

# thmthm

*por* Hector VELASQUEZ CUEVA

---

**Fecha de entrega:** 26-ago-2023 10:56p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2151852561

**Nombre del archivo:** TESIS.\_30.7-turnitin.docx (207.29K)

**Total de palabras:** 8226

**Total de caracteres:** 45255

**1**  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**1**  
**LA HERRAMIENTA DIGITAL CANVA Y EL APRENDIZAJE**  
**SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA DE PIURA 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO**  
**EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN**  
**E INFORMÁTICA**

**Autores:**

**Br.** Gelin Medalit Flores Calvay

**Br.** Jhossy Rosana Romero Tineo

**1**

**Asesor**

**Mg.** Héctor Israel Velásquez Cueva

<http://Orcid.org/0000-0002-4953-3452>

**Línea de investigación:**

Educación y responsabilidad social

Trujillo – Perú

2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

### . INTRODUCCIÓN

A nivel mundial, el desafío en educación a menudo se plantea como incorporar recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje. Esta doble dificultad se ve de manera más prominente en los estudiantes, que necesitan saber cómo procesar los datos obtenidos de fuentes electrónicas, y en los profesores, que deben diseñar, organizar, construir y evaluar el material a través de medios digitales.

La pandemia nos dejó una gran lección y esto lo recoge muy bien la UNESCO (2020) Un total de 1570 millones de estudiantes, repartidos por 191 países, se encuentran en una situación sin precedentes. Sin duda, estos tiempos difíciles requieren soluciones innovadoras, y la adopción de plataformas tecnológicas es uno de esos enfoques para cerrar la brecha entre educadores y alumnos. Es crucial que los maestros entiendan cómo usar estas plataformas para que puedan brindar el mejor apoyo posible para la educación, asegurando que las clases se sigan impartiendo y que los estudiantes se mantengan al día con su aprendizaje.

En el contexto actual de la educación, <sup>19</sup> el uso de tecnologías digitales se ha convertido en una herramienta clave para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El modelo digital Canvas ha ganado popularidad como una plataforma versátil para la colaboración, <sup>27</sup> organización y desarrollo de ideas en diferentes contextos educativos. Sin embargo, su impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes aún no ha sido ampliamente investigado.

En el caso de Perú, a pesar de los avances en la implementación de tecnología en las aulas, todavía existen desafíos significativos en términos de acceso a recursos digitales y capacitación docente. Por lo tanto, es necesario investigar cómo el modelo digital Canvas puede ser adaptado y utilizado de manera efectiva en el sistema educativo peruano para promover el aprendizaje significativo de los estudiantes. Sánchez (2020) Al examinar el uso de las TIC en un <sup>29</sup> entorno educativo, es evidente que la tecnología digital puede ser beneficiosa para los logros de los estudiantes y promover el desarrollo de talentos más creativos y únicos. Desafortunadamente, muchos profesores convencionales no aceptan estos cambios y son reacios a animar a los estudiantes a hacer lo mismo; Como resultado,

hasta el 90% de los alumnos siguen teniendo preferencia por las clases presenciales tradicionales.

En la región de Piura, específicamente, se presentan desafíos adicionales debido a las características socioeconómicas y geográficas de la región. Es fundamental comprender cómo el modelo digital Canvas puede ser implementado en este contexto regional para optimizar el aprendizaje de los estudiantes y superar las barreras existentes, así mismo nos centramos en la localidad de Huarmaca, especialmente en la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton, donde el uso de las herramientas digitales despierta la curiosidad y es algo favorable para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

Toda esta problemática y la situación a nivel local nos llevaron a plantear la siguiente pregunta ¿Cuál es la relación entre la herramienta digital Canvas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023?

La presente investigación se justifica teóricamente ya que se ha visto que la plataforma Canvas fomenta el aprendizaje de manera efectiva. Esto se pone de manifiesto a través de las aplicaciones teóricas, así como de los novedosos resultados obtenidos a partir de investigaciones sobre la relación entre diversas variables. En consecuencia, estos hallazgos brindan una importante contribución teórica que puede ser aplicada para futuras sistematizaciones, avanzando así en el estado actual del conocimiento.

Se justifica socialmente ya que los resultados de este estudio brindarán a los estudiantes respuestas a sus dificultades académicas, al mismo tiempo que brindarán a los maestros datos sobre qué estrategias y ayudas didácticas digitales favorecen el aprendizaje significativo.

El objetivo de la investigación es Determinar la relación entre la herramienta digital Canvas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023. Asimismo, los objetivos específicos que guiarán nuestra investigación son los siguientes: Identificar la relación entre la herramienta digital Canvas y la dimensión motivación del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023, Identificar la relación entre la herramienta digital Canvas y la dimensión comprensión del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023, Identificar la relación entre la herramienta digital Canvas y la

dimensión funcionalidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023, Identificar la relación entre la herramienta digital Canva y la dimensión participación activa del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023.

Asimismo, la hipótesis a la cual se dará respuesta mediante los resultados son los siguientes. La hipótesis general Existe una relación significativa entre la herramienta digital Canva y el aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023. Asimismo, las hipótesis específicas son los siguientes: Existe relación entre la herramienta digital Canva y la dimensión motivación del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023, Existe relación entre la herramienta digital Canva y la dimensión comprensión del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023, Existe relación entre la herramienta digital Canva y la dimensión funcionalidad del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023, Existe relación entre la herramienta digital Canva y la dimensión participación activa del aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución educativa N° 14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton de Piura 2023.

Para poder reforzar la investigación se realizó una búsqueda exhaustiva de información desde diferentes bases de datos, primero se tomó desde la visión internacional, encontrando los siguientes antecedentes.

Pérez (2019) En su investigación, titulada “Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de las matemáticas en los estudiantes de noveno grado de educación general básica superior del liceo Chambo, en Ambato”, tuvo como objetivo introducir una estrategia lúdica por medio de la tecnología para el perfeccionamiento de los estudiantes. ' comprensión de ecuaciones de primer grado. Este emprendimiento siguió un paradigma cualitativo que permite la creación de conocimiento a partir de concepciones. Era evidente que el entusiasmo de los estudiantes aumentó y, con la guía de su maestro, navegaron la aplicación sin problemas. El resultado fue una mejora impresionante del 35 % en el rendimiento con respecto a los métodos tradicionales, donde las soluciones se alcanzaban en tiempo fraccionado.

Arcentales et al., (2020) en su artículo: “Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de la lengua y la literatura”, se evalúa la influencia que tienen las herramientas tecnológicas en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes del colegio “Salesiano Agronómico-Ecuador”. Para construir una imagen completa, adoptamos una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa, no experimental. Esto implicó encuestar a estudiantes de tercer año y entrevistar a un grupo focal del área de estudio; todo esto se hizo dentro de una cohorte, haciéndolo transversal. La investigación que realizamos indicó que los estudiantes encuentran usos innovadores para las herramientas tecnológicas para mejorar sus habilidades, en particular sus habilidades de alfabetización. Pero solo unos pocos han aprovechado el poder de Canva para crear textos escritos, sin duda porque tiene numerosas ventajas. Seguimos adelante y brindamos pautas sobre cómo usar la plataforma en función de la etapa RCEO.

Ruiz y Intriago (2022) el enfoque principal de este estudio fue explorar los impactos de Canva como herramienta tecnológica para la enseñanza creativa entre <sup>25</sup> los maestros de la escuela pública Lorenzo Luzuriaga en la provincia de Manabí en Ecuador, específicamente en el área de El Sector Limón. Se buscó determinar si esta herramienta tecnológica tuvo o no una influencia notable en las prácticas educativas. Después de realizar un examen exhaustivo que empleó enfoques tanto cualitativos como cuantitativos, se hizo evidente que la técnica de la encuesta desempeñó un papel integral en esta investigación. Además, utilizamos cuestionarios y libros para recopilar hechos y teorías pertinentes. La implementación de la tecnología ha beneficiado enormemente las <sup>16</sup> prácticas docentes, como lo demuestra nuestro descubrimiento. Nuestro estudio muestra <sup>16</sup> que las tecnologías de la información y la comunicación han contribuido considerablemente a la disponibilidad de recursos educativos basados en la web y han mejorado la experiencia de aprendizaje. Podemos afirmar con confianza que los educadores de hoy están utilizando estos avances en su beneficio, mejorando el acceso de los estudiantes a la información. Esto se ha manifestado en una serie de entornos de aprendizaje novedosos donde el conocimiento se intercambia libremente entre educadores y alumnos a la velocidad del rayo.

Muñoz (2019) se quiso evaluar el efecto <sup>17</sup> del uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en el aprendizaje significativo, por lo que planteamos un estudio exploratorio y descriptivo conjunto. Se utilizó encuestas de escala Likert para recopilar datos de padres, estudiantes y profesores de la Unidad Educativa La Gran Esfera

Azul-Ecuador. En última instancia, nuestros resultados indican que el uso inadecuado de estrategias didácticas innovadoras, así como la falta de conocimiento de los docentes sobre las TIC, impiden un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales.

<sup>1</sup> A nivel nacional se encontró la siguiente información después de realizar la búsqueda en diferentes bases de datos.

Vizcarra (2019) en su proyecto de investigación profundizó en los efectos del uso de la interfaz de Canvas en el aprendizaje del idioma inglés. Tuvimos un total de 110 participantes, la mitad en una fase de prueba y la otra mitad en un grupo de control. Nuestros hallazgos mostraron de manera abrumadora que el <sup>1</sup> uso de la plataforma virtual había una influencia innegable en el dominio del inglés: tasas de aprobación del 100 %, con un promedio de 17 en la fase de prueba, mientras que los grupos de control solo lograron un 7,2 % con calificaciones inferiores a 12.

Huatay (2020) a lo largo de este estudio científico se adoptó un enfoque correlacional cuantitativo, transversal y descriptivo. Los instrumentos utilizados fueron una prueba sobre <sup>1</sup> el uso de las TIC y otra sobre el rendimiento académico en el campo de la Comunicación, con un tamaño de muestra de 75 estudiantes. Para la etapa estadística se utilizó un procedimiento no paramétrico tipo Pearson, siguiendo un trabajo descriptivo para la examen. El resultado alcanzó una correspondencia efectiva de 0,68, con un nivel de significancia asintótica de  $p < 0,005$ . Esto confirma la conjetura de la exploración, indicando una correlación significativa entre el uso de las TIC y los logros de los estudios en Comunicación. En pocas palabras, parece haber una relación proporcional, donde un mayor <sup>22</sup> uso de las TIC se asocia con mayores niveles de logros académicos en el sector de la Comunicación.

Sánchez (2020) en su estudio titulado "Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año de Ciencias de la Computación en la I.E. Simón Bolívar", los investigadores se propusieron examinar el impacto de las herramientas educativas en la creatividad de los estudiantes. En concreto, emplearon Canva como estrategia y recurso para las actividades de clase con alumnos de primero de secundaria. Para obtener estos datos, utilizaron un método de investigación cualitativo e interpretativo que les permitió sacar conclusiones significativas. Para obtener los conocimientos que adquirimos en esta investigación, dos <sup>9</sup> de nuestros educadores más experimentados y dos de nuestros estudiantes más maduros del centro educativo Simón Bolívar fueron cuidadosamente seleccionados para recopilar datos. Los adolescentes involucrados tenían un rango de edad

de catorce a quince años, mientras que los instructores lideraban el currículo de Educación por el Trabajo (Informática). Los resultados muestran que el uso de Canva en el aula como estrategia de retroalimentación o de conocimientos previos tiene importantes beneficios académicos. Fomenta la creatividad entre los estudiantes, así como las habilidades que quizás no sabían que tenían. Concluimos que esta herramienta es un gran recurso tanto para profesores como para alumnos y sirve como un refuerzo invaluable para su educación. Además, permite a los estudiantes ser inventivos y creativos, llevándolos a un mayor progreso y éxito en el futuro.

Ramírez (2020) en su investigación titulado 'Plataforma Canvas y Aprendizaje para Estudiantes que Trabajan en el Curso de Introducción a las Matemáticas para Ingeniería de la Universidad Tecnológica del Perú', el autor explora el vínculo entre la efectividad del aprendizaje y la utilización de la plataforma Canvas. Con un diseño descriptivo-correlacional, y enfoque cuantitativo, plantea una hipótesis educativa. Luego se asignó una muestra de 32 estudiantes de dicho instituto para probar este método. Para llegar a una conclusión sobre la plataforma Canvas, el autor empleó encuestas como medio de investigación. Consultaron a estudiantes individuales, todos de ciencias matemáticas en la carrera de ingeniería de la UTP. Después de recopilar los datos de estos cuestionarios, se utilizó SPSS para analizarlos. En última instancia, se descubrió que existe una conexión notable entre los componentes de Canvas, como los planes de preparación, el material de instrucción, la comunicación y la evaluación con respecto a los estudiantes en campos técnicos basados en matemáticas. Concluye sugiriendo que los académicos de la organización deberían aceptar el programa y hacer uso de Canvas en sus diversas formas, como guía y evaluador, para maximizar su potencial. Esta tesis se suma al presente análisis ya que considera la perspectiva del estudiante y examina una muestra similar a la utilizada en este proyecto. También plantea numerosos aspectos de Canvas que podrían mejorar la experiencia de enseñanza; facetas que se pueden tener en cuenta aquí.

En los antecedentes locales hubo dificultades, ya que el uso de la herramienta digital Canvas es algo nuevo, sin embargo, el uso de herramientas digitales ya se venía usando para desarrollar el aprendizaje significativo, esto solo evidencia la importancia de la realización de esta investigación.

Seminario (2022) Desde el punto de vista de analizar los niveles de aprendizaje en la Carrera de Medicina Humana de la Universidad Piura-2022, se realizó un estudio científico



para conocer la correlación entre la educación virtual y el aprendizaje. A través del empleo de instrumentos virtuales como parte del proceso de enseñanza, el objetivo final de esta investigación fue determinar el alcance de esta conexión. Bajo una tipología correlacional básica, se adoptó un enfoque cuantitativo transaccional para realizar la investigación utilizando un cuestionario para recopilar datos de una muestra de 100 estudiantes de cuarto año matriculados en el Programa de Medicina Humana de la universidad. El diseño no experimental se analizó mediante programas estadísticos como SPSS y hojas de cálculo para interpretación y tabulación de datos. El nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$  revela que las variables del estudio estaban inevitablemente vinculadas con un fuerte grado de correlación ( $r = 0,974$  puntos) según los resultados obtenidos.

Valdiviezo (2021) este estudio buscó analizar las conexiones entre la docencia virtual y el éxito académico en estudiantes de enfermería del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “Morropón” - 2021. Empleando un diseño asociativo correlacional cuantitativo sin realizar ningún experimento, recopilamos datos sobre dos variables clave de los 80 alumnos de enfermería matriculados en un instituto de Piura. Mediante cuestionarios de encuesta, podemos afirmar que la enseñanza virtual tiene una clara conexión con la aptitud de los estudiantes. Nuestros hallazgos indican de manera inequívoca que las habilidades académicas y la enseñanza virtual están interrelacionadas en el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público de Morropón. Se ha realizado un descubrimiento importante en cuanto a la relación entre las competencias cognitivas y procedimentales ( $Rho = .285^*$ ;  $p=0.010 < 0.01$ ;  $Rho = .243^*$ ;  $p=0.030 < 0.05$ ). Este hallazgo no debe tomarse a la ligera, ya que tiene un valor significativo.

Nima (2022) en la investigación se propuso medir el impacto del e-learning en los estudiantes de secundaria de la I.E 15034 "San Isidro", Tambo Grande - Piura, realizamos un estudio integral. Usando datos de julio de 2021 para la prueba previa, más indicadores semanales de rendimiento académico, asistencia de los estudiantes y efectividad del aprendizaje recopilados durante agosto y septiembre de 2021 para la prueba posterior y posterior, estudiamos los efectos del aprendizaje virtual. En última instancia, quedó claro que la tecnología tenía un efecto abrumadoramente positivo en la educación en este entorno. Los datos para este estudio de investigación se recopilaron utilizando un método de registro. En el contexto educativo de la I.E 15034 “San Isidro” del Tambo – Piura, se realizó un estudio longitudinal mediante un diseño experimental de nivel explicativo, que involucra un

enfoque cuantitativo. Este estudio tuvo como objetivo evaluar la eficacia <sup>6</sup> de una plataforma de e-learning en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de cuarto año de secundaria. Esta investigación concluyó que la hipótesis resultó válida; la plataforma de aprendizaje electrónico pudo cumplir con las expectativas y mejorar los resultados educativos. Los resultados de la actividad de investigación (RA) revelaron un cambio positivo de 31,63%, con un promedio que va de 11,76 a 15,48. La tasa de asistencia (AE) mostró una mejora del 19,76%, con promedios entre 8,50 y 10,18. En cuanto a la eficacia del aprendizaje (EA), se disparó un 100 %, con puntuaciones entre 3,54 y 7,08.

Alberca (2022) en su investigación los 'Efectos de la <sup>4</sup> virtualización de la educación superior en el rendimiento académico de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Piura', tuvo como objetivo develar alguna correlación entre el aprendizaje virtual y el éxito instruccional que se encuentra en los estudiantes de dicha facultad. Un total de 120 participantes fueron encuestados para este estudio científico, que empleó un diseño de investigación cuantitativa para evaluar la correlación entre el rendimiento académico y la educación virtual. <sup>4</sup> La Facultad de Educación de la Universidad de Piura fue el foco de esta investigación. <sup>8</sup> Nuestros hallazgos muestran que el aprendizaje virtual y el rendimiento académico tienen una fuerte correlación positiva, como lo demuestra la estadística Rho de Spearman, que arrojó una correlación notable de .837. El valor p también fue estadísticamente significativo, con un valor de  $.000 < \alpha > 0.05$ , lo que nos permitió rechazar la hipótesis nula. (H0).

Las bases teóricas que refuerzas la investigación se buscaron tomando en cuenta la variable Canva como herramienta digital y el aprendizaje significativo. Canva es un activo invaluable en el proceso de aprendizaje, siendo increíblemente interactivo, dinámico y funcional. Se puede usar en computadoras o, para personas en movimiento, directamente desde sus teléfonos. Sus usos son amplios: puede crear invitaciones, tarjetas, currículos, presentaciones, carteles y gráficos, así como publicaciones para redes sociales. En educación, es una ayuda aún mayor, ya que permite a los usuarios crear presentaciones y Canva Docs (un recurso de hoja de Word para trabajar con contenido interactivo) junto con sus plantillas ilimitadas para satisfacer cualquier necesidad educativa.

Según Santos, et al., (2019) refiere que Canva es una poderosa herramienta que brinda a los usuarios una variedad de opciones: tiene más de 8,000 plantillas gratuitas

disponibles para cientos de propósitos de diseño diferentes, incluida la capacidad de crear imágenes complejas e incorporar imágenes y texto. Esto lo convierte en una plataforma integral para todo tipo de proyectos.

La aplicación Canva nos brinda una amplia gama de recursos, plantillas y capacidades. Podemos aprovechar todos estos elementos para crear imágenes de aspecto profesional como infografías, presentaciones, carteles, postales, anuncios para plataformas de redes sociales, invitaciones e incluso editar videos. El programa es lo suficientemente versátil como para permitirnos ejercitar nuestra creatividad teniendo en cuenta las reglas y regulaciones reales que deben seguirse al usar la aplicación.

La plataforma Canva han desarrollado una interfaz que simplifica el proceso de diseño de menú para una variedad de aplicaciones. Se ha vuelto ampliamente utilizado en los círculos educativos para crear impresionantes presentaciones, tarjetas, logotipos y programas. Además, se pueden generar fácilmente folletos, portadas, cronogramas, calendarios, folletos, encabezados, invitaciones y publicaciones listas para redes sociales.

Esta plataforma es increíblemente versátil y le permite hacer de todo, desde imprimir fotos hasta crear imágenes. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que esta herramienta se dirige principalmente al lado creativo de la edición de imágenes, lo que significa que los usuarios tendrán que modificar sus fotos en una aplicación separada antes de subirlas a esta plataforma. (Batista y Marques, 2019).

Se considero las siguientes dimensiones en el trabajo con la herramienta digital Canva, la primera dimensión concerniente a la innovación, como indica Sandoval (2020) La innovación es clave para adquirir conocimiento y utilizar procesos creativos, ambos cruciales para generar cambios y mejoras en el ámbito educativo. La importancia de la innovación radica en su capacidad para fomentar el progreso y el crecimiento en el aula.

La herramienta Canva en innovadora y refuerza el aprendizaje, ya lo menciona, Pe et al., (2021) es fundamental incorporar conocimientos técnicos al proceso de enseñanza en esta era digital. Los instructores deben ponerse al día con las actividades asincrónicas y sincrónicas si quieren estar al tanto del juego. En consecuencia, se ha puesto en marcha un sistema educativo más inventivo, aprovechando los recursos con objetivos particulares en mente. Esta sala virtual está equipada con ayudas audiovisuales y componentes digitales que hacen que la experiencia de aprendizaje sea mucho mejor.

La segunda dimensión es la Interactividad, Canva está optimizado para gráficos centrados en el marketing; sin embargo, también llega al ámbito educativo. Proporciona una amplia selección de diseños preestablecidos que se pueden modificar para adaptarse a la imaginación. Tales plantillas permiten a los usuarios personalizar su contenido de acuerdo con cualquier estilo creativo que puedan poseer. Al crear una cuenta se obtiene los siguientes recursos:

Canva doc. Este recurso proporciona una poderosa plataforma de documentos en línea, que permite a los usuarios crear texto, incrustar figuras, transferir información y colaborar de forma remota. Además, incluso pueden realizar trabajos a través de Internet utilizando esta herramienta.

Pizarra on line. Las pizarras en línea de Canva brindan una variedad infinita de plantillas para mapas mentales y organizadores gráficos, lo que permite a los usuarios ingresar contenido rápida y fácilmente y presentarlo en una pantalla visualmente estimulante.

Presentaciones. Canva ofrece una variedad de recursos para facilitar las tareas académicas y organizar exposiciones. Sus presentaciones están compuestas específicamente por diapositivas, por lo que es una plataforma ideal para este tipo de actividades.

Redes sociales. Las redes sociales ofrecen una variedad de plantillas prediseñadas para adaptarse con precisión a la ocasión y el formato solicitado para la publicación. Aunque difieren en tamaño y forma, estas plantillas siempre se adaptan finamente a las demandas específicas de cada plataforma de redes sociales.

Videos. Los videos que ofrece Canva se han diseñado para adaptarse a cualquier formato que se necesite. Todo lo que hay que hacer es insertar los videos, automáticamente podrán editarlos según sus necesidades.

La tercera dimensión hace mención de la enseñanza y la creatividad. Desde los albores de la era de la información, <sup>12</sup> las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido en piezas fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Enseñar estas habilidades es esencial para los estudiantes de hoy en día. Como lo manifiesta Cueva (2020) <sup>15</sup> El avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha revolucionado la forma en que las personas acceden a los datos a través de Internet,

particularmente en el sector educativo, donde ha generado novedosas experiencias de aprendizaje basadas en la transferencia directa de conocimientos.

La reunión de docentes y estudiantes debe generar nuevos conocimientos al permitir el pensamiento colaborativo, la evaluación reflexiva y el análisis crítico en una atmósfera amistosa, variable, dinámica, basada en múltiples personalidades y multifacética. (Navarrete y Mendieta, 2018). La versatilidad de la herramienta Canva es invaluable en el mundo académico. Tanto los instructores como los alumnos pueden utilizar sus funciones para expresarse de maneras nuevas e inventivas, personalizando el contenido con facilidad.

Según plantea Sánchez (2020) la plataforma Canva se destaca del resto con su interfaz intuitiva, útil y fácil de navegar. Es la herramienta perfecta para crear todo tipo de presentaciones para mostrar información.

La cuarta dimensión nos refiere a la influencia del aprendizaje. Los efectos de Canva en el aprendizaje son bastante notables. Es entretenido e interactivo, por lo que mantiene a los estudiantes interesados. Este recurso permite a los usuarios crear diseños artísticos, elaborar presentaciones usando una variedad de formatos de archivo como PPT-Canvas o Word Canvas, e incluso exportar su trabajo como un archivo PDF para trabajar en papel. Todo esto aumenta la creatividad de los alumnos al mismo tiempo que les enseña cómo presentar sus ideas con confianza.

Canvas es un instrumento indispensable en el proceso de aprender algo más que el conocimiento visual. Aquí, los tutores pueden utilizarlo para presentar múltiples materiales, animando a los estudiantes a construir y expresar ideas. Además, pueden aplicarlo para realizar borradores y mostrar sus resultados, lo cual es ventajoso ya que motiva la creatividad, el trabajo productivo y el crecimiento gráfico.

2

La segunda variable Aprendizaje significativo se refuerza en los siguientes autores. Para sacar realmente a la luz el concepto de 'aprendizaje significativo', hablemos del punto de vista de Ausubel. Él plantea la hipótesis de que este aprendizaje no debería haber sido impuesto por la fuerza; más bien, debe ser significativa y estar conectada de manera realista con lo que el estudiante ya sabe. La idea aquí es que no debería ser simplemente arbitrario.

Para Ausubel (1976) este estudio profundiza en los diversos elementos, factores, condiciones y tipos que contribuyen al aprendizaje exitoso de los estudiantes.

Específicamente busca identificar y comprender cómo cada uno de estos componentes puede ayudar a los estudiantes a adquirir, asimilar y retener de manera efectiva el contenido de la escuela; con significado para ellos.

De manera similar, esta teoría sostiene la noción de que el aprendizaje debe hacer que el alumno experimente una transformación genuina. Para decirlo de otra manera, estas transformaciones que emergen en el alumno se derivan de actividades interactivas que él o ella percibe como significativas y, en última instancia, dan forma a su psique y desarrollo. <sup>21</sup> La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel es un concepto fundamental en el campo de la educación para establecer métodos de formación adecuados y proporcionar una base teórica sólida que ayude a este proceso.

En este sentido, expresa Moreira (2019) cada vez es más claro que el aprendizaje tiene menos que ver con la memorización y más con la construcción de significado. Lo que significa que no es un proceso mecánico, sino un producto de bloques de construcción. En consecuencia, es indispensable fomentar la metacognición y la autorregulación a la hora de entrenar.

Las dimensiones para tomar en cuenta en la investigación de la variable <sup>1</sup> aprendizaje significativo es Motivación, Comprensión, funcionalidad, Participación activa. La primera dimensión es la motivación, los autores en los cuales tomamos como referencia en la investigación son Gutiérrez (2019) la motivación intrínseca y extrínseca convincente es imprescindible para impulsar la creatividad; esto comienza con el maestro, quien necesita estar motivado para crear lecciones efectivas. Pero también deberían explorar temas y tecnologías innovadoras. Por otro lado, los estudiantes de hoy son más creativos y expertos en tecnología que nunca; como resultado, los maestros deben asegurarse de continuar fomentando estos rasgos mientras se mantienen atentos a las actividades en las que participan los estudiantes.

La segunda dimensión para tomar en cuenta es la comprensión, en el ámbito de la enseñanza, es fundamental enseñar para aprender. Esta escuela de pensamiento se llama constructivismo. A partir de esto, los estudiantes deben pasar por un proceso mental para analizar la tarea en cuestión y sus objetivos. Comprensión significa intercambiar pensamientos, cooperar, realizar deberes, considerar críticamente y trabajar junto a otros para resolver dilemas.

La tercera dimensión de la variable aprendizaje significativo es la funcionalidad, La Torre (2016) al respecto señala que, En términos de funcionalidad, nos referimos a que los

estudiantes pueden crear su propio conocimiento y volverse más autosuficientes. Adquieren la capacidad de pensar de manera abstracta e intuitiva, formando conexiones entre el conocimiento previamente existente y la nueva información. Esto les permite dar sentido a todo de una manera sistemática y no aleatoria, ampliando continuamente su comprensión.

Para que los estudiantes aprendan de manera efectiva, las actividades y el contenido no solo deben ser interesantes y atractivos, sino que también deben tener un propósito práctico. Además de esto, se deben perfeccionar las capacidades de comprensión-razonamiento lógico para que el aprendizaje se lleve a cabo de manera significativa; es decir, las habilidades desarrolladas deben resultar útiles en la formación de los estudiantes y ayudarlos a resolver los problemas de la vida.

Por su parte, Aguado (2018) mi postura es que la adquisición y el desarrollo de habilidades requiere el establecimiento de tres componentes críticos: lenguaje, inteligencia y experiencias. Estas tres facetas sirven como base para la ejecución del conocimiento y la actualización del potencial personal.

La cuarta dimensión hace mención a la participación activa, el mantenimiento de una motivación constante es crucial para los estudiantes en la ejecución de sus actividades curriculares, como indica Quispe (2020) al implementar una estrategia pedagógica, los estudiantes deben tomar parte activa. Demostrando cualidades y habilidades para participar en el proceso, compartiendo experiencias, logros e incluso fracasos, así se aprende. Reconocer su potencial les ayuda a abordar las preocupaciones, así como a generar nuevas ideas y aprender conceptos científicos. Esto se puede observar al observar el arduo trabajo realizado por los estudiantes. Hacer preguntas, investigar diferentes fuentes como sitios web, blogs y libros, todo esto influye en la evolución del estudiante durante el proceso.

## 1 II. METODOLOGIA

### 2.1. Enfoque y tipo

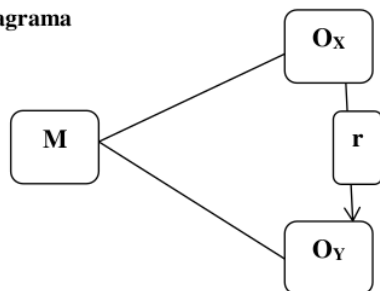
Según Hernández et al. (2010) nos explica que, para evaluar la veracidad de una hipótesis, los enfoques cuantitativos suelen emplear la recopilación de datos; es decir, mediciones numéricas y análisis estadísticos para reconocer patrones de comportamiento y evaluar teorías. De esta manera, podemos comprender mejor el concepto subyacente que se está estudiando.

2 El tipo de la investigación es básica, ya que no altera ninguna de las variables y solo describe cada una de ellas.

### 2.2. Diseño de Investigación

El diseño es no experimental, Este estudio exploró la correlación entre las estrategias aprendidas en el hogar a través de la radio y su posible efecto en el aprendizaje significativo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta investigación simplemente estableció probabilidades y no creó relaciones causales como lo haría la investigación experimental o cuasiexperimental.

Diagrama



- M = Muestra de estudio.
- r = Relación
- OX = Herramienta digital Canva
- OY = Aprendizaje significativo.



### 2.3. Población, Muestra y muestreo

López y Fachelli (2015) La población de estudio puede incluir a las personas, organizaciones o instituciones que se examinan, pero también a los textos y otros objetos que se pueden observar. La población la conformo los estudiantes de la institución educativa N°14580 Horacio Zevallos Gámez Hinton – Huarmaca.

**Tabla 1**

*Población de la institución educativa Horacio Zevallos Gámez*

Grado	Hombres	Mujeres	Total
1°	12	11	23
2°	11	9	20
3°	10	16	26
4°	15	12	27
5°	15	18	33
TOTAL			129

<sup>7</sup> La muestra estuvo conformada por los estudiantes del quinto año de secundaria, que entre hombres y mujeres hacen un total de 33. La población muestral es una parte representativa fundamental y esencial de todo el grupo, a partir de la cual se pueden extraer resultados de instrumentos de investigación aplicables a todos. En otras palabras, al analizar esta población de muestra, es posible extrapolar conclusiones sobre la totalidad de la población. (López y Fachelli, 2015)

**Tabla 2**

*Muestra de la población*

Grado	Hombres	Mujeres	Total
5°	15	18	33

La técnica de muestreo que se tendrá en cuenta es no probabilística e intencional que según Otzen y Manterola (2017) los participantes del estudio fueron elegidos cuidadosamente en función de ciertos atributos predeterminados por el investigador.

Esta selección intencional implicó que solo aquellos que cumplieran con estos criterios formaran parte de la muestra. Por lo tanto, se utilizó una muestra no probabilística intencional para el proceso de selección.

1

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

La investigación utilizó la técnica de la encuesta. Arias (2020) Es un entendimiento común que los métodos de investigación cuantitativos se pueden utilizar para adquirir datos mientras se mantiene la coherencia en el proceso de recopilación. Sin embargo, a menudo no se reconoce cuán instrumentales son estas técnicas para guiar la dirección de la investigación.

Se uso el cuestionario, esta herramienta de investigación consta de una serie de preguntas que están diseñadas para evaluar la variable de estudio. Es particularmente útil para medir las habilidades que se pueden dividir en indicadores más pequeños y precisos. Utilizamos dos encuestas: una para evaluar la herramienta Canva y la otra para determinar el grado de comprensión de los estudiantes. En definitiva, estos cuestionarios han demostrado ser un recurso inestimable en nuestra investigación.

1

#### **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Para garantizar una comprensión integral de nuestros resultados, nos basaremos en estadísticas descriptivas e inferenciales. Los métodos descriptivos explicarán los datos, su comportamiento y distribución, mientras que los procedimientos inferenciales verificarán cualquier relación entre las variables de estudio. Teniendo esto en cuenta, podremos afirmar o negar la conexión entre ellos.

En Iglesias & Sánchez (2007) la recopilación de datos es un paso crucial para cualquier investigación científica. Primero empleamos un instrumento diseñado específicamente para recopilar los datos relevantes y luego pasamos a cuantificarlos y analizarlos. Después de tabular la información, desarrollamos tablas y gráficos que nos permitieron comprender mejor nuestros resultados. Nuestros hallazgos no habrían tenido sentido si nos hubiéramos negado a procesar nuestros datos de esta manera.

## **2.6. Aspectos éticos en Investigación**

Este esfuerzo académico busca construir un proyecto que abarque los antecedentes, el marco teórico, la metodología y los anexos. Además, todos los contenidos de este estudio son genuinos y auténticos con la cita adecuada de cada pasaje de acuerdo con el formato de la Asociación Americana de Psicología. Además, esta empresa está obligada a seguir los principios éticos establecidos por la Universidad Católica de Trujillo.

### III. RESULTADOS

**Tabla 3**

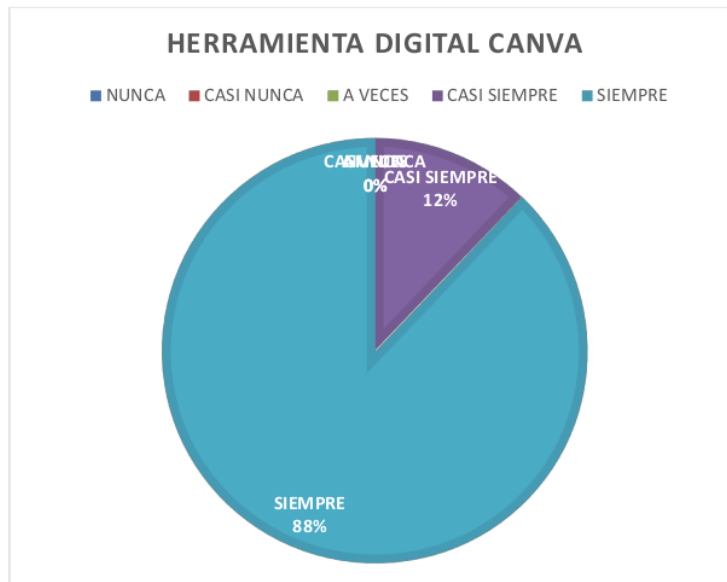
*Niveles de la variable Herramienta digital Canva*

Nivel	VARIABLE 1	
	f	%
<b>NUNCA</b>	0	0.0%
<b>CASINUNCA</b>	0	0.0%
<b>A VECES</b>	0	0.0%
<b>CASI SIEMPRE</b>	4	12.1%
<b>SIEMPRE</b>	29	87.9%
<b>TOTAL</b>	33	100%

La tabla 3 muestra que la mayor cantidad de estudiantes se ubican en el nivel "Siempre" con una frecuencia de 29, en segundo nivel "Casi siempre" con una frecuencia de 4, demostrando la importancia y uso de la herramienta digital Canva.

**Figura 1**

*Porcentaje de la variable herramienta digital Canva*



La figura 1 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 87.9%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 12.1%, demostrando la importancia y uso de la herramienta digital Canva.

**Tabla 4**

*Niveles de las dimensiones de la variable Herramienta digital Canva*

<sup>1</sup> Nivel	DIMENSIÓN 01		DIMENSIÓN 02		DIMENSIÓN 03		DIMENSIÓN 04	
	f	%	f	%	f	%	f	%
	NUNCA	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0
CASI NUNCA	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
A VECES	1	3.0%	1	3.0%	0	0.0%	0	0.0%
CASI SIEMPRE	8	24.2%	6	18.2%	5	15.2%	4	12.1%
SIEMPRE	24	72.7%	26	78.8%	28	84.8%	29	87.9%
TOTAL	33	100%	33	100.0%	33	100.0%	33	100.0%

La tabla 4 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 01 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 24, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 8, por ultimo el nivel “a veces” posee una frecuencia de 1.

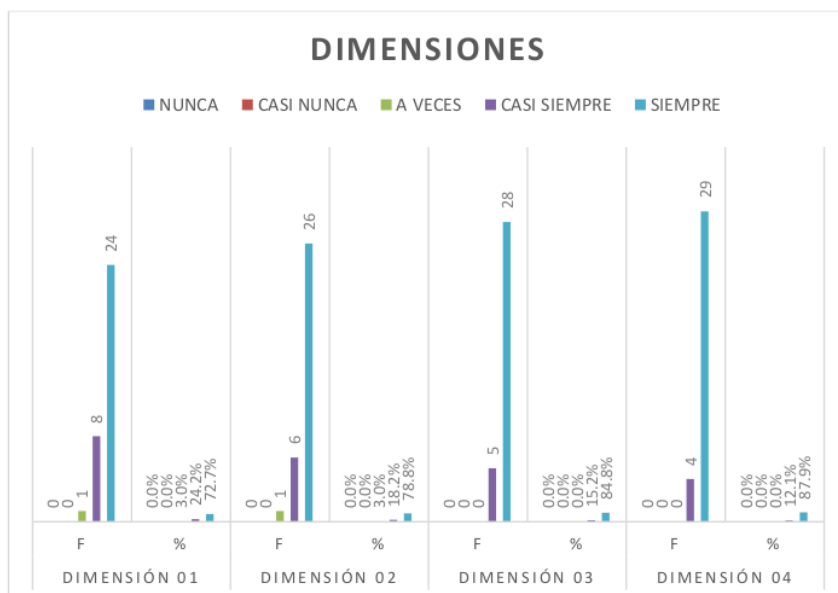
La tabla 4 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 02 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 26, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 6, por último, el nivel “a veces” posee una frecuencia de 1.

La tabla 4 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 03 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 28, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 5.

La tabla 4 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 04 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 29, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 4.

**Figura 2**

*Porcentaje de las dimensiones de la variable herramienta digital Canva*



La figura 2 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 01 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 72.7%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 24.2%, por último, el nivel “a veces” posee un porcentaje de 3%.

La figura 2 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 02 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 78.8%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 18.2%, por último, el nivel “a veces” posee un porcentaje de 3%.

La figura 2 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 03 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 84.8%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 15.2%.

La figura 2 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 04 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 87.9%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 12.1%.

Tabla 5

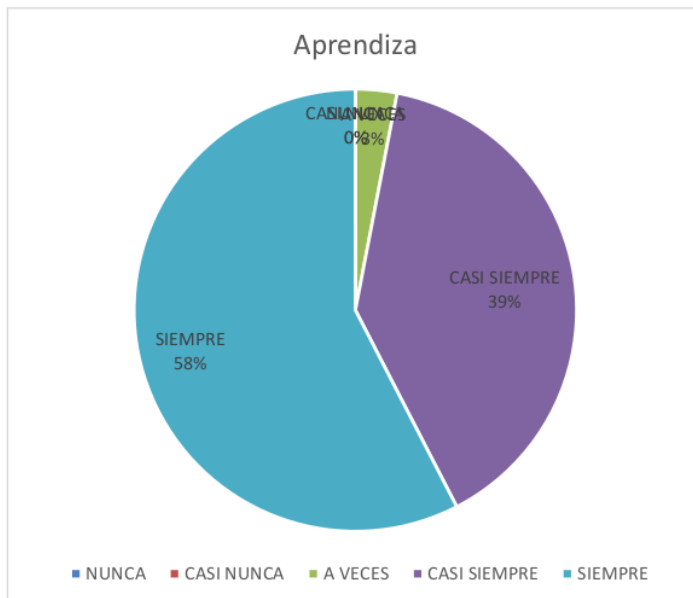
Niveles de la variable Aprendizaje Significativo

Nivel	VARIABLE 2	
	f	%
NUNCA	0	0%
CASI NUNCA	0	0%
A VECES	1	3%
CASI SIEMPRE	13	39%
SIEMPRE	19	58%
TOTAL	33	100%

La tabla 5 muestra que la mayor cantidad de estudiantes se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 19, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 13, finalmente el ultimo nivel “a veces” mostro una frecuencia de 1.

Figura 3

Porcentaje de la variable Aprendizaje Significativo



La figura 3 muestra que la mayor cantidad de estudiantes se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 58%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 39%, finalmente el ultimo nivel “a veces” mostro un porcentaje de 3%.

**Tabla 6**

Niveles <sup>1</sup> de las dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo

Nivel	DIMENSIÓN 01		DIMENSIÓN 02		DIMENSIÓN 03		DIMENSIÓN 04	
	f	%	f	%	f	%	f	%
NUNCA	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
CASI NUNCA	0	0%	0	0%	0	0%	2	6%
A VECES	2	6%	1	3%	2	6%	6	18%
CASI SIEMPRE	10	30%	11	33%	9	27%	13	39%
SIEMPRE	21	64%	21	64%	22	67%	12	36%
TOTAL	33	100%	33	100%	33	100%	33	100%

La tabla 6 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 01 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 21, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 10, por último, el nivel “a veces” posee una frecuencia de 2.

La tabla 6 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 02 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 21, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 11, por último, el nivel “a veces” posee una frecuencia de 1.

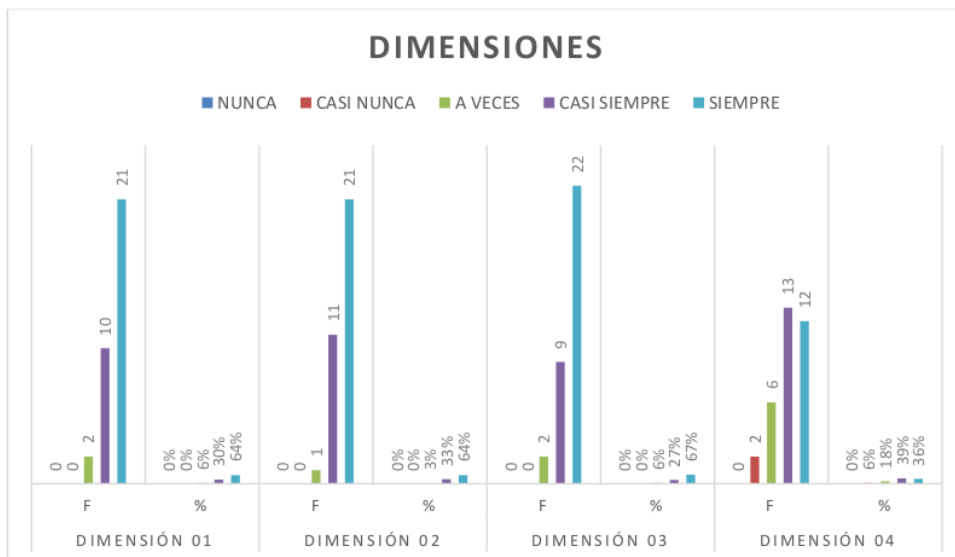
La tabla 6 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 03 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 22, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 9, por último, el nivel “a veces” posee una frecuencia de 2.

La tabla 6 muestra que <sup>1</sup> la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 04 se ubican en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 12, en segundo nivel “Casi siempre” con una frecuencia de 13, seguido del nivel “a veces” con una frecuencia de 6, por último el nivel “casi nunca” posee una frecuencia de 2.



**Figura 4**

**1** *Porcentaje de las dimensiones de la variable Aprendizaje Significativo*



**1** La figura 4 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 01 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 64%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 30%, por último, el nivel “a veces” posee un porcentaje de 6%.

**1** La figura 4 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 02 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 64%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 33%, por último, el nivel “a veces” posee un porcentaje de 3%.

**1** La figura 4 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 03 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 67%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 27%, por último, el nivel “a veces” posee un porcentaje de 6%.

**1** La figura 4 muestra que la mayor cantidad de estudiantes en la dimensión 04 se ubican en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 36%, en segundo nivel “Casi siempre” con un porcentaje de 39%, seguido del nivel “a veces” con un porcentaje de 18%, por último, el nivel “casi nunca” posee un porcentaje de 6%.

**Tabla 7****3**  
*Prueba de Normalidad*

<b>Pruebas de normalidad</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VARIABLE1	,227	33	,000	,813	33	,000
VARIABLE2	,132	33	,154	,893	33	,003

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de normalidad por la cantidad de estudiantes usara Shapiro Wilk y por el nivel de significancia al demostrar en ambas variables al ser menor a 0.05 demuestra que tiene una distribución que no es normal, por lo tanto, se usara Rho de Spearman.

**Contrastación de Hipótesis****Tabla 8***Correlación entre ambas variables*

<b>5</b> <b>Correlaciones</b>					
				VARIABLE1	VARIABLE2
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coeficiente de correlación		1,000	,699**
		Sig. (bilateral)		!	,000
		N		33	33
	VARIABLE2	Coeficiente de correlación		,699**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	!
		N		33	33

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

Tal como lo muestra la tabla 8, la correlación entre ambas variables demuestra que tienen un resultado de 0.699 siendo positiva moderada y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativo.

**Tabla 9**

*Correlación de la variable Herramienta digital Canva y la dimensión motivación*

Correlaciones				
			VARIABLE1	DIMENSIÓN1
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,550**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	33	33
	DIMENSIÓN1	Coefficiente de correlación	,550**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	33	33

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

Se reveló un resultado de correlación altamente significativo y moderadamente positivo de 0,550 entre la dimensión motivación del aprendizaje significativo y la variable herramienta digital, según los datos presentados en la tabla 9. Dichos resultados tienen un nivel de significancia de 0,001.

**Tabla 10**

*Correlación de la variable Herramienta digital Canva y la dimensión comprensión*

Correlaciones				
			VARIABLE1	DIMENSIÓN2
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,261
		Sig. (bilateral)	.	,142
		N	33	33
	DIMENSIÓN2	Coefficiente de correlación	,261	1,000
		Sig. (bilateral)	,142	.
		N	33	33

La Tabla 10 presenta una correlación intrigante entre la dimensión de comprensión del aprendizaje significativo y la variable de herramienta digital. El resultado ascendió a un positivo moderado de 0,261 y exhibió un valor estadístico moderadamente significativo de 0,142.

**Tabla 11**

*Correlación de la variable Herramienta digital Canva y la dimensión funcionalidad*

<b>Correlaciones</b>					
			VARIABLE1	DIMENSIÓN3	
2	Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,287
			Sig. (bilateral)	.	,105
			N	33	33
	DIMENSIÓN3	Coefficiente de correlación	,287	1,000	
		Sig. (bilateral)	,105	.	
		N	33	33	

La dimensión funcionalidad del aprendizaje significativo y la variable herramienta digital Canva tuvieron una correlación moderadamente positiva de 0,287, según tabla 11. Se logró un resultado moderadamente significativo con un nivel de significancia de 0,105.

**Tabla 12**

*Correlación de la variable Herramienta digital Canva y la dimensión participación activa*

<b>Correlaciones</b>					
			VARIABLE1	DIMENSION4	
3	Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,638**
			Sig. (bilateral)	.	,000
			N	33	33
	DIMENSION4	Coefficiente de correlación	,638**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	.	
		N	33	33	

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

La variable participación activa para la dimensión aprendizaje significativo presentó un resultado moderadamente positivo de 0,638 en la correlación de la Tabla 12 con la variable Herramienta Digital. Además, el resultado fue altamente significativo con un nivel de significancia de 0,000.

#### IV. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación después del proceso entre ambas variables da como resultado 0.699 demostrando una correlación moderado, pero evidenciando la correlación entre ambas variables y con una estadística descriptiva que nos demuestra que la mayor cantidad de estudiantes responden y se encuentran en el nivel "siempre", este trabajo concuerda con los trabajo de Vizcarra (2019) quien en su proyecto de investigación profundizó en los efectos del uso de la interfaz de Canvas en el aprendizaje del idioma inglés. Los hallazgos mostraron de manera abrumadora que el uso de la plataforma virtual crea una influencia innegable en el dominio del inglés, con un promedio de 17 en la fase de prueba, mientras que los grupos de control solo lograron un 7,2 % con calificaciones inferiores a 12. Esto comparado con nuestro trabajo es parecido ya que se relaciona con el aprendizaje. Pero asimismo tenemos a Ruiz y Intriago (2022) quienes Utilizando la herramienta Canva Tech como estrategia de enseñanza creativa, como se destaca en 'La utilización del recurso tecnológico Canva como estrategia entre los educadores de la escuela pública Lorenzo Luzuriaga', los hallazgos muestran una tendencia entre los educadores a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes a través de la tecnología contemporánea. En general, la implementación de tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje ha dado como resultado una mayor accesibilidad a los datos basados en la web. Esto se ha manifestado en una serie de entornos de aprendizaje novedosos donde el conocimiento se intercambia libremente entre educadores y alumnos a la velocidad del rayo. Los resultados concuerdan con la investigación ya que el trabajo resalta la mejoría del aprendizaje usando la herramienta digital Canva y nuestra investigación busca la relación entre la herramienta Canva y el aprendizaje significativo, el cual nos dio como resultado 0.699.

En el trabajo de Sánchez (2020) en su trabajo sobre "Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año de Ciencias de la Computación en la I.E. Simón Bolívar", Los resultados muestran que el uso de Canva en el aula como estrategia de retroalimentación o de conocimientos previos tiene importantes beneficios académicos. Fomenta la creatividad entre los estudiantes, así como las habilidades que quizás no sabían que tenían. Concluimos que esta herramienta es un gran recurso tanto para profesores como para alumnos y sirve como un refuerzo invaluable para su educación. Además, permite a los estudiantes ser inventivos y creativos, llevándolos a un mayor progreso y éxito en el futuro.

Así también Ramírez (2020) en su investigación 'Plataforma Canvas y Aprendizaje para Estudiantes que Trabajan en el Curso de Introducción a las Matemáticas para Ingeniería de la Universidad Tecnológica del Perú', llegándose a la conclusión que los académicos de la organización deberían aceptar el programa y hacer uso de Canvas en sus diversas formas, como guía y evaluador, para maximizar su potencial.

Todos los trabajos previos que fueron tomados como antecedentes no hacen mas que certificar nuestra investigación, ya que a pesar de que son de otro enfoque de investigación algunos de ellos, al final el resultado presentado o la conclusión presentada nos demuestra que la correlación que es de 0.699 siendo moderada y el nivel de significancia de 0.00 siendo significativa demuestra la relación directa y esto concuerda con todos los trabajos vistos previamente.

## V. CONCLUSIONES

Primera. Se encontró que <sup>1</sup> existe un coeficiente de correlación moderado entre el aprendizaje significativo y el uso de la herramienta digital Canva, con un valor de 0,699. Los resultados se consideraron altamente significativos, ya que el nivel de significancia fue inferior a 0,05 a 0,000.

Segunda. Se encontró una correlación moderada <sup>2</sup> con un coeficiente de 0,550 y alta significancia (con un nivel de 0,001 que es inferior a 0,05) entre la herramienta digital Canva y la dimensión motivación del aprendizaje significativo.

Tercera. Con un nivel moderadamente significativo de 0,142, se estableció <sup>8</sup> un coeficiente de correlación positiva bajo de 0,261 entre el aprendizaje significativo y la herramienta digital Canva.

Cuarta. Se reveló un <sup>14</sup> coeficiente de correlación positivo bajo de 0,287, lo que indica una relación entre la herramienta digital Canva y la dimensión funcional del aprendizaje significativo. Esta conexión tenía significación en un nivel de 0,105.

Quinta. Altamente significativo es el coeficiente de <sup>10</sup> correlación de 0,638, establecido con un nivel de significancia de 0,000, respecto de la dimensión participación activa del aprendizaje significativo y su relación con la herramienta digital Canva.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera. Se recomienda que se capacite a los docentes en el manejo de Canvas, para poder mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes en todos los niveles, no solo en el secundario.

Segunda. Se puede usar el Canva como recurso opcional a las diapositivas e inclusive se puede trabajar en el celular, eso daría pie a otras futuras investigaciones relacionadas con el Mobile-learning.

Tercero. Que se tome el trabajo como base para futuras investigaciones de índole experimental, con la creación de nuevos instrumentos de evaluación y programas de aplicación a los estudiantes.



INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	8%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
4	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="http://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://repositorio.autonoma.edu.pe">repositorio.autonoma.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	archive.org Fuente de Internet	<1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1%

10	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://digibug.ugr.es">digibug.ugr.es</a> Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
15	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://cip.brapci.inf.br">cip.brapci.inf.br</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://www.cmdmc.com.ve">www.cmdmc.com.ve</a> Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
19	<a href="http://archivosdeprevencion.eu">archivosdeprevencion.eu</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %

21	<a href="http://www.studocu.com">www.studocu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
22	Nerea María Gómez Fernández. "Use of Statistical Methods for the Analysis of Educational Data: the Role of ICTs in the Educational Context", Universitat Politecnica de Valencia, 2022 Publicación	<1 %
23	<a href="http://dspace.unach.edu.ec">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://latam.redilat.org">latam.redilat.org</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Ana G. Méndez University Trabajo del estudiante	<1 %
26	<a href="http://buscador.una.edu.ni">buscador.una.edu.ni</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://rraae.cedia.edu.ec">rraae.cedia.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://www.lmi.ub.es">www.lmi.ub.es</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

# thmthm

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---