



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE DOCTORADO**

**LA HERRAMIENTA CANVA COMO ESTRATEGIA Y SU  
RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN  
LOS ESTUDIANTES DEL VIII CICLO DE ESTUDIOS DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD  
LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ANCASH-2023**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO  
DE DOCTOR(A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**AUTOR:**

**TOVAR GASPAR, THAIS MILAGROS**

**ORCID:0000-0002-5188-9300**

**ASESOR.**

**VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT**

**ORCID: 0000-0001-7881-4985**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Br. Tovar Gaspar, Thais Milagros

ORCID:0000-0002-5188-9300

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Posgrado,

Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y

Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Dr. Díaz Flores, Segundo Artidoro

ORCID 0000-0001-9423-5975

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID. 0000-0002-0304-2244

## HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

---

Dr. Amaya Saucedo, Rosas Amadeo  
Presidente

---

Dr. Díaz Flores, Segundo Artidoro  
Miembro

---

Dr. Palomino Infante, Jeaneth Magali  
Miembro

---

Dr. Velásquez Castillo, Nilo Albert  
Asesor

## HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

### DEDICATORIA

A mis padres, por impulsarme mi formación como persona y profesional, inculcándome de buenos valores, que a través de su ejemplo me enseñaron a luchar en las adversidades para lograr mis metas.

A mi esposo Pol e hija Lorraine, que son mi motivo de crecimiento como profesional, que siempre están brindándome su amor y su apoyo incondicional a pesar de las dificultades.

*Thais Milagros Tovar Gaspar*

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por guiarme por el camino de la sabiduría y del saber y por fortalecer nuestro espíritu y el estudio para seguir adelante.

A las personas y estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios que participaron en este proceso de investigación, gracias totales.

A mi compañero de vida Pol por apoyarme y acompañarme en esta nueva etapa de mi carrera profesional.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Hoja de firma de jurado y asesor .....	iii
4. Hoja de agradecimiento y dedicatoria .....	iv
5. Índice de contenido .....	vi
6. Índice de figuras y tablas .....	ix
7. Resumen .....	xi
I. Introducción .....	1
II. Marco teórico y conceptual .....	9
2.1. Antecedentes .....	9
2.2. Bases teóricas relacionada al estudio .....	13
2.2.1. Relación de la teoría de Vygotsky con las herramientas tecnológicas ..	13
2.2.2.1. Uso de la Plataforma Canva y su participación .....	14
2.2.2.2. Canvas como herramienta .....	15
2.2.2.3. Recursos de canva .....	16
2.2.2.4. Dimensiones de la variable Canvas .....	17
2.2.2.4.1. La innovación en el trabajo con canva .....	17
2.2.2.4.2. Recursos que presenta canva .....	18
2.2.2.4.2. La enseñanza y creatividad de los docentes con Canva .....	19

2.2.2.4.3. Influencia en el aprendizaje .....	21
2.2.2. Teoría del aprendizaje significativo.....	22
2.2.2.1. Tipos de aprendizaje significativo .....	23
2.2.2.1.1. Aprendizaje de Representaciones .....	24
2.2.2.1.2. Aprendizaje de conceptos .....	24
2.2.2.1.3. Aprendizaje de proposiciones.....	25
2.2.2.2. Teoría constructivista en el aprendizaje.....	26
2.2.2.2.Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje.....	27
2.2.2.3. La enseñanza en el sistema virtual.....	28
2.2.2.4. Dimensiones del aprendizaje significativo .....	29
2.2.2.4.1. Motivación.....	29
2.2.2.4.2. Comprensión.....	30
2.2.2.4.3. Funcionalidad.....	30
2.2.4.4. Participación Activa.....	31
2.3. Hipótesis .....	32
III. Metodología.....	33
3.1. El tipo y nivel de la investigación.....	33
3.2. Diseño de la investigación .....	34
3.3. Población y muestra.....	35

3.2.4. Técnica de muestreo .....	37
3.4. Definiçòn y Operacionalizaciòn de la variable y los indicadores .....	38
3.5. Tècnicas e instrumento .....	41
5.5.1. Tècnica.....	41
5.5.2.- Instrumento.....	42
3.6. Plan de anàlisis.....	47
3.7. Matriz de consistencia .....	49
3.8.Consideraciones èticas y rigor científico .....	51
IV. Resultados.....	52
4.1 Resultados .....	52
4.2 Anàlisis de resultados .....	64
V. Conclusiones Aspectos complementarios.....	71
VI. Recomendaciones .....	72
Referencias bibliogràficas.....	73
Anexos .....	79

## Índice de figuras y tablas

<b>Tabla 1</b> Población representada por los estudiantes de la escuela de educación matriculado-2023 .....	35
<b>Tabla 2</b> La muestra está representada por los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios-2023 .....	36
<b>Tabla 3</b> Escala de lickert considerado en el instrumento.....	43
<b>Tabla 4</b> Validez de contenido por criterio de jueces del cuestionario respecto a la Variable aprendizaje en los estudiantes del quinto años de secundaria. ....	45
<b>Tabla 5</b> Nivel de relación entre el uso de Plataforma Canva y el aprendizaje significativo52	
<b>Tabla 6</b> Análisis de la relación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje significativo. ....	54
<b>Tabla 7</b> Correlación de la plataforma canva con el Aprendizaje significativa – Rho de Sperarman .....	55
<b>Tabla 8</b> . Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la motivación del aprendizaje significativo. ....	56
<b>Tabla 9</b> Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la comprensión de los temas del aprendizaje significativo. ....	58
<b>Tabla 10</b> Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo. ....	60
<b>Tabla 11</b> Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo. ....	62

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Relación entre el uso de plataforma canva y el aprendizaje significativo.....	53
<b>Figura 2</b> Diagrama de dispersión de las variables Plataforma Canva y Aprendizaje Significativo.....	55
Figura 3 Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo. ....	57
<b>Figura 4</b> Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la comprensión de los temas del aprendizaje significativo. ....	59
<b>Figura 5</b> Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo. ....	61
Figura 6 Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo. ....	63

## RESUMEN

La investigación, tiene como objetivo determinar la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo-correlacional y el diseño fue no experimental, como técnica se ha considerado la encuesta y el instrumento fue el cuestionario el cual ha sido validado por juicio de expertos. La muestra se ha considerado 40 estudiantes en el cual se ha elegido mediante la técnica de muestreo por conveniencia. Resultados: Se comprobó que la herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,788, significando un nivel de correlación positiva muy fuerte. Se comprobó que la herramienta canva se relaciona con la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo, siendo un valor de 0,735, correspondiendo a un nivel de correlación positiva muy fuerte. Asimismo, la herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,852, correspondiendo a un nivel de correlación positiva de magnitud muy fuerte. Finalmente se concluyó que: el nivel de correlación entre la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de educación fue de 0,682, correspondiendo de esta manera una correlación positiva fuerte significativamente.

Palabras clave: Aprendizaje, Canva, estrategia, herramienta, Plataforma, significativo

## **ABSTRACT**

The objective of the research is to determine the application of the canva tool as a strategy in the development of meaningful learning in the students of the VIII cycle of studies of the school of education of the Los Ángeles de Chimbote University, Ancash-2023. The methodology was quantitative type, descriptive-correlational level and the design was non-experimental, as a technique the survey has been considered and the instrument was the questionnaire which has been validated by expert judgment. The sample has been considered 40 students in which it has been chosen using the convenience sampling technique. Results: It was verified that the canva tool is related to motivation in the development of significant learning, reaching a correlation value of 0.788, meaning a very strong positive correlation level. It was found that the canva tool is related to functionality and interest in the development of meaningful learning, with a value of 0.735, corresponding to a very strong positive correlation level. Likewise, the canva tool is related to active participation in the development of meaningful learning, reaching a correlation value of 0.852, corresponding to a positive correlation level of very strong magnitude. Finally, it was concluded that: the level of correlation between the application of the canva tool as a strategy in the development of significant learning in the students of the VIII cycle of education studies was 0.682, thus corresponding to a significantly strong positive correlation.

**Keywords:** Learning, Canva, strategy, tool, Platform, meaningful

## I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el avance de la ciencia y tecnología y aún más en el ámbito educativo se ha desprendido una gran diversidad de programas y aplicaciones digitales que ayuda al proceso de la enseñanza- aprendizaje, es más, a causa de la pandemia que se originó en el año 2019 y acentuándose en el Perú en el mes de marzo cuando se declaró la pandemia en el Perú, en el ámbito educativo los docentes han tenido que adecuarse a las circunstancias para el desarrollo de las actividades académicas; es decir el docente ha tenido que desarrollar habilidades con respecto en el manejar de los recursos didácticos en este caso recursos digitales y dentro de ello el Canvas.

La importancia de la investigación orienta a conocer la funcionalidad de la herramienta Canva como estrategia y su relación con el aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela profesional de educación en este año 2023. El tema se considera relevante por la importancia del uso de esta nueva herramienta digital al servicio del campo educativo; es oportuno en donde los estudiantes como el docente pueden diseñar, desarrollar su creatividad e imaginación a base de plantillas ya pre establecidas en donde se puede desarrollar juegos didácticos y materiales educativos y de esta manera aportar en el aprendizaje de los estudiantes.

Guevara (2020) refiere que: “Canva nos permite a los profesores crear una innumerable cantidad de materiales y recursos educativos que se adapten a nuestras necesidades y gustos, es una herramienta muy sencilla e intuitiva de utilizar”(p.44). Asimismo, refiere y se presenta como una versión gratuita accesible para todo usuario, en su versión gratuita es muy rica en opciones, y con ella vamos a poder crear

materiales específicos para cada una de las materias y niveles educativos, dotando al alumnado de recursos atractivos visualmente que fomenten el aprendizaje visual.

A nivel mundial, el problema en el desarrollo del aprendizaje se presenta siempre como implementar o adicionar los recursos digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje; presentándose dos problemas bien acentuados; uno el estudiante tiene que saber procesar la información obtenido desde los recursos digitales y el otro el docente en donde tiene que diseñar, planificar, desarrollar y evaluar los contenidos mediante los recursos digitales.

Según ISTE (2007) en su investigación afirma señala que los estudiantes deben de desarrollar las habilidades necesarias en este siglo, se considera como prioridad el saber inglés, manejar herramientas digitales, la innovación y la investigación; los tiempos han cambiado, siendo necesario para adecuarnos a los nuevos retos, al nuevo conocimiento y así tener la capacidad de poder construir nuevos recursos, nuevos productos que enriquezcan su aprendizaje, así mismo que generen la originalidad de ser ellos mismos autores de crear nuevas cosas de manera innovadora y creativa, de probar nuevas tendencias educativas como son los softwares didácticos y así poder obtener mejores resultados y posibilidades.

En ese sentido, los problemas en el sistema educativo en adecuarse a los cambios también se tienen que tomar importancia, es necesario que las instituciones mundiales u organismos como la UNESCO promuevan políticas basado en las tecnologías digitales para estar mas insertado en este mundo globalizado y de esta manera también generar una educación más inclusiva y democrática para todos.

A nivel de América Latina, en el Ecuador, también se ha confirmado o presentados serias dificultades para el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje en el contexto online, estas dificultades se han identificado o han sido notorios al momento de la adaptación tanto de alumnos como de docentes al nuevo trabajo o manejo de los recursos mediante online. En este caso, la institución o ente rector de mencionado país aplico políticas mediante el currículo de implementar habilidades comunicativas basadas en la tecnología digital; es decir aplicar los recursos digitales mas aparente en el proceso de enseñanza- aprendizaje con la finalidad de brindar el servicio educativo en los estudiantes en todos los niveles.

De esta manera, ante las necesidades especialmente afrontando la pandemia del COVID-19, hizo que los demás países también apliquen estrategias para desarrollar las actividades pedagógicas, de esta manera la incorporación de las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como el CANVA, con el fin de fomentar los procesos de comunicación e investigación de los educandos, por lo que la gestión pedagógica debe incorporar activamente estos elementos en los procesos de enseñanza aprendizaje (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

Asimismo, gracias al cambio tecnológico los docentes tienen nuevas estrategias de enseñanzas para emplear sus sesiones de aprendizaje, de esta manera las herramientas educativas ayudan a que los estudiantes puedan elevar sus conocimientos desarrollando su pensamiento creativo, puesto que de esta manera se rompen los esquemas de una enseñanza tradicional a una enseñanza activa y proactiva.

De esta manera se presenta la aplicación Canva como un recurso o estrategia educativa que ayudará a los estudiantes a crear sus propios métodos de aprendizaje, facilitándoles elaboraciones de infografías, libros interactivos, presentaciones novedosas, estimulando de esta manera su pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado de secundaria en el área de informática.

A nivel nacional, en el Perú, Sánchez (2020) señala en su estudio que el uso de las Tics en el ámbito educativo, indica que es necesario aprovechar las ventajas de la tecnología digital que ayuden a fortalecer su rendimiento académico y de esta manera crear nuevas aptitudes de aprender de una manera más creativa e innovadora. Si viene cierto, los docentes de educación básica regular en su gran mayoría presentan resistencia al desarrollo de las habilidades tecnológicas, de la misma manera, los estudiantes también presentan resistencia ante estos cambios por lo que más del 90% de los estudiantes aún están acostumbrados al desarrollo de las clases presenciales.

En el contexto local, los estudiantes de la escuela profesional de educación, a pesar que ellos desarrollan actividades haciendo uso de algunos recursos digitales como el manejo del Plataforma Canva, presentaciones en línea, demuestran el manejo de plataformas virtuales , entre otros; pero aún falta el desarrollo o presentan dificultades al momento de trabajar con el recurso Canva, este recurso o página web en línea aun no es muy trabajado en el sistema educativo en especial en el sistema universitario, de tal manera que es necesario fomentar o incentivar al buen uso de esta plataforma virtual como es el Cava.

En ese sentido, desde este aporte investigativo desde la práctica o el manejo de esta herramienta se ha comprobado la importancia de su funcionalidad de esta herramienta en donde se caracteriza por desarrollar la creatividad en los estudiantes al compartir o desarrollar actividades interactivas mediante trabajos individuales como Significativo.

Con respecto a la problemática, específicamente los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela profesional de educación, de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, mediante las actividades desarrolladas, se puede observar que no hacen uso de herramientas educativas que ayuden a potenciar la creatividad en los estudiantes, o en su defecto no incluyen las nuevas tendencias tecnológicas como estrategias o recursos que faciliten mejoras en la educación y mejora en los aprendizajes que se imparte de manera virtual o presencial.

De la misma manera, se evidencia que los docentes también no participan en el desarrollo de la creatividad, el diseño o en la aplicación de nuevas herramientas digitales en favor del aprendizaje de los estudiantes específicamente de la escuela de educación, muchas de las veces los docentes por avanzar la currícula enseñan a lo tradicional o realizan actividades mediante otros recursos digitales aplicando la técnica de copia y pega, siendo los docentes quienes aún no salen de su zona de confort para pasar a una zona creativa apoyados con las herramientas educativas, generando aún que los educandos continúen llevando una educación saturada o simple e inadecuada, así mismo son los docentes quienes son partidarios principales y quienes deben de integrar nuevos métodos educativos, nuevas metodologías, transformar los esquemas tradicionales por esquemas más novedosos e innovadores es de esa manera que ayudarán a potenciar la creatividad mediante aplicaciones

y mejorar el aprendizaje de los educandos.

En general, la problemática por el cual se decreta este trabajo de investigación es debido a que el uso de la herramienta Canva potencia el pensamiento creativo de los estudiantes, dado que ayuda a integrar su imaginación, habilidades, destrezas que ellos desconocen y puedan desarrollar tareas complejas con un valor más real y que los docentes puedan integrarlas en sus sesiones de clases como estrategia o recursos para una mejor educación.

Ante la situación descrita, nos formulamos el siguiente enunciado: ¿Cual es la relación entre la herramienta Canva como estrategia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, ancash-2023?

De la misa manera, se han plateado como objetivo general: Determinar si la aplicación de la herramienta Caña como estrategia se relaciona con el aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, ancash-2023

Mientras que los objetivos específicos planteados quedan definidos de la siguiente manera:

- ✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.
- ✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la

Universidad Católica de Chimbote,2023.

- ✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.
- ✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.

Ante las circunstancias o problemas que se ha suscitado en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes en la etapa de emergencia a causa del Covid-19, motivo a desarrollar y a proponer esta herramienta digital de Canva como parte del proceso de aprendizaje y de esta manera contribuir a la solución y socialización de los aprendizajes que sean más interactivo y dinámicos.

En el aspecto teórico, se considerará el artículo realizado por Ruiz, (2015), cuyo título es “Implementación de actividades de aprendizaje y evaluación para el desarrollo de competencias genéricas: un caso práctico de aplicación de técnicas de Pensamiento de Diseño, y evaluación mediante rúbricas, de las competencias de Creatividad, Innovación y Emprendimiento”, pone en manifiesto que en la actualidad los educandos son llamados nativos digitales, es decir, son ellos que también se adecuan o se acoplan al ritmo o al conocimiento del docente, sin antes decir que los estudiantes de hoy en día son los primeros en explorar estos recursos en los cuales son socializados por ellos con más facilidad, de esta manera, queda un reto para el docente de estar en constante desarrollo de habilidades en la aplicación de estos recursos y contribuyen de esta manera al desarrollo de la innovación, emprendimiento y creatividad a través de evaluaciones y cumplimientos de tareas por parte

del estudiantes y evaluados por los docentes favoreciendo el espíritu emprender e imaginativo de los estudiantes.

En el aspecto metodológico, se empleará instrumento de medición en este caso para medir las dos variables de estudio mediante las encuestas en los cuales serán validados por juicio de expertos, para recolectar la información necesaria que está dirigido a identificar si el uso de la herramienta Canva potencia el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes y contribuye al aprendizaje en las actividades académicas.

En el aspecto práctico, el presente trabajo de investigación tiene como finalidad comprobar que el aplicativo Canva es de vital importancia en el proceso de aprendizaje, esta herramienta que ayudaría como estrategia y recursos por parte de los docentes a que los estudiantes puedan fortalecer su pensamiento creativo, innovador, el de emprender nuevas aptitudes y capacidades intelectuales, asimismo reconocer que gracias al software en mención, ayuda a que los educandos tengan múltiples habilidades y puedan incluir su imaginación al crear sus propias herramientas de aprendizajes, resolviendo situaciones complejas.

En el marco del desarrollo metodológico de la investigación, se optó por una investigación de tipo cuantitativa, nivel descriptivo-correlacional y un diseño no experimental; es decir se contrasto la correlación de las variables de estudio entre sí; eso es el fin de conocer el nivel de correlación de variables.

## II. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes

Pérez (2019) en su trabajo de investigación “Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la matemática en los estudiantes de noveno de educación general básica superior del colegio de bachillerato Chambo, de Ambato” con el propósito de proponer una estrategia lúdica mediante la implementación de herramientas tecnológicas para la comprensión de la ecuación de primer grado en los estudiantes de noveno de educación general básica superior, esta se realizó bajo el paradigma cualitativo, que se refiere, a procedimientos que viabilizan una construcción de conocimiento que ocurre sobre la base de concepciones. En la misma se pudo observar que la motivación del estudiantado se incrementó, ellos navegaron por la aplicación con la guía del 26 docente, el resultado de las evaluaciones en el rendimiento fue de un 35%, en relación a las utilizadas con métodos tradicionales, donde se demoraban más en resolverlas

Arcentales; García; Cárdenas y Erazo (2020) en su artículo: Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. Se origina a partir de un análisis de las herramientas tecnológicas, específicamente de la herramienta Canva, con el objetivo de establecer la incidencia en los procesos de enseñanza aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura, de los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa “Agrónómico Salesiano-Ecuador”. Se abordó desde una metodología mixta, cualitativo y cuantitativo, no experimental los cuales incluyen encuestas a estudiantes del tercer año y entrevistas a un grupo focal pertenecientes al área de estudio; se aplicó en un solo cohorte de tiempo, por lo

que es de tipo transversal. Se demostró que los estudiantes usan las herramientas tecnológicas de manera creativa para el desarrollo de destrezas, en especial de lectoescritura, sin embargo, un reducido número de estudiantes ha empleado Canva para generar textos escritos frente a las múltiples bondades que ofrece la herramienta. Se brindan además directrices para su uso basadas en la etapa de RCEO.

Ruiz y Intriago (2022). En su artículo: El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. Considero como objetivo analizar la influencia del uso de la herramienta tecnológica Canva por parte de los docentes de la escuela Lorenzo Luzuriaga en el sector el Limón, parroquia Simón Bolívar, provincia de Manabí, Ecuador. En el proceso de la investigación se aplicó una metodología de carácter descriptivo, exploratorio, con enfoque cuali-cuantitativo, aplicando la técnica de la encuesta la cual fue imprescindible en esta investigación, además se utilizó como instrumentos el formulario Forms, y la ficha bibliográfica para la recopilación de referentes teóricos. Los resultados evidencian que los docentes aplican las herramientas tecnológicas en proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes. Se concluye que el uso de Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante Internet, sobre todo en el ámbito educativo, donde se experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimiento inmediato entre docentes y estudiantes.

Vizcarra (2019) en su estudio analizó los indicadores estadísticos de la utilización de la interfaz Canvas y el estudio del dialecto Ingles, con una muestra de 110 educandos,

habiendo realizado un estudio en fase de prueba, de tipo cuasi con grupo control y en fase de prueba, con diseño de pretest y postest. En este, se reconoció deducciones como cuál es el tiempo promedio de utilización de la interfaz virtual. Concluyendo que la utilización de la interfaz tiene influencia en el estudio del idioma inglés, habiéndose observado en fase de prueba un 100% de aprobación y 17 de promedio, en cambio el grupo control muestra el 7.2% de alumnos con nota inferior a 12.

Otro estudio que busca la relación entre la utilización de tecnología y rendimiento académico, es el de Huatay (2020) en este estudio, el enfoque de exploración fue cuantitativo, de corte transversal y correlacional descriptivo; la población del estudio fue de 75 estudiantes, se emplearon como instrumentos, una prueba sobre la utilización de los TIC y un test acerca del Logro de Estudio en el campo de Comunicación. 8 Para el examen se llevó a cabo un trabajo descriptivo y para la etapa estadística se manejó un procedimiento de tipo no-paramétrico de Pearson, a partir del cual se consiguió una correspondencia efectiva de 0,68. La significancia asintótica, tuvo un rango de  $p < 0.005$ , por ello se permite la conjetura de exploración y que hay una concordancia importante entre la utilización de las TIC y los logros de estudio de la sección de Comunicación, esto significa a más grande la utilización de las TIC, va a existir más grande nivel de logro de estudio del sector de Comunicación.

Vizcaino (2020) en su artículo de investigación “Uso de las TIC en procesos de aprendizaje de matemática, en estudiantes de básica superior” en base al objetivo de determinar la importancia de la integración de las TIC, en la educación y como su aplicación ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje de la matemática. La investigación efectuada en

el desarrollo de este proyecto fue de tipo exploratoria, utilizando el método de observación, permitiendo conocer como conclusión que el uso de las TIC en las actividades de aprendizaje de la matemática ayuda a mejorar el rendimiento académico de los aprendices, a la vez motiva y brinda espacios de interacción de los estudiantes mientras aprenden.

Sánchez (2020) en su investigación: “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”. Está orientado a la importancia de usar herramientas didácticas en los sistemas educativos, cuyo objetivo es desarrollar la creatividad mediante el uso de la herramienta Canva en estudiantes del primer grado de secundaria, implementándolas como estrategias y recursos dentro de las sesiones de clases, el método de investigación que se aplicó en este trabajo fue el aplicado cuyo enfoque es cualitativo y paradigma interpretativo. Así mismo, el análisis logrado en esta investigación fue obtenida por 2 docentes y 2 estudiantes del centro educativo “Simón Bolívar”, quienes fueron seleccionados rigurosamente para recopilar información, los estudiantes tenían entre 14 y 15 años respectivamente y los docentes tenían a su cargo el curso de Educación por el trabajo (Computación). Cuyos resultados determinaron que el uso de la herramienta Canva implementadas en las sesiones de clases como estrategia de retroalimentación o saberes previos inducen a grandes ventajas académicas, puesto que ayudan a desarrollar la creatividad en los estudiantes y no sólo esa habilidad sino también habilidades que los estudiantes pensaban que no tenían. Se concluye que la herramienta Canva es una gran estrategia para los docentes y recursos o técnicas para los estudiantes, dado esto, volviéndose refuerzos en la educación, así mismo, siendo ellos participes principales de su enseñanza aprendizaje, ya sea creando nuevas cosas e innovando y siendo

aún más creativo para la mejora de su educación y su futuro.

## **2.2. Bases teóricas relacionada al estudio**

### ***2.2.1. Relación de la teoría de Vygotsky con las herramientas tecnológicas***

La teoría de Vygotsky, se caracteriza por desarrollar el aprendizaje en un ambiente social, interactivo, comunicativo y cultural, en ese sentido Vergara (2017) hace referencia a la teoría que el aprendizaje se desarrolla dentro de un ambiente socialcultural expuesta por Lev Vygotsky, de la misma manera contribuye con los procesos y con los acontecimientos educativos, genera el desarrollo del pensamiento cognitivo al momento que los estudiantes relacionan, interactúan, aprenden y sobre todo participan del proceso de la evolución cultural y la psicología del ser humano.

De ahí que, el uso de las TIC y el aprovechamiento de las computadoras en las instituciones educativas, han tomado relevancia para el desarrollo de las actividades académicas, contribuye en los procesos formadores eficaces del proceso educativo, de la misma manera, los participantes o agentes educativos asumen la responsabilidad en este proceso, asumiendo roles como el mediador o guía en el desarrollo de las actividades académicas por parte del estudiante, en este paso o en este campo los estudiantes logran en desarrollar y demostrar sus aprendizajes en el dominio del manejo de la computadoras y manejo de los programas, además de generar un proceso de socialización en donde permite concretizar los objetivos a base de las tecnologías en este caso será el medio utilizado para ello.

Por otro lado, Martin, Mendosa y Nieves (2016) con respecto al desarrollo de los recursos digitales manifiestan que los ambientes deben ser propicios para el aprendizaje,

debe de cumplir estándares de zonificación o de espacio con la finalidad de generar la comodidad en los estudiantes, por otro lado deben contar con los recursos necesarios para el desarrollo de las actividades e incluso espacios para desarrollar actividades o conferencias virtuales.

### **2.2.2.1. Uso de la Plataforma Canva y su participación**

Para Díaz (2017) en este siglo XXI, nos encontramos en constante transformación permanente, cambios vertiginosos mediante la tecnología digital en donde se nos presenta un sin fin de recursos digitales al servicio de los usuarios en especial para la comunidad educativa con novedosas tecnologías comunicacionales e informacionales en distintos puntos de la comprensión, encerrados en el valor educacional. En ese sentido, cita a Bedriñana (2005) en donde también enfatiza que “las interfaces educativas virtuales son sitios web que dan servicios variados a los integrantes de la red social didáctica (educandos, profesores, administradores y familias): elementos didácticos, instrumentos para la búsqueda de datos, información, utilidades para la comunicación interpersonal, consejos. formación, diversión”. Al desarrollar su trabajo siguiendo con el proceso de la encuesta a los estudiantes de la institución, concluye que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) benefician la exclusiva forma de estudio, en donde se desarrollan espacios virtuales que hacen más fáciles las relaciones sociales entre los competidores de estos procesos académicos.

Con referencia a la plataforma, Marcos (2017) señala que es una herramienta de diseño web de carácter gratuito en donde se puede crear y publicar diversidad de diseños gratis bonitos y elegantes sin necesidad de utilizar herramientas como Photoshop o Ilustrador, es una herramienta interactiva en donde permite realizar diseños concretos en

donde ayuda a resolver una gran cantidad de problemas del día a día por los que pasa un diseñador; además esto ayuda a relacionar o elaborar proyectos de tal manera que genera espacios en donde posibilita la selección de diferentes diseños para el público, en el que se pueden elaborar logotipos, currículums, tarjetas, infografías, posters, o publicaciones para redes sociales, crear elegantes presentaciones, portadas de una revista o diferentes tipos de documentos.

#### **2.2.2.2. Canvas como herramienta**

La herramienta se ha convertido en un recurso muy importante en el desarrollo del aprendizaje, se caracteriza por ser interactiva, dinámica y funcional, como herramienta, Canva se caracteriza por ser una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte.

Se caracteriza por estar más relacionado al diseño, de tal manera que es posible crear invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y, por supuesto, publicaciones para redes sociales.

En el ámbito educativo; la herramienta permite crear presentaciones, canva doc que es un recurso de trabajar contenidos interactivos en una hoja de Word; además de tener una infinidad de plantillas para ser adecuado para cada fin o propósito educativo.

Según Santos, et.al. (2019) refiere que Canva como herramienta brinda una más de 8000 plantillas gratis para una centena de diseño con diversos fines; de la misma manera, ofrece elaborar diseños, añadiendo imágenes, textos entre otros compendios.

Se caracteriza por emplear una interfaz en donde con solo mover el mouse los

elementos del menú a la composición. Se crean diseños de tarjetas, posters, logos, al mismo tiempo que programas, flyers, portadas, horarios calendarios, folletos, encabezados, invitaciones, publicaciones para uso en redes sociales, entre otras.

Esta plataforma es flexible, lo que permite realizar actividades sencillas desde impresiones de fotografías, aunque se debe recordar que es una herramienta de constitución de imágenes, de tal manera que el usuario debe editar sus fotos empleando en otra aplicación y para posteriormente subirla a la plataforma (Batista y Marques, 2019).

### **2.2.2.3. Recursos de canva**

Llamamos todo recurso en la aplicación Canva a las diversas funciones que ofrece el software, así como las diversas plantillas para ser adecuado a los diversos trabajos, nos permite trabajar de manera profesional con una variedad de imágenes como infografías, presentaciones, carteles, postales, anuncios publicitarios en redes sociales, invitaciones, editar videos entre otras funciones.

Como sabes, el programa que nos presenta canva es un diseño bajo un concepto relativo, de la misma manera, hay reglas de trabajo o de tal manera que depende de tu imaginación para el desarrollo de las actividades.

Como Manifiesta Sandoval (2020) el hecho de que no sea un experto en diseño también puede ser un factor en su incapacidad para lograr sus objetivos; este recurso Canva te apoya en el desarrollo de actividades de publicidad y de presentación de contenidos, solamente es necesario desarrollar la creatividad y hacer es dejar volar tu imaginación y sin esfuerzo ponerlo todo en tu diseño.

Según Santos, et.al.(2019) Canva como herramienta brinda una más de 8000

plantillas gratis para una centena de diseño con diversos fines, asimismo, ofrece un conjunto de plantilla para elaborar diseños, añadiendo imágenes, textos entre otros compendios.

Emplea una interfaz en la que se debe solamente mover el ratón los elementos del menú a la composición, en el campo educativo sirve para generar diseño para presentaciones, se cran tarjetas, posters, logos, al mismo tiempo que programas, flyers, portadas, horarios calendarios, folletos, encabezados, invitaciones, publicaciones para uso en redes sociales, entre otras.

Esta plataforma es flexible, lo que permite realizar actividades sencillas desde impresiones de fotografías, aunque se debe recordar que es una herramienta de constitución de imágenes; en este caso se relaciona más con el desarrollo visual y creativo que todo usuario debe editar sus fotos empleando en otra aplicación y para posteriormente subirla (Batista y Marques, 2019)

#### **2.2.2.4. Dimensiones de la variable Canvas**

##### ***2.2.2.4.1. La innovación en el trabajo con canva***

En la realidad, es innegable que el proceso o el desarrollo de las actividades queden de lado, durante este proceso de enseñanza- aprendizaje los involucrados están obligados a desarrollarse en una competencia sana; es decir dar paso a la innovación, como indica Sandoval (2020) la importancia de la innovación consiste: “En obtener nuevos conocimientos y con la implementación de procesos creativo contribuir a incluir los conceptos de cambio y mejora cuando se habla de innovación educativa” (p. 4)

Esto implica compromiso, retos y responsabilidad en el proceso educativo, como lo menciona Pe et al. (2021) en este mundo digital, es necesario implementar competencias

técnicas en el proceso de la enseñanza, de tal manera que ahora se desarrollan actividades asíncronas como síncronas para saber dirigir y participar de este proceso; es decir un sistema más innovado para el desarrollo de la educación, utilizando recursos con el propósito determinados; diseñar y habilitar una clase virtual que incorpore recursos multimediales y digitales (p. 904)

#### ***2.2.2.4.2. Recursos que presenta canva***

La plataforma canva está orientado más al diseño gráfico orientado para el marketing; pero como es una plataforma social y multiusos también esta incursionando en el campo educativo en donde presente una variedad de diseño ya pre establecido; es decir en donde se puede escoger una plantilla y sobre escribir sobre ella dado los diferentes diseños de acuerdo a la creatividad de la persona.

Basta con crear una cuenta en canva y poder contar con los recursos que presenta como :

**Canva doc.-** Es un documento en línea en donde el usuario puede escribir, insertar figuras, presentar información y poder compartirlo con los demás, incluso se puede hacer trabajo en línea con este recurso.

**Pizarra on line.-** Las pizarras online de canva es otro recurso en donde encuentra una infinidad de plantillas con mapas mentales o diferentes organizadores gráficos de tal manera que solamente se puede insertar contenido y poder presentar mediante exposiciones temáticas.

**Presentaciones. -** Es uno de los recursos que presenta canva para realizar trabajos académicos o temas para exposiciones tiene las características de las presentaciones

mediante diapositivas.

**Redes sociales.** –Para las redes sociales también cuenta con diseños pre establecidos de acuerdo a la ocasión y de acuerdo a los formatos que se requiere para su publicación, presenta una diversidad de plantillas de acuerdo a los formatos que solicita en las redes sociales.

**Videos.** – Los videos que presenta en canva de igual manera también se encuentra pre establecidos para trabajar de acuerdo al formato que se requiera, solo basta con inserta los videos y poder editar.

#### ***2.2.2.4.2. La enseñanza y creatividad de los docentes con Canva***

En este siglo XXI se caracteriza por el desarrollo de la era digital, de tal manera que en el ámbito educativo también no ha quedado al margen de los cambios, en un primer momento la era digital era cosa del ámbito social, luego poco a poco se ha posicionado e integrado en las diferentes instituciones y finalmente en la educación está tomando relevancia por los múltiples programas, aplicaciones, plataformas entre otros que pone a disposición de la educación.

En ese sentido, las herramientas llamadas como tecnologías de la información y comunicación-TIC, se han convertido desde ya como competencias básicas a desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como lo manifiesta Cueva (2020) que “las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han supuesto un gran avance en cuanto al acceso de la información mediante Internet, sobre todo en el ámbito educativo, donde se experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimiento inmediato” (p. 342).

Eso implica que mediante el desarrollo de la interactividad de las TIC, los participantes de alguna u otra manera deben de fortalecer sus habilidades y capacidades, desarrollar su creatividad y generar motivación para el aprendizaje.

En ese sentido: “la interacción entre docentes y estudiantes, debe permitir crear nuevos aprendizajes en forma colaborativa, reflexiva y crítica, en un ambiente amigable, flexible, dinámico, pluripersonal y pluridimensional” (Navarrete, Mendieta, 2018; p. 140)

Estas características y funcionalidades la herramienta canva es muy útil en el campo educativo, ya que facilita a docentes y estudiantes crear sus propios contenidos, de una manera distinta utilizando la innovación y creatividad.

Según plantea Sánchez (2020) “Canva es una herramienta con una interface novedoso, sugerente y fácil manejo para interactuar, dónde se puede diseñar cantidades de presentaciones para presentar informaciones” (p.17).

Para el desarrollo de actividades en Canva se orienta específicamente en hacer presentaciones; es decir para desarrollar en los estudiantes habilidades a que realicen, diseñen, diapositivas, expongá o lo compartan de acuerdo a las necesidades, es necesario mencionar que Canva es un sitio de diseño de materiales visuales en donde logra integrar una interfaz simple enfocada en facilitar las tareas de creación del usuario mediante la propuesta de plantillas preestablecidas según el tipo de material a utilizar.(Trejo, 2018b, p. 648).

Mucho depende de la creación y el manejo de la herramienta tanto del estudiante como del docente para desarrollar las actividades académicas, de tal manera que esta

herramienta ayudara a tener nuestras clases más dinámicas, interactivas, donde nos permitirá involucrar a toda la comunidad educativa y poder obtener aprendizajes significativos.

#### ***2.2.2.4.3. Influencia en el aprendizaje***

En este caso, la influencia del recurso de canva en el aprendizaje se caracteriza por ser mu y ameno e interactivo, su principal funcionalidad es evocado al diseño artoistico a la presentación de trabajos, mejorar las exposiciones de los estudiantes mediante diversos archivos como el ppt-canvas o el Word canvas, nos presenta una diversidad para realizar trabajo, diseñar y poner en marcha nuestra creatividad para luego exponerlo o descargar el archivo en pdf y poder trabajar en la hoja de papel.

De esa manera, Canvas se ha convertido una herramienta muy útil para acompañar al aprendizaje más que todo un aprendizaje visual; en ese sentido el docente puede utilizar para presentar diversos materiales y en este caso los estudiantes pueden utilizar para articular o formar nuevos conceptos.

En este caso los estudiantes también pueden realizar diseños y poder compartir sus trabajos, es útil por lo que se promueve la creatividad, el trabajo Significativo y el desarrollo visual.

### ***2.2.2. Teoría del aprendizaje significativo***

Las diversas teorías en el campo educativo han llevado a entender el como aprende las personas, como se manifiesta sus estados cognitivos, de tal manera que genera conductas observables y operaciones mentales en este caso son no observables con la finalidad de asimilar y adecuar el nuevo conocimiento.

Con la finalidad de acentuar la teoría en la variable (aprendizaje significativo) abordaremos la importancia de esta teoría sostenida por Ausubel quien fundamenta que un aprendizaje significativo es aquel que no se impone la fuerza; es decir se caracteriza por no ser arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.

Ausubel (1976), en sus aportes con relación al aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo.

De la misma manera, propone defender y practicar aquel aprendizaje en el que se provoca un verdadero cambio auténtico en el sujeto; es decir estos cambios que se da en el sujeto se configura por desarrollar una interacción, considera que las actividades o acciones que realiza tiene un sentido importante y esto influye en su desarrollo psicológico y personal.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, en definición se considera como una teoría importante en el campo educativo por el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

Así mismo, en el campo educativo Ausubel (1983), refiere: “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva” (p.55), estas estructuras cognitivas se refieren al conjunto de conceptos, ideas en este caso que los infantes o individuos posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

De esta manera, el aprendizaje significativo se genera o en este caso ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante( subsunsores ) en este caso se cuenta con una información pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Asimismo, los estudiantes deben saber por la razón sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel; 1983).

### **2.2.2.1. Tipos de aprendizaje significativo**

Es importante resaltar que el aprendizaje significativo no solamente es proceso cognitivo, sino que el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

En ese sentido, Ausubel (1985) resalta distingue tres tipos de aprendizaje

significativo, de tal manera que es lo que se manifiesta en los individuos.

#### ***2.2.2.1.1. Aprendizaje de Representaciones***

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje, en este tipo de aprendizaje se caracteriza por generar o atribuir significados a determinados símbolos, al respecto Ausubel (1985) dice:

“que se refiere a significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aluda. Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

#### **2.2.2.1.2. Aprendizaje de conceptos**

En este caso, los conceptos se definen como objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 1983), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos como es de formación y asimilación. En este caso, en la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas

etapas de formulación y prueba de hipótesis, con referencia al ejemplo anterior podemos manifestar que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes.

De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños y niñas. De esta manera, el aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

#### ***2.2.2.1.3. Aprendizaje de proposiciones***

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por

los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

#### **2.2.2.2. Teoría constructivista en el aprendizaje**

En el ámbito educativo se han presentado una serie de corrientes o teorías con respecto al aprendizaje en los cuales dentro durante el tiempo han ido desarrollándose y comprendiendo más al ser humano en su aprendizaje, hoy en día hablamos más de una teoría más constructivista en donde el estudiante descubre su aprendizaje y aprende por descubrimiento, tal como indica Ortiz (2015) en donde señala que en la contribución de Kuhn en 1962 en donde considera al constructivismo como una corriente pedagógica la cual se caracteriza por conocer la esencia de los fenómenos, además de generar en los estudiantes esa confianza e interacción en el trabajo significativo, cuando el ambiente es propicio y de confianza hay más probabilidades de aprender y desenvolverse ante los demás, por ello es necesario conocer los procesos pedagógicos; es decir tener en claro el propósito, la motivación, los contenidos y estrategias para desarrollar las actividades.

En Granja (2015) refiere que el ser humano siente la necesidad de aprender, percibe la realidad que cambia cada instante, se innova y descubre actitudes encaminadas a mejorar cada día más, en tal sentido estas disposiciones ayuda a percibir y desarrollar información suministrada, características que están encaminadas a la actividad a desarrollar de un campo pasivo transitar a un campo más activo e innovador.

De la misma manera, el autor ( Granja,2015) señala que el aprendizaje memorístico y de repaso, se lleva a cabo a un segundo plano, debido a que no se necesita memorizar, en

el lugar se le dará la oportunidad al análisis y discernimiento de las situaciones que se presentan; la capacidad de correlación, de estudio y exploración, lo dirigen a un aprendizaje con sentido que no depende del contexto o la cantidad de teoría existente, depende básicamente de juicio en la toma de decisiones, y la actitud que tenga hacia la revelación de nuevos acontecimientos e ideas.

#### **2.2.2.2.Estrategias metodológicas de enseñanza-aprendizaje**

Las estrategias desarrollado en la enseñanza- aprendizaje es la parte fundamental de este proceso; es decir sin las estrategias no se puede desarrollar las actividades, en tal sentido es necesario aplicar las estrategias metodológicas; es decir se les llama así por cumplir una función, un propósito y una secuencia sistematizada.

En los aportes de Rodríguez (2019) establece que: “utilizar estrategias metodológicas en la asignatura ayuda al estudiante desarrollar el razonamiento lógico, el pensamiento crítico, entre otras habilidades que le permitirán desenvolverse de mejor manera en la sociedad” (p.56). De esta manera, es necesario conducir al discente a establecer estrategias para el estudio o el aprendizaje, el estudiante debe de procesar, adecuar, almacenar y evocar la información de tal manera que llegue a entender porque se debe desarrollar o construir el aprendizaje y cuál es el beneficio que tendrá el uso de los conocimientos aprendidos.

Por lo consiguiente, Campos y Perales (2018) también señala que las estrategias se debe de gestionar de acuerdo a las circunstancias, de tal manera que el docente es el artífice o el gestor de las estrategias; es decir él es el que controla el tiempo, el que aplica la táctica para el aprendizaje y conduce u orienta para la enseñanza de los estudiantes, además señala

que se debe de contar con los recursos educativos digitales siendo esto grandes aliados del aprendizaje y esto que se debe de aprovechar de la tecnología ya que está presente en la vida diaria en las actividades educativas, laborales, sociales para que una persona pueda estar preparado y competente para la vida.

En consecuencia, las estrategias metodológicas se puede considerar inherentes a todo proceso educativo y esto es posible con el apoyo de los recursos y materiales que aplica el docente ya sea de manera síncrona como asincrónica; es decir el docente es quien tratara de conectarse mediante estas forma se enseñanza, de tal manera que se debe de aprovechar las bondades las bondades de la tecnología para contribuir al desarrollo del pensamiento crítico, hacer que piensen y entiendan por qué realizan cada actividad.(Morquecho y Reinoso, 2019)

### **2.2.2.3. La enseñanza en el sistema virtual**

A causa de la pandemia, la modalidad en educación tomo un cambio rotundo; es decir del sistema presencial al sistema virtual, en ese sentido Somoza, Marmolejo, Grob y Lorente, (2018) manifiesta que se han generado espacios virtuales en el sistema educativo, esta modalidad ha reducido las fronteras del aprendizaje, lógicamente que las estrategias también el docente ha tenido que adecuarse a estos cambios; es decir de un modelo presencial a un modelo virtual de tal manera que ha tenido que desarrollar habilidades en el ámbito digital para planificar, diseñar y manejar recursos digitales para el logro de este proceso educativo, para ello ha sido necesario generar y desarrollar recursos virtuales de forma dinámica e interactiva, es así cómo se gestiona una educación integradora exitosamente, de tal manera que oriente o promueve la capacidad que tienen los sujetos, el seguimiento académico y

técnico; propio del valerse de las tecnologías para guiar los aprendizajes con sentido.

De la misma manera, Muñoz (2015) ya mencionaba que la educación del futuro será haciendo uso de los recursos digitales, cada día hay más usuarios comprometidos con la tecnología, la ciencia, la tecnología y la investigación aumenta de tal manera que cada día se ve propuestas de mejora en el sistema educativo.

En la actualidad, cada vez son más los usuarios que se registran en las diversas redes sociales, plataformas o se registran en otros recursos digitales, de tal manera que van generando espacios online, en otras palabras, la interacción del ser humano con las plataformas digitales es más común, especialmente la interacción entre el docente y el estudiante a través de las plataformas de enseñanza virtual se está cada vez más acentuando en este proceso de enseñanza- aprendizaje, en el que se presentan los diferentes espacios o cursos a los usuarios, paso a paso de lo que debe realizar el estudiante en una actividad educativa.

#### **2.2.2.4. Dimensiones del aprendizaje significativo**

##### **2.2.2.4.1. Motivación**

La motivación es importante en todo trabajo, por que inspira autoconfianza, firmeza en el trabajo docente como manifiesta Gutiérrez (2019) es “necesario desarrollar la motivación tanto intrínseca como extrínseca para desarrollar e impulsar la creatividad” (p.22). En este caso el docente debe estar motivado para inspirar clases de importancia; además de ir acompañado con la creatividad, el manejo tanto de la tecnología como de los temas.

Por otro lado, los estudiantes se caracterizan por ser más creativos, más investigadores ya que se dice que ellos han nacido con la tecnología, en este caso los docentes

solamente deben de motivar y monitorear el desarrollo de las actividades.

#### **2.2.2.4.2. *Comprensión***

La comprensión en el ámbito educativos es una virtud, de tal manera que se dice que hay que enseñar para saber comprender, corresponde a un proceso de enseñanza en el cual se basa en el constructivismo, esto corresponde a una metodología en donde los estudiantes realizan proceso cognitivo, de pensar, deducir, comprender los que se tiene que hacer, ahí en donde se presenta los propósitos en sí que se debe hacer.

Comprender significa intercambiar opiniones, trabajar de manera colaborativa, realizar tareas, pensar críticamente y colaborar con los demás integrantes de equipo en la resolución de problemas.

#### **2.2.2.4.3. *Funcionalidad***

La Torre (2016) al respecto señala que por funcionalidad se entiende en este caso que los alumnos son los que se siente capaces de construir su conocimiento; es decir desarrollan habilidades autónomas, empiezan a desarrollar la capacidad o habilidades intuitivas, creativas asignándolos un sentido lógico a los nuevos conocimientos de tal manera que encaje o empate a los conocimientos nuevos con los previos, de manera lógica y no arbitraria, ampliando, así, su conocimiento.

En ese sentido, es necesario que las actividades o contenidos desarrollados por los estudiantes deben tener una funcionalidad, ser interesante en donde los estudiantes tengan las capacidades y el desarrollo cognitivo adecuado y aparente para poder aprenderlos de forma comprensiva; la capacidad de comprensión-razonamiento lógico, de tal manera que mediante esta capacidad que debe desarrollar el estudiante para poder aprender de forma

significativa y funcional; es decir que se útil para su formación y que le ayude a resolver los problemas que se enfrenta en la vida.

Por su parte, Martín y Aguado (2018) afirman que en el proceso de la adquisición y de la funcionalidad en el desarrollo de las habilidades gira en el desarrollo de tres ejes básicos, del lenguaje, la inteligencia y las vivencias, esto quiere decir que los tres ejes permiten la puesta en funcionalidad del saber, el hacer y el ser de los sujetos(p.33).

De ahí que, estos autores conciban en dar la importancia de las habilidades científicas como las capacidades utilizadas con la finalidad de brindar solución a las diversas situaciones reales que se descubren en los contextos, lo cual hace fundamental el dominio y acceso al conocimiento, las destrezas, los intereses y los valores.

#### ***2.2.4.4. Participación Activa***

En el desarrollo de las actividades curriculares, el estudiante siempre debe de mantener la motivación y debe ser permanente o constante, como indica Quispe (2020).La participación activa en los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica deben demostrar cualidades o habilidades de tal manera que su participación sean activas durante el proceso, es necesario compartir sus vivencias, sus logros como también sus fracasos, de ello se aprende y debe saber reconocer sus potencialidades, debe saber despejar inquietudes, se aprenden nuevas ideas y conceptos científicos, lo cual se observa en la excelente labor realizada, en el que existió una evolución de los estudiantes para plantear preguntas e indagar diferentes fuentes de información como sitios web, blogs y libros, en el que existe una tarea constante.

## 2.3. Hipótesis

### **Hipótesis General:**

La aplicación de la herramienta canva como estrategia influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023

### **Hipótesis específicas**

- ✓ La herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.
- ✓ La herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.
- ✓ La herramienta canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.
- ✓ La herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. El tipo y nivel de la investigación**

El tipo de investigación se ha considerado cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables.

Según Hernandez Sampieri, Fernandez & Baptista(2010) nos explica que señalan que “El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

Además, asocia y relaciona las variables de estudio para realizar inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

Con respecto al nivel de la investigación, se optara por un nivel descriptivo-correlacional; es decir como manifiesta Campos & Perales (2018), que las investigaciones de nivel descriptiva –correlacionales o también llamadas también investigaciones diagnósticas consiste caracterizar las variables de estudio y relacionarlo entre sí con la finalidad de comprobar si hay una relación débil, regular o fuerte.

De esta manera, el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más

variables

### 3.2. Diseño de la investigación

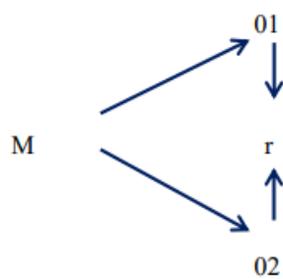
Al respecto, Gomez (2019) describe que el diseño de la investigación es un planteamiento en el cual se plasman una serie de actividades bien estructuradas, sucesivas y organizadas, para abordar de forma adecuada el problema de la investigación; por lo tanto en el diseño, se indicarán los pasos, pruebas, y técnicas a utilizar, para recolectar y analizar los datos.

En tal sentido, el diseño de investigación es un plan, dado que esta específica lo que investiga hará al plantearse su o sus hipótesis y las manipulaciones necesarias o para la recolección de datos.

Asimismo, es la estructura de la investigación, porque organiza, configura todos elementos del estudio relacionándolos de manera específica, es decir, entre sí.

En resumen, para Kerlinger (1999) un diseño expresa la estructura del problema así como el plan de la investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas.

Para el siguiente estudio, se ha considerado un diseño no experimental por lo que se trabaja con un solo grupo en donde se les administra un cuestionario por cada variable



de estudio, esto se ajusta al siguiente diseño:

Dónde:

M: Muestra

O1: Observación de la variable 1: Herramienta Canva como estrategia

O2: Observación de la variable 2: Aprendizaje significativo

R : Relación entre las dos variables

### 3.3. Población y muestra

#### 3.3.1.Población

Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros".(Neftali, y Díaz De León, s. f.;p.34)

La población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada; en este caso se está considerando como población los estudiantes del VII al X ciclo de estudios este año 2023.

#### **Tabla 1**

Población representada por los estudiantes de la escuela de educación matriculado-2023

<b>Institución</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Total</b>
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote	Del VII al X ciclo de estudios	300
	<b>Total</b>	<b>300</b>

Fuente: Nóminas de matrícula ERP,Enero-2023

### 3.3.2.Muestra

Una muestra debe ser adecuada en cantidad y en calidad. En relación con el primer aspecto, existen procedimientos estadísticos para saber cuál es el número mínimo de elementos que debemos incluir en el estudio para obtener resultados válidos(González & Salazar, 2008).

Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (1997). Al respecto de las muestras no probabilísticas o muestras dirigidas, se utilizan frecuentemente en estudios cualitativos y suponen un procedimiento de selección de casos orientado por razones o propósitos de la investigación, no por una estimación del tamaño que sea representativo de la población ni por cuestiones de probabilidad.

Se eligen casos que son de interés para el estudio y que cumplen con ciertos criterios, desde luego, no se pretende generalizar los resultados de la muestra a la población. En este caso, por ser la población estará conformada por 65 estudiantes del VIII ciclo de la escuela de educación.

**Tabla 2**

La muestra está representada por los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios-2023

<b>Institución</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Total</b>
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote	Del VIII ciclo de estudios	40
	<b>Total</b>	<b>40</b>

Fuente: Nóminas de matrícula del ERP de los estudiantes del VIII ciclo de estudios, Enero-2023

#### ***3.2.4. Técnica de muestreo***

Para elegir la muestra se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionalidad; es decir “se utiliza cuando se desea elegir a una población teniendo en cuenta sus características en común o por un juicio tendencioso por parte del investigador” (Arias, 2020, p. 60). En este sentido, se eligió intencionalmente a los estudiantes del Curso Ética Profesional y Deontología del IX Ciclo de La Universidad Católica los Ángeles de Chimbote; debido que se tenía accesibilidad y proximidad de los elementos muestrales para el investigador.

### 3.4. Definición y Operacionalización de la variable y los indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
V1. Herramienta Canva	Herramienta web de diseño gráfico que brinda recursos que pueden servir para que el estudiante aprenda con juegos, videos, plataformas digitales y uso de redes sociales y también para que la labor del maestro sea mucho más accesible, atractiva y llamativa. (Arcentales-Fajardo et al., 2020)	Canva es una herramienta innovadora con un interfaz muy manejable, fácil de usar, muy innovador que ayudan a la imaginación y creatividad de las personas. Los diseños son guardados automáticamente, los cambios se guardan sin necesidad de darle clic a una opción de guardar. Si en caso contrario pasara incidentes no habría problema porque Canva es automática.	Innovación e interactividad	Uso de lenguaje correcto
				El estudiante interactúa con facilidad
				Maneja las redes sociales con facilidad.
				Genera interacción mediante Canva
			Creatividad y enseñanza	La plataforma Canva se adecua para un diseño básico y sencillo.
				La plataforma Canva realiza actividades con presentaciones o con canva doc.
				Realiza trabajos Significativo en la plataforma Canva.
				Los recursos de la plataforma cree que se ajusta a las necesidades de la clase.
			Influencia en el aprendizaje	La plataforma Canva permite un fácil acceso a la información (ppts, resúmenes, separatas, enlaces, blogs, páginas web, repositorios, bibliotecas virtuales, etc.).
				La estructura de la plataforma Canva permite una fácil navegación

				<p>por los diferentes menús y apartados.</p> <p>Las actividades de la plataforma Canva reducen la necesidad de explicaciones complementarias del profesor.</p> <p>El uso de la plataforma Canva se ajusta al plan de estudios de las asignaturas.</p>
V2. Desarrollo del aprendizaje significativo	Adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usarlos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones problema, incluso nuevas situaciones (Moreira, 2017)	Estimación de la motivación, comprensión, funcionalidad y participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.	Motivación	Te sientes motivado por atender o aprender funciones en Canva.
				Demuestras interés por el logro de tus aprendizajes.
				Estas complacido con el logro de tus metas académicas.
			Comprensión	Buscas estrategias para adquirir nuevos conocimientos.
				Construyes significados a partir de la información que recibes
				Reconoces cuando has aprendido.
			Funcionalidad	Resuelves situaciones problemáticas usando tus conocimientos.
				Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos.
				Relacionas tu conocimiento previo con el nuevo conocimiento.
			Participación activa	Asumes un rol protagónico en sus exposiciones.

				Expresas con facilidad cuando tienes una duda.
				Reconoces tus fortalezas para adquirir conocimientos
				Identificas las debilidades que debes superar para obtener conocimientos

### **3.5. Técnicas e instrumento**

Las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación mediante instrumentos de recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los datos.

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos.

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.(Rekalde, Vizcarra, & Macazaga, 2013)

#### **5.5.1. Técnica**

##### **a. La Observación:**

La observación según, Hernández et al. (2010) afirman: “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 260)

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

### **b.- .La encuesta**

La investigación utilizó la técnica de la encuesta. Arias (2020) sostiene que “las técnicas de investigación cuantitativas son las herramientas y el procedimiento disponible para los investigadores, los cuales les permiten obtener datos y guiar el camino de la recolección de datos”.

Debido que se utilizó las metodologías cuantitativas, se realizó el análisis de los datos obtenidos en un mismo momento. Para el procesamiento y análisis de los datos cuantitativos, se utilizó el software estadístico SPSS –“Statistical Package for the Social Sciences”–, versión 20 para Windows. Se realizó estadísticas descriptivas, incluidos cálculos de frecuencia, tendencia central (media, mediana y moda) y medidas de varianza (varianza y desviación estándar) para el análisis de varianza.

### **5.5.2.- Instrumento**

#### **El cuestionario:**

El cuestionario es un instrumento en el cual está constituido por una serie de preguntas en el cual se orienta a recolectar información con respecto a la variable de estudios. Es un instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos. En este caso, se presenta dos cuestionarios uno para medir la variable de la herramienta Canva, en el cual esta conformado por 20 preguntas o ítems y el otro cuestionario para medir el aprendizaje significativos de los estudiantes, en el cual esta conformado por 20 ítems . Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones , las cuales consiste en una lista

con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.(Jimenez, 2016)

**Tabla 3**

Escala de lickert considerado en el instrumento

Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4

**Ficha técnica del instrumento**

Nombre: Cuestionario para medir la plataforma Canva

Duración: aproximadamente 20 minutos

Ámbito de aplicación: Estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote -2023.

Estructura: 20 ítems en cuatro dimensiones: Innovación-Interactividad; Creatividad-enseñanza; Enseñanza e influencia en el aprendizaje.

Escala de medición: Ordinal, tipo Likert: 1. Casi nunca; 2. A veces, 3: Casi siempre y 4. Siempre.

Mientras que el cuestionario para medir el aprendizaje significativo también consta de 20 ítems o preguntas; los cuales fue validado por juicio de expertos; en este caso 3 doctores en educación, a continuación detallamos la confiabilidad y el análisis del instrumento.

## **Confiabilidad y Validación**

Para llevar a cabo la confiabilidad y validez de los dos instrumentos, fue necesario socializar y tener el visto bueno del instrumento para conocer su comprensión, practicidad y tiempo de aplicación de dicho instrumento; así como para proporcionar la base necesaria para la validez y confiabilidad del mismo.

### **Validez:**

Para determinar la validez de los instrumentos se realizó la validación por expertos en los temas de investigación quienes consideraran que los instrumentos contienen los reactivos suficientes y necesarios.

### **Validez y confiabilidad del instrumento**

La validez del instrumento en este caso el cuestionario en donde participaron 3 expertos para brindar su opinión al respecto y dejó evidencia del proceso. La descripción cuantitativa se aplicó la siguiente fórmula:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Dónde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

**Tabla 4**

Validez de contenido por criterio de jueces del cuestionario respecto a la Variable aprendizaje en los estudiantes del quinto años de secundaria.

<b>Concordancia entre jueces</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
No	0	00
Si	3	100
Total	0	100

Fuente. Reporte de jueces de experto, Noviembre2021

El análisis cuantitativo de la validez de contenido por criterio de jueces presentado en la tabla 4, indica que los tres expertos concuerdan el 100% la descripción, articulación y coherencia de los ítems que mide la variable de estudio en este caso en este caso la plataforma canva y la variable de Aprendizaje significativo, asimismo; se ha tenido en cuenta las sugerencias que se realizaron en los acuerdos para la aceptación del instrumento para su aplicación y medir en este caso las dos variables de estudio, siendo el valor de confianza de ,990 el Alfa de cronbach.

### **Confiabilidad**

El índice de Confiabilidad del Instrumento, se determinó por el método del Alfa de Cronbach, encontrando un coeficiente de 0.99, la que es considerada como moderada confiabilidad.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,990	42

### 3.6. Plan de análisis

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizará la estadística descriptiva para describir los datos y el comportamiento de las dos variables, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizará la estadística de Rho de Spearman para comprobar la cohesión o relación entre las variables de estudio.

De la misma manera, los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0.

En Iglesias & Sánchez (2007). Describe que una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos se procedió al proceso de la información y expresar en tablas y gráficos.

De la misma manera, para determinar y comparar las variables de estudio y con las dimensiones se aplicó el SPSS mediante la correlación de la correlación de Rho de Spearman de acuerdo a la siguiente escala.

<b>Significancia de la correlación</b>	
Margen Interpretación	Margen Interpretación
1.00 – 0.81	Correlación positiva perfecta
0.80 – 0.61	Correlación positiva muy fuerte

0.60 – 0.41	Correlación positiva fuerte
0.40 – 0.21	Correlación positiva moderada
0.20 – 0.01	Correlación positiva débil
0.00	Correlación no existente

Fuente: Cuadro de valores de correlación considerado de la investigación de Olortegui (2020), en el cual aplico para determinar el valor de correlación entre las variables de estudio.

### 3.7. Matriz de consistencia

Aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
	General:	General	Independiente:	<b>Tipo:</b> Cuantitativo. <b>Nivel:</b> Descriptivo, correlacional <b>Diseño:</b> no experimental <b>Población:</b> 300 estudiantes de la escuela profesional de educación. <b>Muestra:</b> 40 estudiantes del VIII ciclo de estudios.
¿ Aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023?	Determinar la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023	La aplicación de la herramienta canva como estrategia influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023	Herramienta canva	
	<b>Específicos:</b> ✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023. ✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en los	<b>Específicas</b> ✓ La herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023. ✓ La herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en	<b>Dependiente:</b> Desarrollo en el aprendizaje	

	<p>estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.</li> <li>✓ Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.</li> </ul>	<p>los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La herramienta canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.</li> <li>✓ La herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.</li> </ul>		
--	---	---	--	--

### **3.8. Consideraciones éticas y rigor científico**

El presente estudio de investigación, está sustentada bajo el parámetro de contenidos que engloba a formar un proyecto que contiene antecedentes, marco teórico, metodología y anexos, toda esta investigación es auténtica y original de acuerdo al formato APA, citado cada párrafo con su autor. La investigación está dispuesta a someterse a los principios éticos que la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote tiene para dar fidelidad a la investigación que se presenta, a continuación, se detalla los principios éticos que acompañan al trabajo.

Protección de las personas, se tomará en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.

Beneficencia, se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Resultados

**4.1.1. Objetivo general:** Determinar la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023.

#### a) Resultado descriptivo

**Tabla 5**

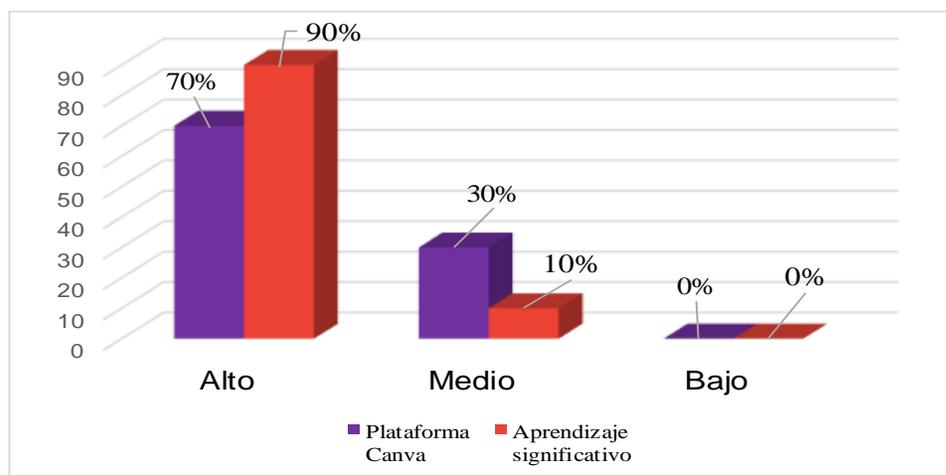
Nivel de relación entre el uso de Plataforma Canva y el aprendizaje significativo

Dimensiones	Plataforma Canva		Aprendizaje Significativo	
	fi	%	fi	%
Nivel				
Alto	28	70	36	90
Medio	12	30	4	10
Bajo	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo-2023.

**Figura 1**

Relación entre el uso de plataforma canva y el aprendizaje significativo



**Fuente:** Tabla 5

En la tabla 4 y figura 1, se muestra la relación entre las variables la plataforma canva y el Aprendizaje significativo, evidenciándose que existe una relación alta, la plataforma canva con el 70% y el aprendizaje significativo con el 90% cada variable respectivamente. Los resultados demuestran que la plataforma canva como recurso contribuye o genera el aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios.

## b) Resultado Inferencial

Prueba de normalidad de las variables plataforma canva y Aprendizaje significativo, según la prueba de Kolmogórov-Smirnov (No paramétrica).

### Planteamiento de hipótesis

#### Hipótesis Nula (Ho) y Alternativa (Hi)

**Ho:** La distribución de la variable proviene de la distribución normal.

**Hi:** La distribución de la variable no proviene de la distribución normal.

### Criterios de decisión

Si  $p\text{-valor} > 0.05$ , se acepta la hipótesis nula (Ho) y se rechaza la hipótesis alternativa (Hi)

Si  $p\text{-valor} < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (Hi)

Los valores correspondientes son hallados con el SPSS Statistics versión 26, donde se obtiene la tabla:

**Tabla 6**

Análisis de la relación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje significativo. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Plataforma canva	Aprendizaje significativo
N		40	40
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	65,3924	64,0380
	Desv. Desviación	4,33434	5,47788
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,160	,262
	Positivo	,160	,262
	Negativo	-,099	-,171
Estadístico de prueba		,180	,272
Sig. asintótica(bilateral)		,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo-2023.

Hecha la prueba de normalidad, se evidencia en la tabla 5 que, las variables no tienen una distribución normal, dado que los resultados de significancia asintótica (Bilateral), de ambas variables, plataforma canva (0,000) y Aprendizaje significativo (0,000) son menores al nivel de significancia 0.05; por lo que, se determina que se utilizará el coeficiente Rho de Spearman.

**Tabla 7**

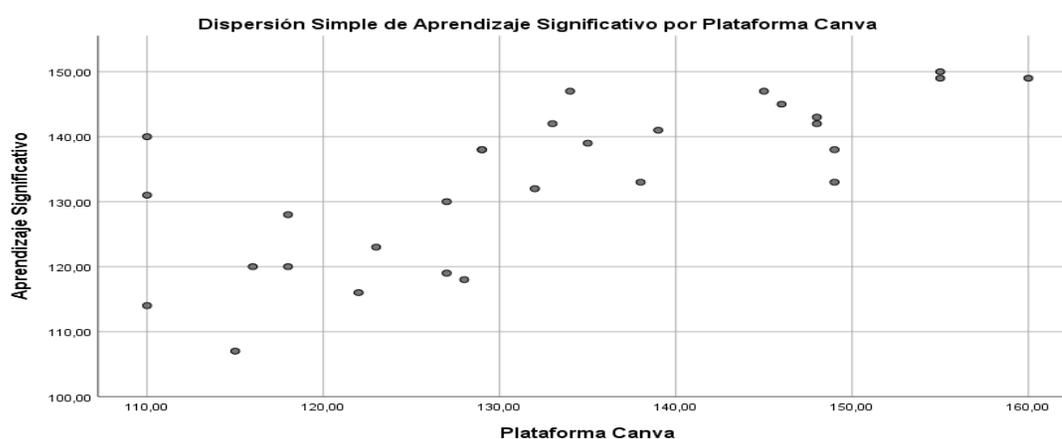
Correlación de la plataforma canva con el Aprendizaje significativa – Rho de Spearman

			Plataforma Canva	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Plataforma Canva	Coefficiente de correlación	1,000	,682**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	,682**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo- 2023.

**Figura 2**

Diagrama de dispersión de las variables Plataforma Canva y Aprendizaje



**Fuente:** Tabla 7

Como se observa en la tabla 6 y figura 2 , el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, con lo cual, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (Hi) de investigación, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y el Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.682 ; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva fuerte, esto quiere decir que, la Plataforma Canva si presenta mejoras en el aprendizaje Significativo, declaraciones hecha con un nivel de confianza del 95%.

#### 4.1.2. Objetivos específicos

**Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.**

**Tabla 8 .**

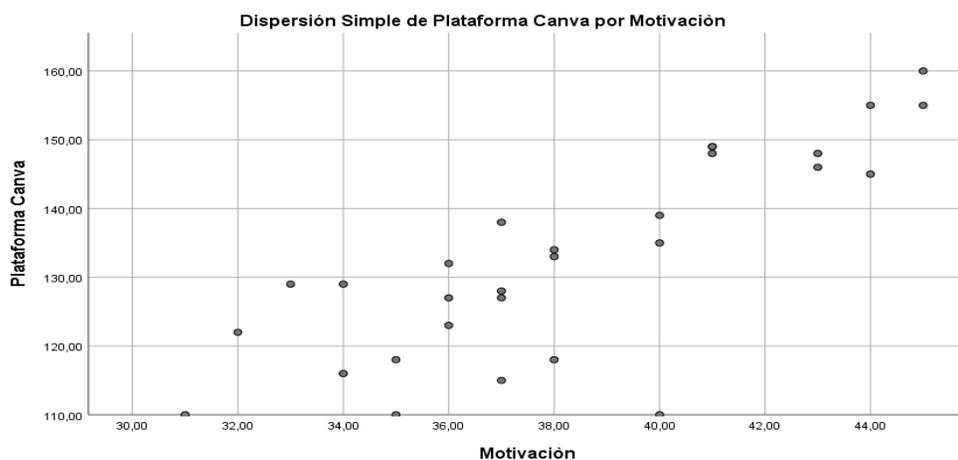
Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la motivación del aprendizaje significativo.

				Plataforma Canva	Motivación
Rho de Spearman	Plataforma Canva	Coeficiente de correlación	de	1,000	,788**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		29	29
	Motivación	Coeficiente de correlación	de	,788**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		40	40

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo- 2023.

Figura 3

Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo.



Fuente: Tabla 8

Como se observa en la tabla 8 y figura 3, el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la motivación en el aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.788 ; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa, esto quiere decir que, la Plataforma Canva si presenta mejoras mediante la motivación en el aprendizaje Significativo, declaraciones hecha con un nivel de confianza del 95%.

**4.1.2. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.**

**Tabla 9**

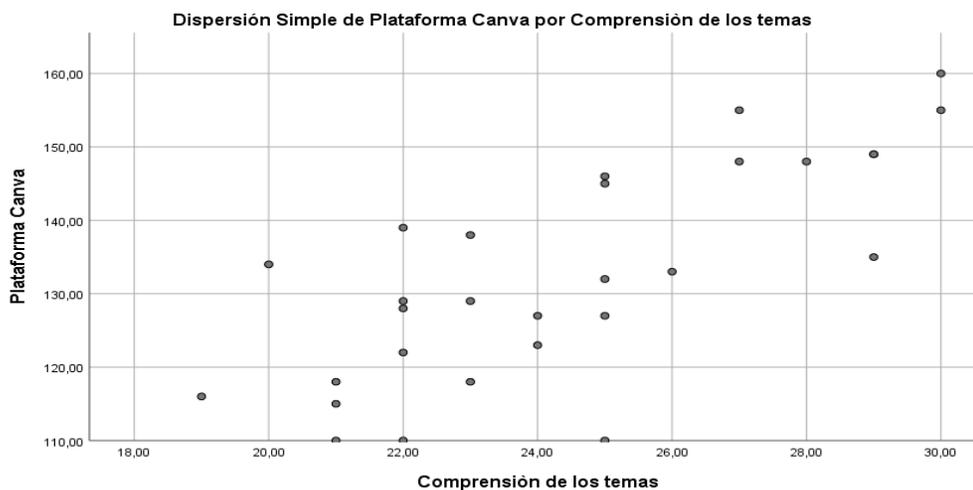
Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la comprensión de los temas del aprendizaje significativo.

			Plataforma Canva	Comprensión de los temas
Rho Spearman	de Plataforma Canva	Coeficiente de correlación	1,000	,785**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	29	29
	Comprensión de los temas	Coeficiente de correlación	,735**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo-2023.

#### Figura 4

Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la comprensión de los temas del aprendizaje significativo.



Fuente: Tabla 9

Como se observa en la tabla 9 y figura 4, el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, con lo cual, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la comprensión de los temas mediante el Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.785; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa, esto quiere decir que, la Plataforma Canva si genera la comprensión de los temas mediante el desarrollo del aprendizaje Significativo, declaraciones hecha con un nivel de confianza del 95%.

**4.1.3. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.**

**Tabla 10**

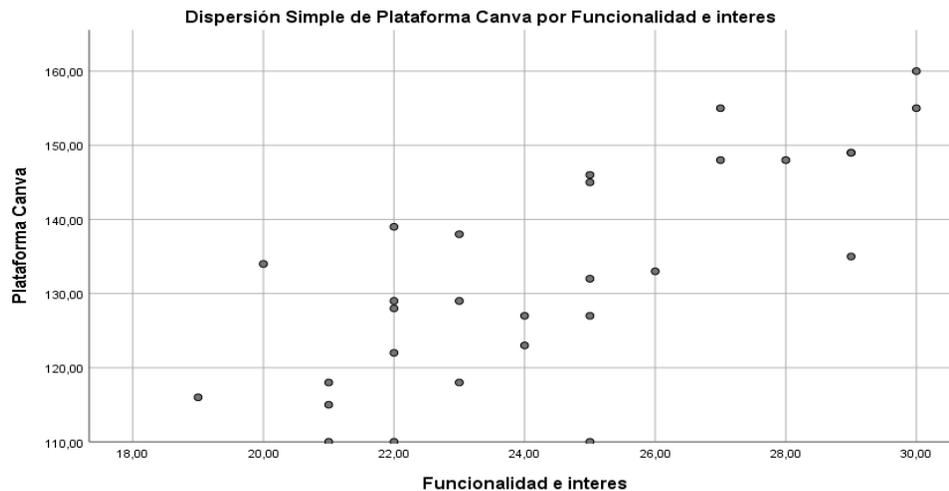
Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo.

		Plataforma Canva	Funcionalidad e interes
Rho de Spearman	Plataforma Canva	1,000	,735**
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	29	29
	Funcionalidad e interes	,735**	1,000
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	40	40

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo- 2023.

### Figura 5

Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo.



Fuente: Tabla 10

Como se observa en la tabla 10 y figura 6, el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la funcionalidad e interés en las actividades mediante el Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.735; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa, esto quiere decir que, la Plataforma Canva si genera la funcionalidad e interés en las actividades generadas mediante el aprendizaje Significativo, declaraciones hecha con un nivel de confianza del 95%.

**4.1.4. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.**

**Tabla 11**

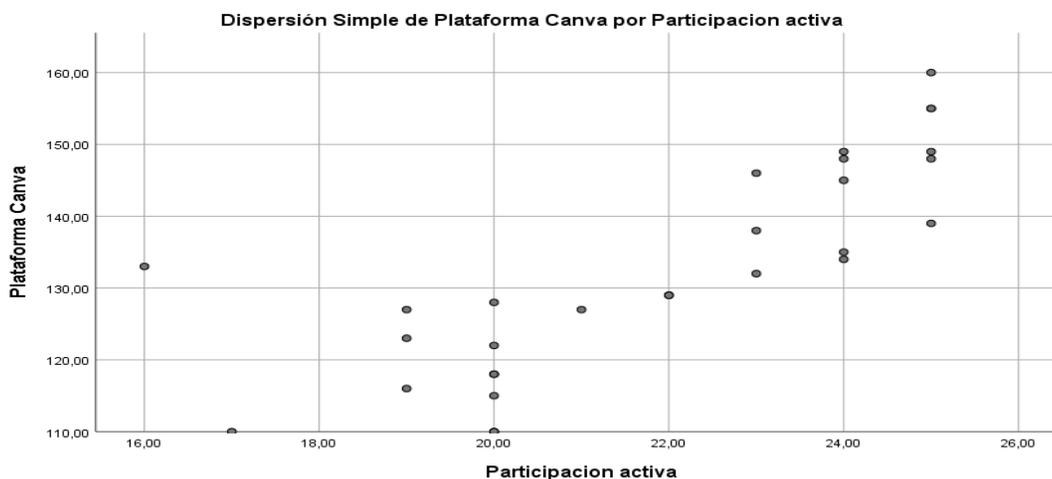
Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo.

			Plataforma Canva	Participacion activa
Rho Spearman	de Plataforma Canva	Coeficiente de correlación	1,000	,703**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	29	29
	Participacion activa	Coeficiente de correlación	,703**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	29	29

**Fuente:** Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash, marzo- 2023.

Figura 6

Resultado de correlación entre Plataforma de Canva y la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo.



Fuente: Tabla 11

Como se observa en la tabla 11 y figura 7, el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la participación activa en el proceso del Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.852; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa, esto quiere decir que, la Plataforma Canva si genera la participación activa mediante el aprendizaje Significativo en las actividades desarrolladas por los estudiantes, declaraciones hecha con un nivel de confianza del 95%.

## **4.2 Análisis de resultados**

El propósito de esta investigación fue Determinar la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023.

### **4.2.1. Determinar la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023.**

En la tabla 4 y figura 1, se muestra los resultados de la relación entre las variables la plataforma canva y el Aprendizaje significativo, evidenciándose que existe una relación alta, en este caso se evidencia que la plataforma canva se obtuvo un 70% y el aprendizaje significativo el 90% cada variable respectivamente. Los resultados demuestran que la plataforma canva como estrategia contribuye al logro del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios en la asignatura de responsabilidad social, de esto podemos inferir que la plataforma canva puede ser de utilidad para el desarrollo de sus actividades pedagógicas por parte de los estudiantes y de la misma manera por el docente quien debe de propiciar y considerar como un recurso importante en el proceso de enseñanza. En ese sentido, si hacemos la comparación con los estudios realizados por Pérez (2019), en su investigación: Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la matemática en los estudiantes de noveno de educación general básica superior del colegio de bachillerato Chambo. En sus conclusiones demuestra el 76% de los estudiantes al desarrollar las actividades mediante la plataforma canva alcanzaron un nivel sobresaliente; es decir demostraron interactividad en sus exposiciones y demostraciones de sus trabajos, de la

misma manera el conocimiento de los recursos que presenta Canva fue importante en su aprendizaje.

Desde la teoría ausubelina, se plantea una posición cognitiva de tal manera que toma como punto de partida la existencia de una estructura cognoscitiva que viene a ser la forma en que el individuo tiene organizado el conocimiento, asimismo, esta estructura se toma en cuenta para el desarrollo de los diversos procesos como la planificación de la instrucción, puesto que ella sirve de soporte para que el alumno pueda procesar la nueva información.

En conclusión, podemos afirmar que las nuevas tecnologías hoy en día ofrecen una variedad de recursos digitales que contribuye en el aprendizaje de los estudiantes, solamente está que el docente debe de conocer e involucrarse en el manejo de las nuevas tecnologías digitales, en ese sentido el docente juega un rol importante en profesionalizarse en nuevas herramientas en aras de los estudiantes ya que en ellos redunda todo beneficio compartido en este caso por los docentes.

#### **4.2.2. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, 2023.**

Para el desarrollo de las actividades como propuesta innovadora fue aportar en el sílabo de educación del VIII ciclo de estudios del curso de Servicio Social Universitario (SSU) en la semana trece y catorce como fechas de exposiciones por parte de los estudiantes en exponer sus experiencias en el ámbito de la responsabilidad social deben de utilizar como recursos la plataforma canva, en donde se presenta como recurso innovador, accesible en donde se presenta múltiples funciones para el desarrollo del aprendizaje.

Al respecto, se comprobó que la relación entre la plataforma canva y la motivación en este caso para el estudio fue de 0,788 en donde representa una correlación positiva de un nivel de magnitud muy fuerte; esto quiere decir que los estudiantes demuestran y mantienen la motivación en el trabajo mediante la plataforma.

Los resultados obtenidos contrastamos con los de García; Cárdenas y Erazo (2020) en su artículo: Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. A base de los resultados obtenidos relacionamos como herramienta importante para el aprendizaje, de tal manera que esto se alcanza mediante la motivación para alcanzar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En ese sentido, Vygostky citado por Vergara (2017), hace referencia a la teoría sociocultural hace referencia a un aprendizaje interactivo, dinámico y motivador, de tal manera que se debe desarrollarse dentro de un ambiente social en donde se evidencie la interacción entre los participantes.

En ese sentido, se considera el aprendizaje algo dinámico y además los estudiantes deben estar motivado, de la misma manera, los recursos deben generar la motivación para este proceso.

#### **4.2.3. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,2023.**

En la tabla 8 y figura 4, se visualiza que el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, con lo cual, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la comprensión de los temas mediante el Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.785; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa.

Los resultados obtenidos contrastamos con los de Ruíz y Intriago (2022). En su artículo: El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga. En su aporte investigativo hace referencia a los procesos cognitivos en este caso de los estudiantes relacionado a la comprensión como un proceso cognitivo de reconocer y entender el desarrollo de las actividades haciendo uso de la plataforma, de tal manera que el 66% de los participantes del estudio demuestran dominio y el desarrollo de los temas al momento de poner en práctica.

Al respecto a la comprensión como proceso en el aprendizaje significativo, Ausubel (1985), refiere que se manifiesta “un conjunto de estructura cognitiva de cada sujeto existe un orden jerárquico en el que las ideas y conceptos tienen un lugar según su nivel de generalización” (p.66). De tal manera que los estudiantes asimilan y adecuan la nueva información de manera sistematizada.

De los resultados presentados, consideramos a la plataforma canva como una estrategia; es

decir un elemento que esta disponible en este caso para alcanzar los objetivos, además de considerarse como un recurso; es decir un recurso que se convierte en útil u funcional para el aprendizaje.

#### **4.2.4. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.**

En la tabla 9 y figura 6, al respecto el p-valor fue de 0.000 menor que el valor de significación 0.05, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la funcionalidad e interés en las actividades mediante el Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.735; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa.

Los resultados son comparados con los estudios de Vizcarra (2019) en su estudio analizó los indicadores estadísticos de la utilización de la interfaz Canvas y el estudio del idioma inglés, en su trabajo de investigación demuestra que de los 110 participantes en el cual participaron en el uso de la plataforma canva para el desarrollo y del aprendizaje del idioma inglés, el 77% de los estudiantes demostraron la importancia de la funcionalidad entendiéndose el trabajo y de las funciones de los recursos digitales en el aprendizaje de los estudiantes.

En la teoría ausbeliana, los materiales en el aprendizaje deben de cumplir un propósito y una funcionalidad; es decir que ayude a adquirirán conceptos más específicos (incluidos) que se incluirán en conceptos más generales con la finalidad de ayudar a entender y comprender el aprendizaje.

La plataforma canva, como herramienta o recurso digital presenta diversos plantillas para diseños, de la misma manera presenta recursos en donde se puede compartir o insertar videos o slide con la finalidad de compartir mediante enlace o presentaciones y a base de ello poder llegar o desarrollar el aprendizaje en los estudiantes.

#### **4.2.5. Establecer sí la herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios de la Universidad Católica de Chimbote,2023.**

Como se observa en la tabla 10 y figura 7, el p-valor es 0.000 menor que el valor de significación 0.05, a partir de ello se tiene evidencia para afirmar que existe relación entre la variable Plataforma Canva y la participación activa en el proceso del Aprendizaje Significativo, asimismo, presenta un coeficiente de correlación de 0.852 ; que de acuerdo a la tabla de correlación que presenta Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a la correlación positiva de magnitud muy fuerte significativa, esto quiere decir que la participación activa por parte de los estudiantes genera el interés en el aprendizaje significativo.

En su investigación de Sánchez (2020 La herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar. Demuestra la interactividad y participación de los estudiantes en el proceso del aprendizaje mediante la plataforma canva; es decir demostraron creatividad, innovación y aprendizaje, así lo demuestra sus resultados en donde el 81% de los participantes obtuvieron resultados favorables, para ello considera necesario el rol del docente que motive y genere la

interactividad en los estudiantes, de la misma manera, los estudiantes también deben demostrar interés en el proceso de aprendizaje.

Desde su aporte teórico de Vygostky , refiere que el aprendizaje se da en un contexto social, de tal manera que los sujetos alcanzan a desarrollar el lenguaje como principal función para el aprendizaje, desarrollan habilidades interactivas, comunicativas esto se debe a la socialización motivación e interacción entre los sujetos.

Al respecto, la participación activa está referido a la interacción y dominio de la plataforma canva, en donde todos se involucran para el trabajo en la plataforma, en el conocimiento de los diversos recursos que ofrece la plataforma (publicaciones, diseños, manejar plantillas, insertar link de recursos externos entre otros); todo esto también se realiza gracias a la conducción o la orientación del docente al momento del desarrollo de las actividades.

## V. CONCLUSIONES Y ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Se comprobó que el nivel de correlación entre la aplicación de la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de educación fue de 0,682, correspondiendo de esta manera una correlación positiva fuerte significativamente. Asimismo, mediante los resultados descriptivos se comprobó que el 70% conocen la importancia de la plataforma canva y el 90% demostraron el desarrollo en el aprendizaje significativo.

Se estableció que la herramienta canva se relaciona con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,788, correspondiendo a un nivel de correlación positiva de magnitud muy fuerte. Esto significa que los estudiantes demostraron motivación en el desarrollo de sus actividades; podemos concluir que a más motivación en los estudiantes mas es el interés por compartir las bondades de la plataforma.

Se comprobó que la herramienta canva se relaciona con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,785, correspondiendo a un nivel de correlación positiva de magnitud muy fuerte.

Se comprobó que la herramienta canva se relaciona con la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,735, correspondiendo a un nivel de correlación positiva de magnitud muy fuerte.

Se comprobó que la herramienta canva se relaciona con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,852, correspondiendo a un nivel de correlación positiva de magnitud muy fuerte.

## **VI. RECOMENDACIONES**

### **a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico**

Se recomienda que, a posteriores estudios relacionado al tema, emplear el proceso metodológico considerando la técnica e instrumento aplicado y a base de ello poder complementar y profundizar en nuevos estudios que ayude al aporte del aprendizaje en los estudiantes.

### **b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Desde el punto de vista práctico, se recomienda siempre la organización o la planificación de las actividades, de tal manera que ayude a logro de los objetivos; es decir se debe considerar siempre la planificación, la ejecución y los resultados y a base de los resultados obtenidos tomar decisiones posteriores con respecto a la problemática.

### **c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

Desde el campo académico, tomar en cuenta que en este ciclo XXI podemos hablar de las Tecnologías de información y comunicación (TIC), Tecnología de Aprendizaje y conocimiento (TAC) y la tecnología de empoderamiento y participación (TEP); toda ella está orientado al campo del conocimiento y para ello el docente debe ser el principal gestor o articulador entre el aprendizaje y el estudiante el logro de los objetivos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcentales,C; García,D. ; Cárdenas,N. ;Erazo,J. (2020), en su artículo: Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Dialnet-CanvaComoEstrategiaDidacticaEnLaEnsenanzaDeLenguaY-8318340.pdf. DOI 10.35381/cm.v6i3.393
- Ausubel, Novak y Hanesian (1983).Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2° Ed.TRILLAS México
- Campos, A., & Perales, E. (2018). *Relación entre gestión educativa y desempeño docente en educación inicial*. Universidad Católica los Ángeles de trujillo “Benedicto xvi”. Recuperado de [http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/346/1/0061220211\\_0001193711\\_T\\_2018.pdf](http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/346/1/0061220211_0001193711_T_2018.pdf)
- Cueva, G. Diego. Abraham. (2020). Cita sugerida (APA, séptima edición) Cueva Gaibor, D. A. (2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. *Revista Conrado*, 16, 341–348.
- Gomez, S. (2019). *Metodología de la investigación*. (R. T. Milenio, Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53).
- Granja, R. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5973095>
- González, R., & Salazar, F. (2008). Aspectos Básicos Del Estudio De Muestra Y Población Para La Elaboración De Los Proyectos De Investigación. *Universidad De Oriente*

*Núcleo De Sucre Escuela De Administración Curso Especial De Grado, 1-76.*

Guevara-Vizcaino, Claudio. 2020. "Uso de Las TIC En Procesos de Aprendizaje de Matemática , En Estudiantes de Básica Superior Uso de Las TIC En Procesos de Aprendizaje de Matemática , En Estudiantes de Básica Superior Use of ICT in Mathematics Learning Processes in Higher Basic Students U." *Dominio de Las Ciencias* (July). doi: 10.23857/dc.v6i3.1279.

Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010). *Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. Metodología de la investigación.* Recuperado de <http://www.casadellibro.com/libro-metodologia-de-la-investigacion-5-ed-incluye-cd-rom/9786071502919/1960006>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1997). *Metodología de la investigación.*

Huatay Melgarejo, R. H. (2020). *Uso de TIC y logro de aprendizaje-del área de Comunicación en estudiantes del cuarto-grado ciclo avanzado CEBA N.º 151* Micaela-Bastidas. Lima.

Jimenez, A. (2016). *Efectos de las técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de una institución educativa particular del Rimac,2016.* César Vallejo. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/24923>

- ISTE (2007): Estándares Nacionales Estadounidenses de TIC para Estudiantes. [Consulta en línea: Eduteka, Marzo 18, 2009, <http://www.eduteka.org/estandaresestux.php3>]
- La Torre (2016). Las dos características fundamentales del aprendizaje es que sea significativo y funcional.
- M, Neftali, E., & Díaz De León, T. (2016). Título: Población y Muestra. *Ponencia*. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Marcos,C. (2017). Canva, una herramienta de diseño web gratuita. obtenido de canva, una herramienta de diseño web gratuita: <https://www.palbin.com/es/blog/p858-canva-una-herramienta-de-disenoweb-gratuita.html#por-qu-usar-canva>
- Morquecho, J. & Valeria. (2019). “Plan de Mejora Para El Fortalecimiento de La Práctica Docente En El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje Subnivel Básica Superior.” Universidad Nacional De Educación, Ecuador.
- Muñoz, A. (2015). Fuentes de información offline y online utilizadas en publicidad. Obtenido de Fuentes de información offline y online utilizadas en publicidad: <http://publmarketing2.blogspot.com/2015/09/fuentes-de-informacionoffliney-online.html>
- Navarrete, G., Mendieta, R. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de Internet. *Espirales - Revistas Multidisciplinarias de Investigación*, 2(15), 126. <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220/165>
- Ortiz, (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Pérez, Jorge. 2019. “Herramientas Tecnológicas Para El Aprendizaje Lúdico de La

Matemática En Los Estudiantes de Noveno de Educación General Básica Superior Del Colegio de 77 Bachillerato ‘Chambo’.” Universidad Tecnológica Indoamericana.

Pe, W. P., Pe, S. J., & Espinoza-beltr, S. (2021). Ciencias de la educación Artículo de investigación. 7

Quispe, M. (2020). La gestión pedagógica en la mejora del desempeño docente. Investigación Valdiziana. Dirección de Investigación Universitaria, Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Vol. 14 (1).

Rekalde, I., Vizcarra, M. T., y Macazaga, A. M. (2013). la observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. Educacion XX1, 17(1), 201-220. <https://doi.org/10.5944/educxx1.17.1.1074>

Rodríguez, J. (2019). “Uso de La Gamificación Como Estrategia Metodológica En La Enseñanza de Investigación En Ciencia y Tecnología.” Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Ruiz, G. e Intriago,W. (2022). En su artículo: El uso de la herramienta tecnológica canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la escuela fiscal Lorenzo Luzuriaga.

Sánchez (2020), en su investigación: “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”.

Sanches, M. (2020). “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I. E. Simón Bolívar.” Universidad San Ignacio de

Loyola.

Sandoval, C. H. (2020). El nuevo rol docente en el Fortalecimiento del proceso Enseñanza Aprendizaje de las Practicas Educativas Innovadoras (pp. 1–8).

Santos, H., Batista, J. y Marques, R. (2019). Digital transformation in higher education: the use of communication technologies by students. *Procedia Computer Science*, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919322021>

Somoza, Marmolejo, Grob, y Lorente, (2018). El meme de internet en la enseñanza del diseño como herramienta de síntesis y análisis crítico. El meme de internet en la enseñanza del diseño como herramienta de síntesis y análisis 150 crítico, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202018000100239](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100239).

Santos, H., Batista, J. y Marques, R. (2019). Digital transformation in higher education: the use of communication technologies by students. *Procedia Computer Science*, Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919322021>

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

ULADECH. (2021). Código de ética para la investigación - versión 003 (resolución n° 0973-2019-cu-uladech). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, 7. Recuperado de <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo->

de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf

Vizcarra,C. (2019). Uso de la plataforma-virtual canvas en el aprendizaje del idioma-inglés en los estudiantes de pregrado de la Universidad-Tecnológica del Perú.

## ANEXOS

### 1. Instrumento de recolección de datos

#### a. Instrumentos de medición del Uso de la plataforma Canva Cuestionario.

Estimado estudiante. El presente instrumento es de carácter confidencial, de uso académico, como parte de la investigación cuyo objetivo es, analizar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en estudiantes de la escuela profesional de Educación de la Universidad Católica de Chimbote-2023. Leer con atención cada uno de los planteamientos. Marque con una (x) solo una alternativa de respuesta para cada ítem, por favor no dejar ninguna respuesta sin marcar. **La escala empleada es la siguiente: Siempre (S) Casi Siempre (CS) A Veces (AV) Casi Nunca (CN)**

N°	Items	1	2	3	4
		Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	<b>Dimensión: Innovación - Interactividad</b>				
1	La plataforma Canva favorece el uso de un lenguaje correcto y claro				
2	La estructura de la plataforma Canva el estudiantes interactua con facilidad.				
3	Maneja las redes sociales con facilidad				
4	La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el estudiante y los contenidos del curso				
5	La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el profesor y el estudiante.				
	<b>Dimensión: Creatividad- enseñanza</b>				
6	La plataforma Canva se adecua para un diseño básico y sencillo.				
7	La plataforma Canva realiza actividades con presentaciones o con canva doc.				
8	Realiza trabajos Significativo en la plataforma Canva.				
9	Los recursos de la plataforma cree que se ajusta a las necesidades de la clase.				
10	Los recursos virtuales de la plataforma Canva se utilizan acorde a los contenidos de la asignatura.				
	<b>Dimensión: enseñanza</b>				

11	Las actividades en la plataforma Canva incluyen audio, video e imágenes.				
12	La plataforma Canva permite un fácil acceso a la información (ppts, resúmenes, separatas, enlaces, blogs, páginas web, repositorios, bibliotecas virtuales, etc.).				
13	La estructura de la plataforma Canva permite una fácil navegación por los diferentes menús y apartados.				
14	Las actividades de la plataforma Canva reducen la necesidad de explicaciones complementarias del profesor.				
15	El uso de la plataforma Canva se ajusta al plan de estudios de las asignaturas.				
	<b>Dimensión: Influencia del aprendizaje</b>				
16	El uso de la plataforma Canva es una forma moderna de enseñanza				
17	La plataforma Canva genera se te presenta funcional en el cual puedas compartir conocimientos.				
18	El uso de la plataforma Canva permite la construcción de conocimientos.				
19	El uso de la plataforma Canva reemplaza adecuadamente la relación cara a cara para el logro de aprendizajes.				
20	La plataforma Canva favorece el aprendizaje multimedia.				

**b.- Instrumentos de medición de Aprendizaje significativo mediante el cuestionario.**

Estimado estudiante. El presente instrumento es de carácter confidencial, de uso académico, como parte de la investigación cuyo objetivo es, analizar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en los estudiantes de educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote-2023.

Indicaciones: Leer con atención cada uno de los planteamientos. Marque con una (x) solo una alternativa de respuesta para cada ítem, por favor no dejar ninguna respuesta sin marcar. La escala empleada es la siguiente: **Siempre (S) Casi Siempre (CS) A Veces (AV) Casi Nunca (CN)**

N°	Items	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4
	<b>Dimensión: Motivación</b>				
1	Te sientes motivado por atender o aprender funciones en Canva.				
2	Demuestras interés por el logro de tus aprendizajes.				
3	Demuestra habilidades en el manejo de la plataforma virtual..				
4	Demuestras buen estado de ánimo al obtener nuevos aprendizajes				
5	Despierta el interés por aprender mediante los diversos diseños o plantilla.				
	<b>Dimensión: Comprensiva</b>				
6	Buscas estrategias para adquirir nuevos conocimientos.				
7	Construyes significados a partir de la información que recibes				
8	Logras entender los procesos digitales conectado a la educación.				
9	Las actividades realizadas en Canva ayuda al proceso de aprendizaje.				
10	Interactúa con sus compañeros en relación al tema,				
	<b>Dimensión: Funcionalidad</b>				
11	Resuelves situaciones problemáticas usando tus conocimientos.				

12	Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos.				
13	Relacionas tu conocimiento previo con el nuevo conocimiento.				
14	Establece explicaciones de los hechos cuando has aprendido				
15	Realiza presentaciones atractivas mediante el recurso.				
	<b>Dimensión: Participación activa</b>				
16	Asumes un rol protagónico en sus exposiciones.				
17	Expresas con facilidad cuando tienes una duda.				
18	Reconoces tus fortalezas para adquirí conocimientos				
19	Identificas las debilidades que debes superar para obtener conocimientos				
20	Comparte información mediante el recurso.				

## 2. Evidencias de validación de Instrumento

### RESULTADOS DE LA VALIDACION DE LOS INSTRUMENTOS

#### RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de preguntas cerradas

OBJETIVO : Recoger información sobre la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023

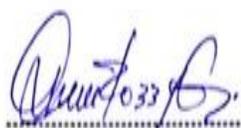
DIRIGIDO A : Estudiantes del VIII ciclo de educación-Uladech 2023

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : ROBBY OLIVER GUTIERREZ GONZALES

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : DOCTOR EN EDUCACIÓN ...



Dr. Robby O. Gutiérrez González

DNI: 32977568

NOTA: Quien valide el instrumento debe asignar una valoración marcando un aspa en el casillero que corresponda (x)

## RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de preguntas cerradas

OBJETIVO : Recoger información sobre la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023

DIRIGIDO A : Estudiantes del VIII ciclo de educación-Uladech 2023

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : EUGENIO SALOME CONDORI

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACION

---

Eugenio Salome Condori  
Dr en Ciencias de la Educacion

**DNI: 23227633**

NOTA: Quien valide el instrumento debe asignarle una valoración marcando un aspa en el casillero que corresponda (x)

A 1'

## RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario de preguntas cerradas

OBJETIVO : Recoger información sobre la herramienta canva como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de estudios de la escuela de educación de la universidad los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023

DIRIGIDO A : Estudiantes del VIII ciclo de educación-Uladech 2023

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
				X

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : ANTONIO AGRECIO MEZA LLANCO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : DOCTOR EN EDUCACION GESTION EDUCATIVA



Dr. Antonio A. Meza Llanco  
C.M. 102096602

NOTA: Quien valide el instrumento debe asignar una valoración marcando un aspa en el casillero que corresponda (x)

### 3. Evidencias de trámite de recolección de datos

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombre – 2018 – 2027”

Chimbote, 6 de enero del 2023

#### CARTA N° 0025-2023

Señor:

**DR. NILO ALBERT VELASQUEZ CASTILLO**

DIRECTOR DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE.

**ASUNTO: SOLICITO ACEPTACION PARA LA EJECUCION DE PROYECTO DE TESIS.**

---

Es grato dirigirme a usted y expresar mi cordial saludo, el motivo de la presente carta tiene por finalidad la solicitud de aceptación para la ejecución del proyecto de tesis titulada: “LA HERRAMIENTA CANVA COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL VIII CICLO DE ESTUDIOS DE LA ESCUELA DE EDUCACION DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ANCASH-2023” durante los meses de enero, febrero y marzo del presente año.

Por este motivo, agradeceré que me brinde las facilidades a fin de culminar satisfactoriamente mi investigación en el mismo que redundara en beneficio de los estudiantes de su institución.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



---

**Thais Milagros Tovar Gaspar**  
DNI N° 71879618

## Evidencia de las exposiciones en el desarrollo del aprendizaje

SEXUAL Y REPRODUCTIVA - GRUPO B

# ROLES DE GÉNERO

SOCIEDADES PATRIARCALES: ANDROCÉNTRICO, RICO, SANO Y HETEROSEXUAL, COMÚN A TODAS LAS CULTURAS.

**ESFERA PRIVADA**  
TRABAJO  
REPRODUCTIVO  
SUMISION  
DEPENDENCIA  
CUIDADORA  
NO TOMA LAS DECISIONES



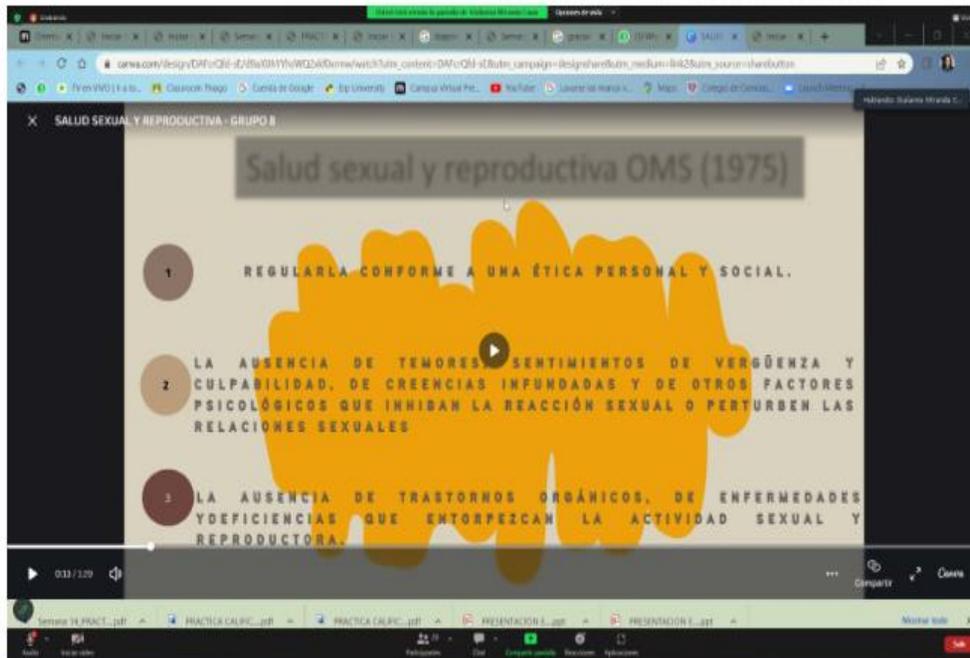
**ESFERA PÚBLICA**  
TRABAJO  
PRODUCTIVO  
DOMINANTE  
AUTONOMIA  
CABEZA DE FAMILIA  
TOMA LAS DECISIONES

www.canva.com

Compartir Canva

CT...pdf PRACTICA CALIFIC...pdf PRACTICA CALIFIC...pdf PRESENTACION E...ppt PRESENTACION E...ppt Mostrar todo X

[https://www.canva.com/design/DAFcrQfdsE/d9aJ0JhYYhsWQ2xkf0xrmw/watch?utm\\_content=DAFcrQfdsE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFcrQfdsE/d9aJ0JhYYhsWQ2xkf0xrmw/watch?utm_content=DAFcrQfdsE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



Exposiciones de los estudiantes de educación del VIII ciclo de estudios-2023

#### 4. Otros



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
DIRECCION DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION  
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Chimbote, 9 de enero del 2023

**CARTA N° 00135-2023-DE-ULADECH Católica**

Señor(a).

**Br. Thais Milagros Tovar Gaspar**  
Estudiante del taller de titulación de Pos grado  
ULADECH católica

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez comunicarle la aceptación a la solicitud presentada por su persona, para desarrollar la investigación “LA HERRAMIENTA CANVA COMO ESTRATEGIA Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL VIII CICLO DE ESTUDIOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE, ANCASH-2023”, durante los meses de enero, febrero y marzo del presente año.

En el desarrollo de las actividades y coordinaciones estará a cargo el docente tutora de la asignatura Lic. **Cindy Córdova Chinchad**, quien dará el visto bueno del cumplimiento, para emitir la constancia de ejecución del proyecto de investigación

Atentamente



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo**  
DIRECTOR



## Procesamiento de los datos en el programa spss

\*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	VAR00001	Numérico	8	2	Interactividad	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
2	VAR00002	Numérico	8	2	Creatividad-enseñanza	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
3	VAR00003	Numérico	8	2	Creatividad y enseñanza	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
4	VAR00004	Numérico	8	2	Influencia del aprendizaje	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
5	VAR00005	Numérico	8	2	Plataforma Carva	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
6	VAR00006	Numérico	8	2	Motivación	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
7	VAR00007	Numérico	8	2	Comprensiva	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
8	VAR00008	Numérico	8	2	Funcionalidad	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
9	VAR00009	Numérico	8	2	Participación activa	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
10	VAR00010	Numérico	8	2	Aprendizaje significativo	Ninguna	Ninguna	8	Derecha	Escala	Entrada
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Pruebas NPar
  - Título
  - Notas
  - Prueba de Kolmo...
- Registro
- Correlaciones no para
  - Título
  - Notas
  - Correlaciones
- Registro
- Gráfico
  - Título
  - Notas
  - Dispersión de VA...
- Registro
- Correlaciones no para
  - Título
  - Notas
  - Correlaciones
- Registro
- Correlaciones no para
  - Título
  - Notas
  - Correlaciones

NPART TESTS

```

/K-S (NORMAL)=VAR00005 VAR00010
/MISSING ANALYSIS.
    
```

**Pruebas NPar**

**Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra**

		Plataforma Carva	Aprendizaje significativo
N		66	66
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	68,4848	71,9091
	Desv. Desviación	11,58811	9,16637
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,193	,235
	Positivo	,160	,189
	Negativo	-,193	-,235
Estadístico de prueba		,193	,235
Sig. asintótica (bilateral)		,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

a. La distribución de prueba es normal.  
 b. Se calcula a partir de datos.  
 c. Corrección de significación de Lilliefors.

NONPAR CORR

```

/VARIABLES=VAR00005 VAR00010
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.
    
```

**Correlaciones no paramétricas**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
  - Pruebas NPar
    - Título
    - Notas
    - Prueba de Kolmo
  - Registro
    - Correlaciones no para
      - Título
      - Notas
    - Correlaciones
      - Registro
        - Gráfico
          - Título
          - Notas
        - Dispersión de Var
  - Registro
    - Correlaciones no para
      - Título
      - Notas
    - Registro
      - Correlaciones no para
        - Título
        - Notas
        - Correlaciones

```

NONPAR CORR
/VARIABLES=VAR00005 VAR00010
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

### Correlaciones no paramétricas

#### Correlaciones

Rho de Spearman	Plataforma Carva		Plataforma Carva	Aprendizaje significativo
		Coefficiente de correlación	1,000	,815**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	66	66
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	,815**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	66	66

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

```

GRAPH
/SCATTERPLOT(BIVAR)=VAR00005 WITH VAR00010
/MISSING=LISTWISE.

```

### Gráfico

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

# Informe de tesis

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

5%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo