimiento.		Expresa su opinión con claridad, respetando la diversidad de ideas.		Utiliza recursos digitales confiables para entender el significado de "emprendimiento".		Publica en Padlet una definición personal del término y comenta con respeto una idea de un compañero.			
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	¿Qué es un niño emprendedor?		
IE:		FECHA:	Miércoles 11 de junio
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes comprendan qué es ser un niño emprendedor, identificando rasgos como iniciativa, creatividad, perseverancia y cooperación, y valoren sus talentos mediante un producto digital en Canva.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Construye su identidad Se reconoce como persona valiosa y única Se acepta y actúa con autonomía.	- Se identifica como una persona con potencial emprendedor al reconocer sus propias cualidades como creatividad, iniciativa o responsabilidad. - Demuestra autonomía al expresar, con confianza, ideas que muestran disposición para actuar y mejorar.	- Identifica al menos dos cualidades personales vinculadas con el perfil de un niño emprendedor. - Expone con autonomía una idea creativa relacionada con su deseo de emprender.	Esquema Canva con autorrepresentación emprendedora.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Crea objetos virtuales en diversos formatos Personaliza entornos virtuales	- Utiliza Canva para crear un cartel digital sobre el "niño emprendedor", integrando texto, colores e íconos relacionados con sus habilidades. - Personaliza su diseño con recursos visuales adecuados a su	- Elabora un cartel digital que representa las cualidades de un niño emprendedor con coherencia visual. - Adapta el diseño Canva seleccionando colores, tipografías e imágenes personales.	Cartel digital titulado "Así soy un niño emprendedor" con diseño visual personalizado.

	personalidad y mensaje.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	INSTRUMENTO
		Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida dinámica La docente inicia la clase saludando con entusiasmo. Luego plantea la siguiente situación: “Ayer conocimos lo que es emprender... pero, ¿ustedes creen que un niño puede ser emprendedor? ¿Cómo sería ese niño?”</p> <p>- Exploración visual colectiva Se muestra una presentación con imágenes de niños y niñas de su edad vendiendo dibujos, cuidando plantas, creando pulseras, ayudando a sus compañeros con sus ideas. La docente pregunta: “¿Qué tienen en común estos niños? ¿Qué habilidades usan?”</p> <p>- Propósito de la sesión “Hoy vamos a descubrir cómo somos niños emprendedores. Vamos a identificar nuestras cualidades y diseñar un cartel en Canva para mostrar cómo el emprendimiento comienza desde pequeños.”</p>	10 min
+ Desarrollo	<p>A. Análisis guiado: ¿Cómo es un niño emprendedor?</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupo clase, se proyecta un mural virtual en Padlet o Canva con las siguientes palabras: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Creativo ◦ Perseverante ◦ Colaborador ◦ Organizado ◦ Valiente ◦ Curioso ◦ Responsable • Los estudiantes eligen dos que crean tener y justifican brevemente: “Yo soy creativo porque me gusta inventar historias.” • Luego, se completa colectivamente un organizador gráfico en la pizarra: <ul style="list-style-type: none"> ◦ ¿Qué hace un niño emprendedor? 	65 min

	<ul style="list-style-type: none"> o ¿Cómo actúa? o ¿Qué habilidades tiene? <p>B. Ficha digital personal: “Mis cualidades emprendedoras”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes ingresan a Canva (desde laptops/tablets) y abren una plantilla compartida de ficha personal (Anexo 1 digital). • Completan: <ul style="list-style-type: none"> o Nombre o 2 cualidades destacadas o Una frase: “Soy un niño emprendedor porque...” o Un ícono o imagen que represente su fortaleza <p>La docente supervisa individualmente, pregunta y anima a explicar sus elecciones.</p> <p>C. Creación del cartel digital en Canva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de una guía de pasos (Anexo 2), los estudiantes crean un cartel titulado: “Así soy un niño emprendedor” • Elementos que deben incluir: <ul style="list-style-type: none"> o Fondo de color representativo o Frase personal o lema o Imagen que refleje su talento (puede ser dibujo, ícono o collage) o Palabra destacada que defina su perfil <p>La docente modela en la pizarra digital cómo editar un cartel.</p> <p>Circula por el aula apoyando y reforzando decisiones estéticas y técnicas.</p> <p>Se promueve la elección consciente de elementos visuales como símbolo de su identidad emprendedora.</p> <p>D. Galería de ideas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los carteles se proyectan o se suben a una carpeta digital común. • Cada estudiante observa el trabajo de otro compañero y responde: “¿Qué cualidad emprendedora descubriste en tu compañero?” <p>Se registran 3 ejemplos en la pizarra.</p>	
--	---	--

<p>Cierre</p>	<p>- Reflexión colectiva Se pregunta: “¿Qué cualidad personal puedes usar para emprender desde hoy?” Se refuerza la idea de que el emprendimiento no es solo vender cosas, sino tener ideas, actuar con iniciativa y querer mejorar.</p> <p>- Síntesis gráfica emocional Cada estudiante selecciona un emoji de una tabla Canva proyectada y escribe en una hoja rápida:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo me sentí hoy creando mi cartel? • ¿Qué cualidad descubrí en mí que antes no había notado? <p>- Aplicación de la lista de cotejo La docente marca los desempeños en la lista.</p>	<p>15 min</p>
----------------------	--	---------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	"Así nace una idea emprendedora"		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Construye su identidad Reflexiona sobre sus características personales Se acepta y actúa con autonomía	- Aplica la capacidad de reflexiona sobre sus características personales en contextos de aprendizaje emprendedor. - Demuestra la capacidad de se acepta y actúa con autonomía al participar activamente en la sesión.	-Expone evidencias que reflejan cómo reflexiona sobre sus características personales fortalece su proceso emprendedor. -Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.	Producto gráfico o digital relacionado con la sesión que evidencie desarrollo de competencias personales.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
+ Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Crea objetos virtuales en diversos formatos Personaliza entornos virtuales.	- Emplea la capacidad de crear objetos virtuales en diversos formatos al utilizar plataformas digitales de forma creativa. -Aplica la capacidad de personaliza entornos virtuales en la elaboración de	-Usa adecuadamente herramientas digitales para crea objetos virtuales en diversos formatos. -Presenta un producto digital original que refleja personaliza entornos virtuales.	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del estudiante en la sesión.

	contenidos digitales personales.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	INSTRUMENTO	
Enfoque de derechos	Los estudiantes toman decisiones y se expresan libremente con responsabilidad, reconociendo sus características personales y valorando su derecho a desarrollarse de manera autónoma en el proceso de aprendizaje.	Lista de cotejo	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
+ Inicio	<p>- Bienvenida y diálogo inicial</p> <p>La docente saluda con entusiasmo y explica que, para ser buenos emprendedores, lo primero que necesitamos es conocernos, aceptarnos y confiar en nuestras cualidades.</p> <p>Pregunta generadora:</p> <p>“¿Qué cosas te hacen sentir orgulloso de ti mismo? ¿Cómo crees que eso te puede ayudar a crear algo que otros valoren?”</p> <p>- Juego de activación: “Flor de fortalezas”</p> <p>La docente entrega a cada estudiante una plantilla digital proyectada de una flor con 6 pétalos vacíos (Anexo 1). En cada pétalo, los estudiantes escriben o dibujan una característica positiva suya (ej. creativo, solidario, responsable, buen dibujante, etc.).</p> <p>La docente guía una breve reflexión:</p> <p>“Todo lo que escribieron en sus pétalos es una herramienta para emprender. Cuando tú sabes quién eres, sabes lo que puedes ofrecer.”</p> <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro):</p> <p>“Hoy vamos a descubrir qué nos hace únicos y cómo podemos usar eso para crear una presentación digital sobre nosotros, usando Canva. Así empezaremos a construir nuestra identidad como emprendedores.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Presentación breve y reflexiva: ¿Quién soy y qué puedo crear?”</p> <p>La docente proyecta una presentación con imágenes de niños desarrollando talentos, creando cosas y ayudando a otros. Explica que todos tenemos fortalezas que</p>	65 min

	<p>podemos usar para emprender, incluso si aún no lo sabemos.</p> <p>Se comenta cada pregunta colectivamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué me gusta hacer? • ¿Qué hago bien? • ¿Qué me gustaría lograr este año? • ¿Qué puedo crear con lo que sé o me gusta? <p>Los estudiantes anotan ideas clave en sus cuadernos o en una hoja de notas digital.</p> <p>B. Actividad principal: “Mi cartel digital emprendedor”</p> <p>Los estudiantes acceden a Canva desde la computadora del aula o desde tablets (si las hubiera).</p> <p>Con guía paso a paso de la docente, cada estudiante crea un cartel digital con el título: “Así soy, así emprendo”</p> <p>El cartel debe contener:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre del estudiante - Tres características personales representadas con íconos o imágenes - Una breve frase que resuma cómo puede usar sus fortalezas para ayudar a otros o crear algo (ej. “Con mi creatividad haré dibujos para compartir alegría”). <p>Durante el proceso, la docente recuerda: “Esto no es solo una tarea. Es el inicio de tu perfil como emprendedor: alguien que usa lo que sabe y lo que es, para hacer cosas útiles o bonitas para otros.”</p> <p>C. Compartimos nuestras creaciones</p> <p>La docente abre un mural colaborativo en Padlet titulado “Así soy, así emprendo”</p> <p>Cada estudiante sube su cartel, lo presenta brevemente al grupo y comenta uno de los carteles de un compañero con un mensaje positivo.</p>	
Cierre	<p>Síntesis dialogada</p> <p>La docente guía una conversación con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste sobre ti mismo hoy?</p>	15 min

	<p>¿Cómo te sentiste al crear tu cartel en Canva? ¿Qué puedes hacer con lo que sabes y lo que te gusta?</p> <p>Autoevaluación formativa con íconos En una diapositiva proyectada de Jamboard, los estudiantes eligen un ícono para responder:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Estoy contento con lo que hice.○ Me costó pensar en mis fortalezas.○ Aprendí algo nuevo sobre mí. <p>Aplicación de la Lista de cotejo La docente completa la lista de cotejo con base en los desempeños observados: participación activa, reflexión personal y uso adecuado de Canva.</p>	
--	---	--

N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: Así nace una idea emprendedora							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Construye su identidad							
		Reflexiona sobre sus características personales Se acepta y actúa con autonomía							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
		Crea objetos virtuales en diversos formatos Personaliza entornos virtuales							
		PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales a través de la actividad aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.			
		CRITERIOS DE EVALUACION							
		Expone evidencias que reflejan cómo reflexiona sobre sus características personales fortalece su proceso emprendedor		Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.		Usa adecuadamente herramientas digitales para crear objetos virtuales en diversos formatos.		Presenta un producto digital original que refleja personaliza entornos virtuales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“¿Qué necesito para emprender?”		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales a través de la actividad aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Gestiona responsablemente los recursos económicos Identifica los recursos económicos Toma decisiones económicas y financieras	- Aplica la capacidad de identificar los recursos económicos en contextos de aprendizaje emprendedor. - Demuestra la capacidad de toma decisiones económicas y financieras al participar activamente en la sesión.	- Expone evidencias que reflejan cómo identifica los recursos económicos fortalece su proceso emprendedor. - Participa con responsabilidad y autonomía aplicando toma decisiones económicas y financieras.	Producto gráfico o digital relacionado con la sesión que evidencie desarrollo de competencias personales.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
+ Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos	- Emplea la capacidad de gestionar información del entorno virtual al utilizar plataformas digitales de forma creativa. - Aplica la capacidad de crear objetos virtuales en diversos formatos en la elaboración de	- Usa adecuadamente herramientas digitales para gestionar información del entorno virtual. - Presenta un producto digital original que refleja crea objetos virtuales en diversos formatos.	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del estudiante en la sesión.

	contenidos digitales personales.	
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	INSTRUMENTO
Enfoque ambiental	Los estudiantes toman decisiones responsables al usar recursos del entorno (dinero, materiales, tiempo), evitando el desperdicio y reconociendo la importancia de cuidar lo que se tiene, como parte de una cultura de sostenibilidad.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
+ Inicio	<p>- Bienvenida y diálogo inicial</p> <p>La docente da la bienvenida animadamente y explica que hoy conocerán cómo usar con responsabilidad los recursos económicos, tal como lo hace un buen emprendedor.</p> <p>Pregunta generadora: “¿Qué harías si tuvieras solo 10 soles para una actividad escolar? ¿Cómo los usarías para que rindan más?”</p> <p>- Juego de activación: “<i>Decido bien con lo que tengo</i>”</p> <p>En una pizarra la docente muestra cuatro ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartulina = 2 soles • Colores = 4 soles • Tijeras = 2 soles • Pegamento = 1 sol • Imágenes = 1 sol <p>Los estudiantes, en parejas, deciden cómo gastar 10 soles de forma responsable para crear una manualidad, sin pasarse del límite.</p> <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro): “Hoy aprenderemos cómo usar nuestros recursos (como el dinero o los materiales) de manera responsable, como lo hacen los emprendedores. Además, vamos a crear con Canva una lista visual de lo que necesitamos para un pequeño proyecto, cuidando cómo gastamos.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Presentación breve y reflexiva: ¿Qué es un recurso económico?</p> <p>La docente presenta una diapositiva con imágenes sencillas (dinero, materiales, tiempo, personas que ayudan). Se comentan casos prácticos como 😊 (Anexo 1) (https://acortar.link/05m2LJ)</p>	65 min

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar una kermés con poco presupuesto • Reusar materiales en vez de comprar nuevos • Elegir entre opciones según el precio y la necesidad <p>B. Actividad principal: “Mi presupuesto creativo en Canva”</p> <p>La docente guía el ingreso a Canva (Anexo 2) (https://acortar.link/DmtWD5). Cada estudiante selecciona una plantilla de cartel o infografía y crea su presupuesto digital para un proyecto simple (por ejemplo: vender marcadores decorados, organizar un taller o hacer afiches solidarios).</p> <p>El cartel debe incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre del estudiante y título del proyecto - Imágenes de los materiales necesarios - Precio aproximado (propuesto por la docente en lista base) - Una frase final como “Así administro bien mis recursos” <p>Durante la actividad, se resalta: “Estás planificando como un emprendedor. Estás usando Canva para organizar tus ideas, cuidar tus recursos y crear algo útil.”</p> <p>C. Presentación y realimentación</p> <p>Los estudiantes muestran sus presupuestos en pantalla y explican brevemente por qué eligieron esos materiales y cómo cuidarían el dinero.</p> <p>La docente y compañeros valoran la claridad, responsabilidad y creatividad de las decisiones.</p>	
Cierre	<p>Síntesis dialogada</p> <p>La docente guía una conversación con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste sobre cómo usar bien el dinero o los materiales?</p> <p>¿Te gustó organizar tu presupuesto con Canva?</p> <p>¿Cómo lo aplicarías en tu casa o colegio?</p> <p>Autoevaluación formativa con íconos</p>	15 min

	<p>La docente utiliza una lista de cotejo basada en los desempeños de gestión responsable y uso adecuado de TIC, observando la participación, organización y producto final.</p> <ul style="list-style-type: none"> o Pensé bien antes de elegir o Cuidé mis recursos o Tuve buenas ideas para ahorrar <p>Aplicación de la Lista de cotejo</p> <p>La docente utiliza una lista de cotejo basada en los desempeños de gestión responsable y uso adecuado de TIC, observando la participación, organización y producto final.</p>	
--	---	--

Anexo N°1: Presentación en Google Slides



Anexo N°2: Cartel o Infografía del presupuesto de un emprendimiento



N° Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: ¿Qué necesito para emprender?							
	AREA: PERSONAL SOCIAL							
	COMPETENCIA: Gestiona responsablemente los recursos económicos							
	Identifica los recursos económicos Toma decisiones económicas y financieras							
	COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
	Gestiona información del entorno virtual Crea objetos virtuales en diversos formatos							
	PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales a través de la actividad, aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.			
	CRITERIOS DE EVALUACION							
	Expone evidencias que reflejan cómo identifica los recursos económicos fortalece su proceso emprendedor.		Participa con responsabilidad y autonomía aplicando toma decisiones económicas y financieras.		Usa adecuadamente herramientas digitales para gestiona información del entorno virtual.		Presenta un producto digital original que refleja crea objetos virtuales en diversos formatos.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
.								

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“¿Cómo consigo lo que necesito?”		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales a través de la actividad aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Gestiona responsablemente los recursos económicos Toma decisiones económicas y financieras Promueve el uso sostenible de los recursos	- Aplica la capacidad de tomar decisiones económicas y financieras en contextos de aprendizaje emprendedor. - Demuestra la capacidad de promover el uso sostenible de los recursos al participar activamente en la sesión.	- Expone evidencias que reflejan cómo toma decisiones económicas y financieras fortalece su proceso emprendedor. - Participa con responsabilidad y autonomía aplicando promueve el uso sostenible de los recursos.	Producto gráfico o digital relacionado con la sesión que evidencie desarrollo de competencias personales.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Gestiona información del entorno virtual Interactúa en entornos virtuales	- Emplea la capacidad de gestionar información del entorno virtual al utilizar plataformas digitales de forma creativa. - Aplica la capacidad de interactuar en entornos virtuales en la elaboración de	- Usa adecuadamente herramientas digitales para gestionar información del entorno virtual. - Presenta un producto digital original que refleja interactúa en entornos virtuales.	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del estudiante en la sesión.

	contenidos digitales personales.		
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	INSTRUMENTO	
Enfoque ambiental	Los estudiantes hacen uso consciente y sostenible de los recursos disponibles en sus actividades escolares, valorando su reutilización, evitando el desperdicio y promoviendo decisiones responsables con el entorno.	Lista de cotejo	

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida y diálogo inicial La docente inicia con una frase inspiradora: “Los buenos emprendedores no solo piensan en ganar, también piensan en cuidar.” Pregunta generadora: “¿Qué puedes hacer tú para cuidar mejor el uso del dinero, los materiales o el tiempo en casa o el colegio?”</p> <p>- Activación: “Detectives del ahorro” La docente pega imágenes de diferentes escenarios (ej. niños apagando luces, reutilizando hojas, compartiendo materiales escolares). Los estudiantes responden cuál es la acción responsable en cada una.</p> <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro): “Hoy aprenderemos cómo podemos tomar decisiones económicas con responsabilidad y cómo cuidar los recursos que usamos, tal como hacen los emprendedores que respetan el ambiente. Usaremos Canva para crear un póster digital con consejos para promover el uso responsable de recursos.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Exploración guiada: ¿Qué decisiones toman los emprendedores responsables? La docente presenta una historia ilustrada (Anexo 1) (https://app.genially.com/editor/6834a4046c48dfebcab6e3c3) donde uno niños eligieron usar materiales reciclables. Luego, en grupos, los estudiantes discuten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué decisiones tomaron Marta, Leo y Tito’ - ¿Qué otras ideas podríamos aplicar nosotros? <p>La docente escribe en la pizarra ideas como:</p>	65 min

	<ul style="list-style-type: none"> - Comprar solo lo necesario - Usar materiales reciclados - Compartir recursos - Usar Canva en lugar de imprimir carteles <p>B. Actividad principal: “Poster digital del emprendedor responsable” Cada estudiante crea en Canva un póster con el título: “Así cuidó mis recursos” (Anexo 2) (https://acortar.link/9ffHDT)</p> <p>El póster debe incluir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Su nombre - Tres consejos prácticos para cuidar recursos (pueden elegir entre lista elaborada en clase o redactar propias) - Íconos o dibujos que ilustren esos consejos - Un mensaje final como: “Emprender también es cuidar” <p>Durante el proceso, la docente orienta con frases como: “Cuando eliges imágenes simples, usas mejor el espacio y cuidas tus recursos. Cuando creas digitalmente, ayudas al planeta.”</p> <p>C. Presentación La docente proyecta algunos de los pósteres en pantalla. Los estudiantes explican por qué eligieron esos consejos. Se hace énfasis en que la sostenibilidad es parte del emprendimiento moderno.</p>	
Cierre	<p>Síntesis dialogada La docente guía una conversación con las siguientes preguntas: ¿Qué significa cuidar los recursos al emprender? ¿Qué harás diferente desde hoy para tomar mejores decisiones? ¿Cómo te ayudó Canva a expresar tus ideas?</p> <p>Autoevaluación formativa con íconos</p>	15 min

	<p>La docente presenta una diapositiva con tres emojis:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Usé recursos con responsabilidad○ Tomé buenas decisiones○ Aprendí a crear sin desperdiciar <p>Los estudiantes eligen uno y explican su elección brevemente.</p> <p>Aplicación de la Lista de cotejo</p> <p>La docente utiliza una lista de cotejo basada en los desempeños de gestión responsable y uso adecuado de TIC, observando la participación, organización y producto final.</p>	
--	---	--

Anexo N°1: Cuento "Tesoro oculto en la basura"



Anexo N°2: Poster digital del emprendedor responsable



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	"Creamos nuestra marca"		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

ÁREA	Personal social		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales a través de la actividad aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Construye su identidad Se reconoce como persona valiosa y única Se acepta y actúa con autonomía	- Aplica la capacidad de se reconoce como persona valiosa y única en contextos de aprendizaje emprendedor. - Demuestra la capacidad de se acepta y actúa con autonomía al participar activamente en la sesión.	- Expone evidencias que reflejan cómo se reconoce como persona valiosa y única fortalece su proceso emprendedor. - Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.	Producto gráfico o digital relacionado con la sesión que evidencie desarrollo de competencias personales.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Personaliza entornos virtuales	- Emplea la capacidad de personalizar entornos virtuales al utilizar plataformas digitales de forma creativa. - Aplica la capacidad de crear objetos virtuales	- Usa adecuadamente herramientas digitales para personalizar entornos virtuales. - Presenta un producto digital original que refleja crea objetos	Recurso digital creado en Canva o plataformas similares que muestre el trabajo del

Crea objetos virtuales en diversos formatos	en diversos formatos en la elaboración de contenidos digitales personales.	virtuales en diversos formatos.	estudiante en la sesión.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES		INSTRUMENTO
Enfoque de derechos	Los estudiantes reconocen sus cualidades, se aceptan y toman decisiones de manera libre y responsable, expresando lo que sienten, piensan y desean construir con base en sus capacidades personales.		Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
+ Inicio	<p>- Bienvenida y diálogo inicial La docente da la bienvenida e introduce el tema con una pregunta significativa: “¿Sabías que las grandes marcas empezaron con una idea y una persona con confianza en sí misma? Hoy tú vas a crear tu propia marca personal.”</p> <p>- Activación: “Mi logro interior” Los estudiantes reciben una ficha con un círculo central (como un logo) y 4 espacios a su alrededor. Escriben en ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una palabra que me define • Un talento que tengo • Algo que me gusta hacer • Un sueño que tengo <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro): “Hoy vamos a reconocer lo que nos hace únicos y valiosos, y con eso vamos a crear nuestra propia marca personal en Canva. Esto nos ayudará a comenzar a emprender desde lo que somos y lo que queremos lograr.”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Exploración guiada: ¿Qué es una marca personal? La docente presenta una diapositiva que explica con lenguaje simple qué es una marca personal: (Anexo 1) (https://acortar.link/J1eLnD)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es cómo te ven los demás • Es lo que tú decides mostrar de ti • Es un nombre, un símbolo, un estilo propio 	65 min

	<p>Se muestran ejemplos visuales de marcas famosas y cómo comenzaron. Luego se explica cómo eso se aplica a ellos como emprendedores.</p> <p>B. Actividad principal: “Creamos nuestra marca en Canva”</p> <p>Con ayuda del docente, los estudiantes acceden a Canva y crean una ficha personal con los siguientes elementos: (Anexo 2) (https://acortar.link/5bTDYW)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de su marca (puede ser su nombre o uno creativo que los represente) • Un logotipo hecho con íconos, formas o letras • Un eslogan (ej. “Dibujo con alegría”, “Ideas brillantes”, “Todo con amor”) • Colores que los identifiquen • Una imagen que represente su sueño emprendedor (ej. vender postres, crear juegos, ayudar a animales) <p>Frase guía de la docente durante la actividad: “Cada color, cada palabra que eliges habla de ti. Tu marca dice quién eres y qué puedes ofrecer.”</p> <p>C. Presentación</p> <p>Los estudiantes suben su diseño terminado a la pizarra interactiva de Jamboard, el cual se encuentra titulado: “Así nace mi marca”. (Anexo 3) (https://app.clickup.com/90131490945/whiteboards/2kv42u41-433)</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nombre de su marca • Qué representa su logotipo • Qué quieren lograr con ella 	
<p> + Cierre</p>	<p>Síntesis dialogada</p> <p>La docente guía una conversación con las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué descubriste hoy sobre ti mismo al crear tu marca? ¿Cómo se relaciona tu marca con tus sueños? ¿Te sentiste como un emprendedor?</p> <p>Autoevaluación formativa con íconos</p> <p>En pantalla se proyectan tres íconos, los estudiantes seleccionan uno que represente su experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Me sentí creativo/a ○ Descubrí algo nuevo sobre mí ○ Ya tengo una idea de lo que quiero lograr 	15 min
	<p>Aplicación de la Lista de cotejo</p> <p>La docente observa y registra en la lista de cotejo el desempeño del estudiante.</p>	

Anexo N°1: Presentación en diapositivas sobre la marca personal



Anexo N°2: Actividad de creación de marca en Canva



Anexo N°3: Se comparte la marca en una pizarra interactiva



N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: Creamos nuestra marca							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Construye su identidad							
		Se reconoce como persona valiosa y única Se acepta y actúa con autonomía							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
		Personaliza entornos virtuales Crea objetos virtuales en diversos formatos							
		PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes desarrollen competencias personales y digitales a través de la actividad, aplicando conocimientos de identidad, convivencia o recursos económicos según corresponda, y utilizando Canva u otras TIC para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.			
		CRITERIOS DE EVALUACION							
		Expone evidencias que reflejan cómo se reconoce como persona valiosa y única fortalece su proceso emprendedor.		Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.		Usa adecuadamente herramientas digitales para personalizar entornos virtuales.		Presenta un producto digital original que refleja crea objetos virtuales en diversos formatos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

TITULO:	“¡Hora de presentarnos! ¿Cómo lo hacemos?”		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes aprendan a crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento para crear identidad propia a través de Canva		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p> <p>Participa en la solución de conflictos</p> <p>Se involucra en acciones para el bienestar colectivo</p>	<p>-Toma decisiones en contextos de aprendizaje emprendedor.</p> <p>-Promueve el uso sostenible de los recursos al participar activamente en la sesión.</p>	<p>-Expone evidencias que reflejan cómo toma decisiones económicas y financieras fortalece su proceso emprendedor.</p> <p>-Participa con responsabilidad y autonomía aplicando promueve el uso sostenible de los recursos.</p>	<p>Participación escrita en el Padlet colaborativo</p>
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
<p>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC</p> <p>Crea objetos virtuales en diversos formatos</p> <p>Interactúa en entornos virtuales.</p>	<p>-Gestiona información del entorno virtual al utilizar plataformas digitales (Canva, Google Drive, etc) de forma creativa.</p> <p>-Interactúa en entornos virtuales en la elaboración de contenidos digitales personales</p>	<p>-Usa adecuadamente herramientas digitales para gestionar información del entorno virtual.</p> <p>-Presenta un producto digital original que refleja interactúa en entornos virtuales.</p>	<p>Presentación y elaboración en Canva sobre su emprendimiento deseado</p>
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES		INSTRUMENTO
			Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida y diálogo inicial</p> <p>La docente da la bienvenida con entusiasmo, resaltando que están comenzando un nuevo camino donde aprenderán a crear, compartir y trabajar con tecnología.</p> <p>Pregunta generadora: “¿Alguna vez ha creado un cartel o documento de presentación personal e internet? ¿Qué sabes de las presentaciones online?”</p> <p>- Juego de activación: “Presenta bien o desaparece”</p> <p>La docente muestra diversas frases, y los estudiantes deben decidir si son verdaderas o falsas. Se les entregará a los estudiantes figuras de “X” y “<input checked="" type="checkbox"/>” para que los coloquen según su respuesta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “El apartado de datos personales (nombre, edad, profesión, nacimiento) debe considerarse en toda presentación” (CORRECTA) • “El tamaño de letra no importa en una proyección” (INCORRECTA) • “Presentar es solo leer lo que está escrito en las diapositivas” (INCORRECTA) • “Las imágenes y colores ayudan a que la presentación sea más didáctica” (CORRECTA) • “Se debe hacer un análisis sobre lo que se quiere presentar antes de construir el documento o proyección” (CORRECTO) <p>Luego, los alumnos y la docente reflexionan sobre las respuestas correctas e incorrectas</p> <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro): “Hoy vamos a aprender sobre la importancia de realizar presentaciones digitales basadas en nuestra propia persona o en algún proyecto / emprendimiento personal con el que se sueña con ayuda de la herramienta Canva,</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. ¿Cómo realizo una presentación?</p> <p>Se proyectan diapositivas en Canva sobre lo que abarca una presentación online con imágenes y ejemplos claros, para luego responder las siguientes preguntas en la misma plataforma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es una presentación? • ¿Qué elementos abarca una presentación formal en internet? • ¿Qué herramientas digitales se pueden utilizar? • ¿Qué puedo colocar en mis presentaciones digitales? <p>La docente explica cada punto de la actividad y responde preguntas de los estudiantes.</p>	65 min

	<p>B. Evalúa las presentaciones según lo aprendido El docente comparte en la plataforma Padlet ejemplos de presentaciones formales sobre individuos famosos y emprendimientos reconocidos. En equipo los alumnos tendrán que evaluar qué presentaciones están bien elaboradas y cuáles no. Ejemplo:</p> <p>Se proyectan 4 ejemplos de presentaciones en PDF o imágenes (2 bien elaboradas sobre Steve Jobs y Oreo) (2 con errores comunes sobre un emprendedor desconocido y una empresa ficticia con mal diseño).</p> <p>Cada discente señala los errores y lo que falta en lo expuesto para poder lograr una correcta presentación.</p> <p>C. Conociendo la elaboración de una presentación La docente proyecta en diapositivas de Google Drive con que herramientas de Canva se podría trabajar para elaborar una presentación Cada alumno ingresa a Canva para reconocer las herramientas utilizadas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio de sesión en Canva • Elección de una plantilla • Agregar apartados según el tema a exponer • Colocar nombre, edad, gustos, habilidades o sueños • Complementar los textos con imágenes, videos, colores, logotipos, etc. <p>La docente va respondiendo las preguntas realizadas en la sesión</p> <p>D. Crea una presentación en Canva Luego de aprender sobre las presentaciones, su importancia y elaboración, los estudiantes crearán su propia presentación en Canva, eligiendo describirse a ellos mismos o a un emprendimiento creado por ellos. Se debe responder a lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hola, yo soy... / mi emprendimiento se llama... • Me encanta... / Ofrezco los servicios de... • Mis fortalezas y debilidades son.... / Mi mayor fuente es... pero carezco de ... • Debe colocar su logo o escudo personal • Mi mayor objetivo es... / Como empresa espero lograr... <p>La docente deberá revisar el proceso de cada alumno en relación a su presentación, ayudándolos en algunas tareas que le dificulten continuar con la elaboración de su diapositiva.</p>	
Cierre	Síntesis dialogada La docente pregunta:	15 min

	<p>“¿Qué aprendimos hoy sobre la elaboración de presentaciones? ¿Por qué es importante presentarnos ante los demás?”</p> <p>Autoevaluación formativa con colores(Anexo 3) Los niños utilizaran colores para calificar su experiencia en el aprendizaje expuesto y aplicado en clase (Rojo = Esto no lo logré o necesito mejorar, Amarillo = Esto lo hice más o menos, pero puedo mejorar y Verde = Esto me salió muy bien y estoy orgulloso/a</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendí lo que es una presentación • Pude evaluar qué presentaciones estuvieron mal elaboradas y cuales no • Conocí y apliqué las herramientas de Canva para mejorar mis presentaciones digitales • Realice un diseño creativo con imágenes y colores adecuados <p>Aplicación de la Lista de cotejo La docente observa y marca la participación de cada estudiante, completando la lista de cotejo diseñada para esta sesión</p>	
--	---	--

N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: !Hora de presentarnos; ¿Cómo lo hacemos?							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común							
		Participa en la solución de conflictos Se involucra en acciones para el bienestar colectivo							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
		Crea objetos virtuales en diversos formatos Interactúa en entornos virtuales							
		PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes aprendan a crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento para crear identidad propia a través de Canva			
		CRITERIOS DE EVALUACION							
		Expone evidencias que reflejan cómo toma decisiones económicas y financieras fortalece su proceso		Participa con responsabilidad y autonomía aplicando promueve el uso sostenible de los recursos.		Usa adecuadamente herramientas digitales para gestionar información del entorno virtual		Presenta un producto digital original que refleja interactúa en entornos virtuales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	"Compartimos y evaluamos nuestro emprendimiento"		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes aprendan la importancia de presentar y compartir contenidos digitales en redes educativas para potenciar sus habilidades emprendimiento, evaluando su impacto y aspectos a mejorar		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Construye su identidad Se acepta y actúa con autonomía Reflexiona sobre sus características personales	-Aplica la capacidad de se acepta y actúa con autonomía en contextos de aprendizaje emprendedor -Demuestra la capacidad de reflexionar sobre sus características personales al participar activamente en la sesión.	-Expone evidencias que reflejan cómo reflexiona sobre sus características personales fortalece su proceso emprendedor. -Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.	Participación escrita en el Genially y Modle
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
+ Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Gestiona información del entorno virtual Personaliza entornos virtuales	-Emplea la capacidad de gestionar información del entorno virtual al utilizar plataformas digitales de forma creativa.-Aplica la capacidad de personalizar entornos virtuales en la elaboración de contenidos digitales personales.	-Usa adecuadamente herramientas digitales para gestionar información del entorno virtual. -Presenta un producto digital original que refleja y personaliza entornos virtuales.	Publicación de contenido digital en redes educativas o sociales
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES		INSTRUMENTO
			Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Acogida y diálogo motivador La docente da la bienvenida y plantea la pregunta inicial: “¿Sabes lo que son las redes educativas / sociales? ¿Alguna vez haz compartido contenido en este tipo de aplicaciones online? ¿Por qué?” Se da pase a los alumnos para que participen (ej.; si, he publicado algunos videos con música; no, mi mamá no me deja usar redes, etc).</p> <p>- Reconociendo el impacto de una publicación La docente entrega a los alumnos tarjetillas con publicaciones digitales de diversos emprendimientos que se han publicado en redes académicas / sociales. Los alumnos deben colocar del 1 al 5 que tanto impacto causó en ellos y discutir que le hizo falta para llegar al máximo puntaje. Ejemplo: “3, porque le faltó colocar colores más llamativos, además las letras están muy pequeñas”</p> <p>- Comunicación del propósito “Luego de haber creado nuestras presentaciones, ahora vamos a conocer las diferentes redes educativas y sociales para aprender lo que se necesita para compartir contenido digital y potenciar nuestras habilidades emprendedoras”</p>	10 min
Desarrollo	<p>A. Presentación breve y reflexiva: ¿Qué son las redes educativas / sociales? Se proyecta una presentación hecha en Genially con imágenes claras y atractivas para responder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué entiendes por “red social”? ¿Y por “red educativa”? • ¿Qué tipo de contenidos podemos compartir en redes educativas? • ¿Por qué es importante publicar en una red digital? • ¿Qué debemos hacer y qué no hacer en redes sociales / educativas? <p>La docente detalla cada punto con ejemplos cotidianos: En Facebook, por ejemplo, la gente comparte sus negocios, emprendimientos y vende objetos con publicaciones llamativas.</p> <p>B. Explorando las redes educativas Los estudiantes explorarán diversas redes educativas (Canva, Google Classroom) y redes sociales (Facebook, TikTok e Instagram) mediante el ingreso gratuito a estas.</p>	65 min

	<p>Luego de evaluarlas, completarán un cuadro comparativo realizado en Moodle respondiendo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipo de publicaciones (educación, entretenimiento, comercio, etc) • Público al que va dirigido (jóvenes, adultos, niños, padres, etc) • Formato en el que se publica (fotos, videos, publicaciones, ilustraciones, mapas, etc) • Alcance del público (visitas, entradas, vistas, etc) <p>Posterior a ello se compartirán los resultados con todo el salón, mientras la docente impulsa la conversación crítica)</p> <p>D. ¡Mi primera publicación emprendedora! La docente propone un tiempo determinado para que los jóvenes elaboren una publicación digital en Canva que promueva un producto o idea de emprendimiento. Se organizará de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema: un producto o servicio que podrían ofrecer como parte de un emprendimiento escolar • Un post con imagen + texto + llamado a la acción. • Se publica en una red social o educativa de preferencia <p>La docente revisará las publicaciones de cada alumno, para constatar que el proceso se haya completado y realizado de manera correcta</p> <p>C. ¿Publicaste esto? (Verdadero o Falso) Los estudiantes evaluarán sus publicación a través de Kahoot sobre el uso de buenas y malas prácticas que se consideraron al momento de compartir contenido en sus redes sociales / educativas Los colores indicaran lo siguiente: (Rojo = No lo considere relevante, Verde = Si lo considere relevante; Azul = Lo olvide y Amarillo = Si lo realice porque fue indispensable)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puse muchos emojis en mi publicación • Publique el contenido y no revise la ortografía • Utilice imágenes y colores semejantes al tema expuesto • Tome en cuenta el orden de la información al momento de crear mi publicación • Respondí a los comentarios en la publicación <p>Cada estudiante responderá de manera honesta y se creará un diálogo conjunto para conocer los errores y aciertos en las publicaciones</p>	
Cierre	<p>Síntesis dialogada La docente pregunta:</p>	15 min

	<p>“¿Qué aprendimos hoy sobre las publicaciones en las redes sociales y educativas? ¿Estas redes pueden beneficiar a nuestro emprendimiento? ¿Por qué?”</p> <p>Autoevaluación formativa con íconos</p> <p>En una diapositiva proyectada de Jamboard, los estudiantes eligen un ícono para responder:</p> <ul style="list-style-type: none">o Estoy contento con lo que hice.o Me costó pensar en mis fortalezas.o Aprendí algo nuevo sobre mí. <p>Aplicación de la Lista de cotejo</p> <p>La docente observa y marca la participación de cada estudiante, completando la lista de cotejo diseñada para esta sesión</p>	
--	--	--

N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: Compartimos y evaluamos nuestro emprendimiento							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Construye su identidad							
		Se acepta y actúa con autonomía Reflexiona sobre sus características personales							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
		Gestiona información del entorno virtual Personaliza entornos virtuales							
		PROPOSITO DE LA SESION				Que los estudiantes aprendan la importancia de presentar y compartir contenidos digitales en redes educativas para potenciar sus habilidades emprendimiento, evaluando su impacto y aspectos a mejorar			
		CRITERIOS DE EVALUACION							
		Expone evidencias que reflejan cómo reflexiona sobre sus características personales fortalece su proceso emprendedor.		Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.		Usa adecuadamente herramientas digitales para gestionar información del entorno virtual.		Presenta un producto digital original que refleja y personaliza entornos virtuales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

TÍTULO:	“¡Celebro ser un niño emprendedor!”		
IE:		FECHA:	
GRADO:	5 grado de primaria		
DOCENTE:	Paola Victoria De la Cruz Martínez		

II. PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE

AREA	Personal social		
PROPOSITO DE LA SESIÓN	Que los estudiantes comprendan el valor de sus habilidades emprendedoras a través de actividades en Canva o Tics para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
Construye su identidad Se reconoce como persona valiosa y única Se acepta y actúa con autonomía	-Se acepta y actúa con autonomía en contextos de aprendizaje emprendedor -Reflexiona sobre sus características personales al participar activamente en la sesión.	-Se reconoce como persona valiosa y única fortalece su proceso emprendedor. -Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.	Participación individual en Kahoot
COMPETENCIA TRANSVERSAL	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
+ Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC Crea objetos virtuales en diversos formatos Interactúa en entornos virtuales	-Crea objetos virtuales en diversos formatos al utilizar plataformas digitales (Mentimeter, Canva, etc) de forma creativa. -Interactúa en entornos virtuales en la elaboración de contenidos digitales personales.	-Usa adecuadamente herramientas digitales para crear objetos virtuales en diversos formatos. -Presenta un producto digital original que refleja interactúa en entornos virtuales.	Folleto o Póster sobre sus habilidades emprendedoras en el mundo real
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES		INSTRUMENTO
			Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	TIEMPO
Inicio	<p>- Bienvenida y recuperación de aprendizajes previos La docente saluda afectuosamente, recuerda las sesiones anteriores y pregunta: “¿Qué fue lo que más les llamó la atención de todas nuestras sesiones? ¿Qué han aprendido sobre Canva? ¿Se sienten preparados para emprender?” Cada estudiante tendrá que responder a la pregunta de manera breve, el docente estará atento a sus respuestas e indaga más si es necesario Ejemplo: Me gustó crear la presentación de mi emprendimiento en Canva, además creé que esa aplicación es de mucho beneficio”</p> <p>- Juego de activación: “Mi habilidad emprendedora” La docente entregará fichas de colores y lápices o lápices de colores a cada estudiante. Los alumnos tendrán que escribir las respuestas a las siguientes interrogantes y decorarlas según el rubro emprendedor en el que les gustaría destacar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombres y Apellidos • Rubro emprendedor destacable • Tres habilidades emprendedoras que tengan (especificar) <p>Luego, se reflexiona brevemente con las respuestas más comentadas.</p> <p>- Propósito explícito de la sesión (en lenguaje claro): “Hoy vamos a aprender sobre el valor y la necesidad de nuestras habilidades emprendedoras y cómo estas se han potenciado a lo largo de las sesiones de aprendizaje que se han venido desarrollado. Asimismo, se mencionara la importancia del Canva y las TICS sobre dichas capacidades!”</p>	10 min
+ Desarrollo	<p>A. ¿Qué he aprendido de todo esto? El docente proyecta una pregunta de la Mentimeter y los alumnos responden con una palabra que resuma su respuesta: La interrogante es:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué habilidades emprendedoras se han potenciado gracias al uso de Canva u otras TICS? <p>Luego de terminar la actividad, la docente revisará las palabras escritas y se realizará un pequeño diálogo sobre las palabras más relevantes</p> <p>B. Valoro mis habilidades emprendedoras</p>	65 min

	<p>Se proyecta un video sobre la importancia de las habilidades emprendedoras en niños de primaria. Luego de ello se formarán grupos de cuatro estudiantes, los cuales tendrán que realizar un mapa conceptual en la plataforma Google Drive. Posterior a ello lo expondrán en frente de toda la clase.</p> <p>Ejemplo: “Buenos días profesora y compañeros, hoy mi equipo y yo expondremos sobre la utilidad de las habilidades emprendedoras”</p> <p>C. Mi talento, mi idea Con ayuda de la docente, los estudiantes hacen un pequeño análisis sobre sus habilidades personales y cómo estas pueden servir como herramientas para emprender. Luego de ello, los alumnos completan una plantilla en Canva tipo póster o folleto con lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una habilidad que tienen (ej. dibujar, cocinar, hablar, organizar) • Una idea de algo que podrían crear o vender • Cómo eso puede ayudar a otros (valor social) <p>Después de terminar la actividad, los discentes lo expondrán en ese mismo lugar, ayudándose del proyector</p> <p>D. ¿Tengo lo que se necesita? Se crea un espacio de reflexión de forma dinámica y divertida sobre actitudes emprendedora utilizando la plataforma Kahoot. Los jóvenes se forman en grupos de cuatro y lo desarrollan según lo aprendido Se responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué puedo hacer si tengo una buena idea de emprendimiento? • ¿Cómo puede servirme Canva para potenciar mis habilidades de emprendimiento? • ¿Trabajar en equipo es lo adecuado? • ¿Cuáles de estas habilidades me ayudan a compartir mi proyecto? <p>Posterior a ello se genera una conversación entre los estudiantes y la docente cuya principal pregunta es ¿Qué aprendimos de nuestras habilidades y de nosotros mismos?</p>	
Cierre	Síntesis dialogada La docente pregunta:	15 min

	<p>“¿Qué aprendimos sobre las habilidades empresariales? ¿Es el Canva la herramienta más adecuada para potenciar esta capacidad? ¿Por qué?”</p> <p>Autoevaluación formativa con íconos</p> <p>En pantalla se proyectan tres íconos, los estudiantes seleccionan uno que represente su experiencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Me sentí creativo/a o Descubrí algo nuevo sobre mí o Ya tengo una idea de lo que quiero lograr <p>Aplicación de la Lista de cotejo</p> <p>La docente observa y marca la participación de cada estudiante, completando la lista de cotejo diseñada para esta sesión</p>	
--	---	--

N°	Nombres y apellidos	Nombre de la sesión: ¡Celebro ser un niño emprendedor							
		AREA: PERSONAL SOCIAL							
		COMPETENCIA: Construye su identidad							
		Se reconoce como persona valiosa y única Se acepta y actúa con autonomía							
		COMPETENCIA TRANSVERSAL: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC							
		Crea objetos virtuales en diversos formatos Interactúa en entornos virtuales							
		PROPOSITO DE LA SESIÓN				Que los estudiantes comprendan el valor de sus habilidades emprendedoras a través de actividades en Canva o Tics para crear y compartir contenido relacionado con su aprendizaje y emprendimiento.			
		CRITERIOS DE EVALUACION							
		Se reconoce como persona valiosa y única fortalece su proceso emprendedor.		Participa con responsabilidad y autonomía aplicando se acepta y actúa con autonomía.		Usa adecuadamente herramientas digitales para crear objetos virtuales en diversos formatos.		Presenta un producto digital original que refleja interactúa en entornos virtuales.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
.									
.									
30									