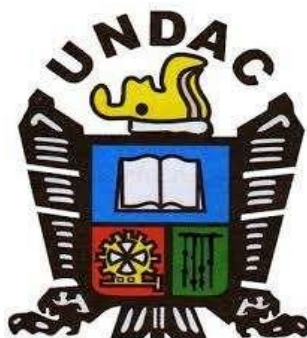


UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA



T E S I S

**El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en los estudiantes
del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa
Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023**

Para optar el título profesional de:

Licenciado (a) en Educación

Con mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Julian Aldair Ednilson COLLAO CASTAÑEDA

Bach. Esmelda HUANCA PIAHUANTI

Asesor:

Mg. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA

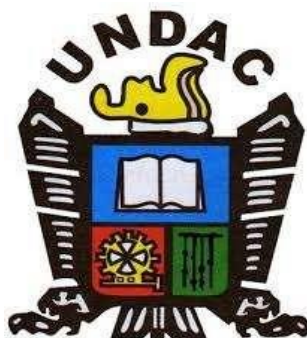
Cerro de Pasco - Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en los estudiantes
del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa
Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES

PRESIDENTE

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS
MIEMBRO

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 208 – 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

COLLAO CASTAÑEDA, Julian Aldair Ednilson y HUANCA PIAHUANTI, Esmelda

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023

Asesor:

CARBAJAL MAYHUA, Juan Antonio

Índice de Similitud:

14%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.

Cerro de Pasco, 10 de octubre del 2024.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teófilo Félix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 10.10.2024 17:15:20 -05:00

DEDICATORIA

Con gratitud a Dios, cimienta de fortaleza y guía en cada paso. A mis padres, pilares inquebrantables, por su amor y apoyo constante. A mi respetado asesor, gracias por su orientación sabia y dedicación inquebrantable en este viaje de descubrimiento. Este proyecto es un testimonio de la bendición de contar con su inspiración y apoyo.

Julián Aldair Ednilson

Dedico principalmente este trabajo a Dios, por haberme dado la vida y por haberme permitido llegar a este momento tan significativo de mi formación profesional. Mi madre Hilda, por ser la más importante y por brindarme siempre su amor y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A pesar de nuestra distancia, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí. A mi compañero Julián, a quien amo como a un hermano, por compartir momentos importantes conmigo y por siempre estar dispuesto a escucharme y ayudarme en cualquier momento. Gracias, mi querido Gael Águila Huanca, por tu amor constante.

Esmelda.

AGRADECIMIENTO

Con gratitud hacia Dios, quien nos ha bendecido con vida y nos ha guiado a lo largo de nuestra existencia, brindándonos apoyo y fortaleza en momentos de dificultad. Agradecemos profundamente a nuestros padres, quienes han sido los pilares fundamentales de nuestros sueños, confiando en nosotros y apoyando nuestras aspiraciones, al tiempo que nos inculcaron valores, principios y sabios consejos a lo largo de nuestra educación. Extiendo también mi gratitud a los docentes del programa de Tecnología en Computación y Telecomunicaciones de la UNDAC, quienes compartieron su conocimiento y experiencia durante nuestra formación universitaria.

Asimismo, expreso mi agradecimiento al Mg. Juan Antonio Carbajal Mayhua por su paciencia, dedicación, responsabilidad y orientación continua, la cual fue esencial en cada etapa de esta tesis, desde la planificación hasta su culminación y consolidación.

Finalmente, agradezco de corazón a los estudiantes de la Emblemática Institución Educativa Daniel Alcides Carrión, por su compromiso, respeto y valiosa colaboración durante las sesiones de aprendizaje, y por su disposición en responder los instrumentos que permitieron validar esta investigación.

RESUMEN

En las últimas décadas, la educación ha experimentado una evolución considerable, impulsada en gran medida por la integración de la tecnología digital en las metodologías pedagógicas. En este marco, el presente estudio se enfoca en analizar el uso de la plataforma CANVA como una herramienta que favorece el aprendizaje significativo en estudiantes de tercer grado de secundaria. CANVA es una plataforma en línea que ofrece a los usuarios la posibilidad de crear diversos diseños, que van desde presentaciones hasta publicaciones en redes sociales. El aprendizaje significativo, basado en la teoría de Ausubel, plantea que el aprendizaje ocurre cuando el estudiante es capaz de vincular la nueva información con sus conocimientos previos, lo que le otorga un significado personal y contextualizado.

El propósito central de esta investigación es examinar cómo el uso de CANVA puede influir positivamente en el aprendizaje significativo de estudiantes de tercer grado de secundaria. Para ello, se empleará un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. Se administró un cuestionario a una muestra de estudiantes para recolectar datos cuantitativos sobre sus percepciones y experiencias con el uso de CANVA. Los resultados clave muestran un aumento significativo en el rendimiento, con una media que pasa de 23.84 en la prueba inicial a 54.80 en la prueba final; el valor de t es de -11.623 con 24 grados de libertad, mientras que el valor crítico en la tabla es -1.7109, y el nivel de significancia es $0.000 < 0.05$. Las competencias adquiridas están relacionadas con la creatividad, y las características pedagógicas y técnicas observadas se refieren principalmente a trabajos de taller con un desempeño preciso y actitud positiva.

Palabra Clave: Uso del CANVA, Aprendizaje significativo.

ABSTRACT

In recent decades, education has undergone considerable evolution, largely driven by the integration of digital technology into pedagogical methodologies. Within this framework, the present study focuses on analyzing the use of the CANVA platform as a tool that promotes meaningful learning in third-grade high school students. CANVA is an online platform that offers users the possibility of creating various designs, ranging from presentations to social media posts. Meaningful learning, based on Ausubel's theory, states that learning occurs when the student is able to link new information with their prior knowledge, giving it a personal and contextualized meaning.

The central purpose of this research is to examine how the use of CANVA can positively influence meaningful learning in third-grade high school students. To do so, a mixed approach will be used that combines quantitative and qualitative methods. A questionnaire was administered to a sample of students to collect quantitative data on their perceptions and experiences with the use of CANVA. Key results show a significant increase in performance, with the mean increasing from 23.84 in the initial test to 54.80 in the final test; the t value is -11.623 with 24 degrees of freedom, while the critical value in the table is -1.7109, and the significance level is $0.000 < 0.05$. The acquired skills are related to creativity, and the observed pedagogical and technical characteristics mainly refer to workshop work with precise performance and positive attitude.

Keyword: Use of CANVA, Meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

En la era digital en la que vivimos, el uso de la tecnología se ha vuelto omnipresente en nuestras vidas, y la educación no es una excepción. Las herramientas digitales y las plataformas en línea están transformando la forma en que enseñamos y aprendemos, abriendo nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades y el fomento del aprendizaje significativo. En este contexto, el presente estudio se centra en explorar el uso del CANVA como una herramienta digital que puede potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria.

El aprendizaje significativo se refiere al proceso en el cual los estudiantes construyen activamente su propio conocimiento al relacionar los nuevos conceptos con sus experiencias previas y conocimientos previos. Es un enfoque que busca promover la comprensión profunda y duradera de los contenidos, en lugar de simplemente memorizar información superficialmente. En este sentido, el uso de herramientas digitales como CANVA podría proporcionar a los estudiantes una plataforma interactiva y visualmente atractiva para crear y presentar sus ideas, lo que podría favorecer la construcción de significado y promover un aprendizaje más profundo.

CANVA es una herramienta en línea que permite a los usuarios crear y diseñar presentaciones, infografías, pósters y otros materiales visuales de manera intuitiva y sencilla. Su interfaz amigable y la amplia gama de plantillas y recursos disponibles hacen de CANVA una opción atractiva para estudiantes y educadores por igual. Sin embargo, aún se requiere una investigación más profunda para comprender cómo el uso de CANVA puede influir en el aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria.

El objetivo principal de esta investigación es examinar y evaluar el impacto del uso de la plataforma CANVA en el aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer

grado de secundaria. A lo largo del estudio, se investigarán tanto los beneficios como los desafíos de esta metodología, así como su influencia en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. El estudio se estructura en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I: Se centra en la identificación y definición del problema de investigación, las limitaciones del estudio, la formulación del problema, los objetivos generales y específicos, así como la importancia y el alcance de la investigación. Aquí se relaciona la información específica con los objetivos, ubicando la relevancia de la investigación en función de las variables principales: el uso de CANVA en el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II: Contiene un marco teórico que incluye investigaciones previas, tanto a nivel local, nacional como internacional, que guardan relación con las variables de este estudio. Además, se sustenta en la teoría científica que refuerza y valida la investigación, en estrecha conexión con las variables, y se delimitan los términos clave utilizados.

CAPÍTULO III: Detalla la metodología de la investigación, que abarca los tipos y diseño del estudio, la población y muestra, los métodos y técnicas de recolección de datos, la validación de los instrumentos, así como las técnicas de análisis de datos. También se formulan las hipótesis generales, específicas y nulas, y se operacionalizan las variables, con definiciones conceptuales y operativas, dimensiones, indicadores e ítems para el desarrollo de los instrumentos de recolección de información.

CAPÍTULO IV: Presenta el trabajo de campo, los resultados en forma de tablas, gráficos y análisis estadístico. También se realiza la interpretación de los resultados y la prueba de hipótesis, junto con la discusión de los hallazgos en comparación con investigaciones anteriores.

Los Tesistas

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación	2
1.2.1. Delimitación espacial	2
1.2.2. Delimitación temporal.....	2
1.2.3. Delimitación social (Unidad de análisis)	2
1.3. Formulación del problema.....	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas específicos	3
1.4. Formulación de objetivos	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos específicos	3
1.5. Justificación de la investigación.....	4
1.6. Limitaciones de la investigación	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	6
------------------------------------	---

2.1.1. A nivel local	6
2.1.2. A nivel nacional	7
2.1.3. A nivel internacional.....	9
2.2. Bases teóricas – científicas	11
2.2.1. Fundamentos teóricos del Aprendizaje Significativo	11
2.2.2. Canva como herramienta para el aprendizaje significativo	13
2.2.3. Evidencia Empírica sobre el Impacto de Canva en el aprendizaje significativo.....	16
2.2.4. Estrategias didácticas para el uso efectivo del Canva en el aula	19
2.2.5. Integración de Canva en el proceso educativo.....	21
2.2.6. Estudios previos y evaluaciones sobre el uso de Canva en la educación ..	24
2.2.7. Metodologías de implementación de Canva en el aula.....	28
2.2.8. Factores contextuales en la integración de Canva	32
2.3. Definición de términos básicos	35
2.3.1. Innovación:.....	35
2.3.2. Creatividad:.....	36
2.4. Formulación de hipótesis.....	36
2.4.1. Hipótesis general.....	36
2.4.2. Hipótesis específicas	37
2.5. Identificación de variables.....	37
2.6. Definición operacional de variables e indicadores	39

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación	40
3.2. Nivel de investigación	40

3.3. Métodos de investigación	40
3.4. Diseño de investigación.....	41
3.5. Población y muestra	41
3.5.1. Población.....	41
3.5.2. Muestra.....	42
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.6.1. Técnicas	42
3.6.2. Instrumentos.....	42
3.7. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.....	43
3.7.1. Procesamiento manual	43
3.7.2. Procesamiento electrónico	43
3.8. Tratamiento estadístico.....	43

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	45
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	46
4.3. Prueba de hipótesis	48
4.3.1. Formulación de hipótesis:	48
4.3.2. Nivel de significancia:	48
4.3.3. Regla de decisión (estimación p-valor):.....	48
4.3.4. Elección de la prueba estadística:	48
4.3.5. Cálculo de la prueba estadística:	48
4.3.6. Correlaciones de muestras emparejadas	49
4.3.7. Prueba de muestra emparejadas	49
4.4. Discusión de resultados	50

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de la preprueba y posprueba de la muestra de investigación y su respectiva diferencia	46
Tabla 2: Estadísticas de muestras emparejadas	49
Tabla 3: Correlaciones de muestras emparejadas.....	49
Tabla 4: Prueba de muestras emparejadas.....	49

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Estudiantes matriculados en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión año 2023.....	42
Cuadro 2: Estudiantes del III grado sección H del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión 2023.....	42

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

El aprendizaje significativo es un aspecto crucial en la educación, ya que implica la construcción activa y profunda del conocimiento por parte de los estudiantes. En la era digital actual, las tecnologías educativas han adquirido un papel relevante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, CANVA, una plataforma en línea que permite la creación de presentaciones visuales y material gráfico de manera intuitiva, se ha destacado como una herramienta versátil y accesible para potenciar la creatividad y la comprensión de los contenidos educativos.

El presente estudio se enfoca en investigar el impacto del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria. Este nivel educativo es crucial en la formación académica de los jóvenes, ya que constituye un puente entre la educación básica y la preparación para etapas superiores. Comprender cómo una herramienta como CANVA puede influir en la adquisición de conocimientos y habilidades en este grupo de

estudiantes resulta relevante tanto para docentes como para investigadores en el campo educativo.

La elección de este tema se fundamenta en la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas que fomenten un aprendizaje más significativo y motivador en el aula. Si bien existen estudios previos sobre el uso de tecnologías digitales en la educación, pocos se centran específicamente en el impacto de CANVA en el contexto educativo del tercer grado de secundaria. Por lo tanto, esta investigación busca llenar ese vacío académico y contribuir al conocimiento existente sobre el uso efectivo de herramientas tecnológicas para mejorar la calidad educativa.

En resumen, este estudio pretende analizar cómo el uso del CANVA puede potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria, aportando evidencia empírica sobre los beneficios y desafíos que esta herramienta puede presentar en el ámbito educativo.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se desarrolló en Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides Carrión”, Distrito de Chaupimarca, Provincia de Pasco, Región Pasco.

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se realizó desde el mes de agosto hasta diciembre del 2023.

1.2.3. Delimitación social (Unidad de análisis)

La investigación se desarrolló con los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática “Daniel Alcides

Carrión”, conformado por 25 estudiantes en el Área de educación para el trabajo, donde de aplico los instrumentos para determinar el grado de influencia del Uso de CANVA en el Aprendizaje Significativo.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es el impacto del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿En qué medida el uso de CANVA mejora la comprensión de los conceptos en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria?
- b. ¿Cómo influye CANVA en la motivación de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria para participar en el proceso de aprendizaje?
- c. ¿Qué estrategias didácticas son más efectivas para utilizar CANVA en el aula y promover el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar el impacto del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Evaluar el efecto del uso de CANVA en la mejora de la comprensión

de los conceptos en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

- b. Analizar la influencia de CANVA en la motivación de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria para participar en el proceso de aprendizaje.
- c. Diseñar y evaluar estrategias didácticas para el uso efectivo de CANVA en el aula y promover el aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

1.5. Justificación de la investigación

La justificación se fundamenta en la necesidad de explorar y comprender cómo el uso de esta herramienta tecnológica puede influir en el proceso educativo y en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de este nivel educativo. En primer lugar, es importante destacar que vivimos en una era digital donde las tecnologías han transformado la forma en que accedemos a la información y aprendemos. En este contexto, el uso de herramientas como CANVA, que permiten la creación de presentaciones visuales atractivas y dinámicas, representa una oportunidad para potenciar la creatividad, la motivación y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes. Sin embargo, es fundamental investigar de manera empírica si esta herramienta realmente contribuye al aprendizaje significativo en el contexto específico de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria.

Además, el tercer grado de educación secundaria es una etapa crucial en la formación académica de los estudiantes, ya que constituye un momento clave para consolidar habilidades cognitivas y conceptuales. Por lo tanto, explorar cómo el uso de CANVA puede impactar en su aprendizaje significativo no solo

es relevante desde el punto de vista pedagógico, sino también desde una perspectiva práctica para mejorar la calidad educativa y promover un ambiente de enseñanza más innovador y efectivo.

Asimismo, esta investigación busca llenar un vacío académico al centrarse en una herramienta específica como CANVA y su relación con el aprendizaje significativo en un nivel educativo particular. A través de este estudio, se pretende generar conocimiento científico que pueda ser aplicado por docentes, investigadores y profesionales del ámbito educativo para optimizar las estrategias pedagógicas y favorecer un aprendizaje más profundo y significativo en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

Estos elementos nos permitirán proporcionar información actualizada y relevante para la toma de decisiones adecuadas y pertinentes para reformular estrategias que nos permitan mejorar el logro de aprendizaje de los estudiantes. Como resultado, la calidad de la información y el aprendizaje colaborativo y la mejora de la calidad educativa de nuestros estudiantes en el contexto donde nos encontramos, es decir, la región de Pasco.

1.6. Limitaciones de la investigación

- **Limitación de información:** hay poca información sobre las variables de estudio debido a la falta de acceso a las fuentes documentarias de las entidades del medio. Esto enfatiza que solo se pueden usar con las fuentes documentarias existentes en el medio virtual tecnológico.
- **Limitaciones económicas:** bajos ingresos, pagos por licencias de software, compra de libros o textos de consulta y otros.
- **Limitación de tiempo:** la carga de la familia, el trabajo y otros cargos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. A nivel local

Los trabajos de los estudiantes en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión no se relacionaron con el tema del uso de CANVA en el aprendizaje significativo. No obstante, se llevó a cabo una exhaustiva revisión de las bibliotecas de las diversas instituciones educativas de nuestra comunidad, así como del repositorio de la UNDAC, y se descubrieron las siguientes tesis de investigación:

El estudio titulado "**Programa Micromundos para el Aprendizaje Significativo de los Estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros de Yanahuanca – 2022**", realizado por Cornelio y Tolentino (2023), tiene como objetivo principal evaluar el impacto del programa Micromundos en la mejora del aprendizaje significativo de los estudiantes de dicha institución durante el año 2022. Esta investigación se clasifica como aplicada, ya que busca determinar la efectividad del programa en el aprendizaje, considerando que la variable

independiente (Micromundos) influye directamente en la mejora del aprendizaje significativo.

El diseño del estudio es de tipo experimental, con un enfoque descriptivo-explicativo, pues se analiza cómo la segunda variable depende de la acción ejercida por la primera. La muestra estuvo constituida por 20 estudiantes de quinto grado de secundaria. Se utilizaron dos instrumentos para la recolección de datos: un cuestionario de opinión con 15 ítems y una prueba de desempeño con 20 ítems, ambos validados por expertos y con altos niveles de confiabilidad, según el coeficiente Alfa de Cronbach (0,829 y 0,855, respectivamente).

Los resultados del estudio confirmaron un impacto significativo del programa Micromundos en el aprendizaje significativo de los estudiantes. El análisis estadístico mediante la prueba t de Student arrojó un valor p menor que α ($0,000 < 0,05$), lo que llevó a rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1), demostrando así la efectividad del programa en el contexto investigado.

2.1.2. A nivel nacional

Se realizó una exhaustiva búsqueda en los portales digitales de diversas universidades e instituciones del país, encontrándose investigaciones relacionadas con la presente tesis.

Un estudio destacado es el de Huerta, Gutiérrez, Picho y Bustamante (2023), titulado "**Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular**", publicado en la Revista Encuentros: Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico (pp. 308-319). Este trabajo resalta cómo la introducción de plataformas virtuales en la educación ha impactado notablemente en la práctica docente, desde la transformación de los

recursos educativos tradicionales hasta la creación de nuevas metodologías y estrategias de enseñanza con el objetivo de mejorar los resultados académicos.

El objetivo de esta investigación fue analizar la relación entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria pertenecientes a la UGEL 15. El estudio es de tipo básico, con enfoque cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental y corte transversal. La muestra censal estuvo conformada por 75 estudiantes de secundaria de tres instituciones educativas de dicha UGEL. La técnica utilizada fue la encuesta, aplicándose dos cuestionarios validados por expertos, con un Alfa de Cronbach de 0,816 y 0,866. El análisis descriptivo e inferencial se realizó mediante el software SPSS versión 25.

Los resultados indicaron una correlación directa y significativa entre las variables estudiadas, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,777 y un valor $p < 0,05$ ($p = 0,000$). Además, se observó que la interactividad, los recursos virtuales, la flexibilidad y la acción formativa de la plataforma Canvas mostraron una correlación positiva y significativa con el aprendizaje significativo (Rho de Spearman = 0,863, 0,705, 0,864 y 0,746, respectivamente). Estos resultados subrayan la relevancia de esta plataforma en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de nuevas capacidades.

Tovar (2023), en su 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 Educación de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ancash-2023**", tiene como objetivo determinar cómo el uso de la herramienta Canva, aplicada como estrategia, influye en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del VIII ciclo de la Escuela de

Educación de dicha universidad. La investigación empleó una metodología cuantitativa, de nivel descriptivo-correlacional, y el diseño fue no experimental. Se utilizó la técnica de la encuesta, aplicando un cuestionario validado por expertos.

La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes seleccionados mediante un muestreo por conveniencia. Los resultados mostraron que el uso de Canva se relaciona positivamente con la motivación en el aprendizaje significativo, con una correlación de 0,788, lo que indica una relación positiva muy fuerte. También se halló que Canva está vinculada con la funcionalidad e interés en el aprendizaje significativo, con una correlación de 0,735, igualmente considerada una correlación positiva muy fuerte. Asimismo, la relación entre Canva y la participación activa en el aprendizaje significativo fue muy fuerte, con un valor de correlación de 0,852. Finalmente, se concluyó que la relación general entre la aplicación de Canva como estrategia y el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes fue de 0,682, lo que corresponde a una correlación positiva fuerte y significativa.

2.1.3. A nivel internacional

Corona, N. et al. (2020), en su tesis titulada **"Promoción del aprendizaje activo y colaborativo en estudiantes de tercero de secundaria mediante el uso de Canva, sobre el tema de movimiento poético. 'La generación del 36'"**, busca evaluar el impacto del uso de plataformas digitales como Canva en la adquisición de conocimientos sobre el movimiento poético "la generación del 36" y en la promoción del trabajo activo y colaborativo entre los estudiantes de tercer grado de una telesecundaria. El estudio resalta la larga trayectoria de las telesecundarias en el uso de la tecnología, que comenzó hace

más de 50 años con la transmisión de clases a través de un canal de televisión educativo. Este medio ha demostrado a lo largo de los años su eficacia en la adquisición de conocimientos, y la investigación ahora analiza el uso de nuevas plataformas digitales, como Canva, que permiten a los estudiantes apropiarse del conocimiento y aplicarlo en situaciones cotidianas.

Además, los resultados mostraron que el trabajo colaborativo, promovido a través de esta plataforma, reduce el tiempo dedicado a las actividades y mejora la socialización de saberes, lo que contribuye a una mejor retención de conocimientos y se refleja en los resultados de las evaluaciones finales.

Por otro lado, **Arcentales, Cárdenas, García y Erazo (2020)**, en su estudio "**Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura**", publicado en la **Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología** (6(3): 115-138), examinan el uso de Canva como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa "Agronómico Salesiano". A través de una metodología mixta, el estudio incluyó encuestas a estudiantes y entrevistas a grupos focales. Los resultados mostraron que los estudiantes utilizan las herramientas tecnológicas de manera creativa para desarrollar habilidades, especialmente en lectoescritura. Sin embargo, se observó que pocos estudiantes han utilizado Canva para la producción de textos escritos, a pesar de sus múltiples beneficios. La investigación también ofrece directrices para su uso basadas en la etapa de RCEO.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Fundamentos teóricos del Aprendizaje Significativo

1. Introducción

El aprendizaje significativo es un proceso fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes construir una comprensión profunda y duradera del conocimiento. Esta teoría fue desarrollada por David Ausubel en la década de 1960, y se basa en la idea de que el nuevo conocimiento se integra a la estructura cognitiva del estudiante cuando este tiene un significado personal para él.

2. Definición de aprendizaje significativo

Según Ausubel (1963), el aprendizaje significativo es "el proceso a través del cual se relaciona la nueva información con los aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva del individuo". Esto implica que el nuevo conocimiento no se aprende de forma aislada, sino que se conecta con los conocimientos previos del estudiante y se integra a su comprensión del mundo.

3. Condiciones para el aprendizaje significativo

Para que el aprendizaje sea significativo, se deben cumplir tres condiciones:

- **Significatividad del material:** El nuevo conocimiento debe ser potencialmente significativo para el estudiante, es decir, debe poder relacionarse con sus conocimientos previos y tener un significado personal para él.
- **Actitud del estudiante:** El estudiante debe estar dispuesto a aprender y a relacionar la nueva información con sus

conocimientos previos.

- **Estructura cognoscitiva del estudiante:** El estudiante debe tener los conocimientos previos necesarios para poder comprender la nueva información.

4. Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel (1963) distingue entre dos tipos de aprendizaje significativo:

- **Aprendizaje por subsumción:** Este tipo de aprendizaje se produce cuando la nueva información se integra a una estructura de conocimiento preexistente en la mente del estudiante.
- **Aprendizaje por subordinación:** Este tipo de aprendizaje se produce cuando la nueva información se relaciona con una estructura de conocimiento preexistente, pero no se integra a ella.

5. Teorías relacionadas

Existen varias teorías que se relacionan con el aprendizaje significativo, entre ellas:

- **Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura:** Esta teoría destaca la importancia del aprendizaje por observación e imitación.
- **Teoría del aprendizaje constructivista de Jean Piaget:** Esta teoría enfatiza la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante.
- **Teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb:** Esta teoría destaca la importancia de la experiencia en el aprendizaje.

6. Implicaciones para la enseñanza

El aprendizaje significativo tiene importantes implicaciones para la enseñanza. Algunas de estas implicaciones son:

- Los docentes deben partir de los conocimientos previos de los estudiantes.
- Los docentes deben presentar la información de forma organizada y coherente.
- Los docentes deben promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Los docentes deben utilizar estrategias de enseñanza que favorezcan el aprendizaje significativo.

7. Conclusión

El aprendizaje significativo es un proceso fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes construir una comprensión profunda y duradera del conocimiento. Los docentes tienen un papel importante en la promoción del aprendizaje significativo en sus estudiantes.

2.2.2. Canva como herramienta para el aprendizaje significativo

1. Introducción

Canva es una herramienta digital que permite a los usuarios crear diseños visuales de forma fácil y rápida. En los últimos años, Canva ha ganado popularidad en el ámbito educativo como una herramienta potencial para promover el aprendizaje significativo.

2. ¿Cómo puede Canva promover el aprendizaje significativo?

Canva puede promover el aprendizaje significativo de diversas

maneras:

2.1. Motivación e interés:

Canva ofrece una interfaz atractiva y fácil de usar, lo que puede aumentar la motivación e interés de los estudiantes por el aprendizaje.

La posibilidad de crear contenido visual personalizado y atractivo puede ayudar a los estudiantes a conectar con el material de aprendizaje de una manera más profunda.

2.2. Participación activa:

Canva permite a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje al crear sus propios materiales didácticos, actividades de aprendizaje y evaluaciones.

El trabajo colaborativo en la creación de proyectos con Canva puede fomentar la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales.

2.3. Comprensión conceptual:

La creación de contenido visual con Canva puede ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información de manera más efectiva, lo que facilita la comprensión conceptual.

El uso de imágenes, gráficos y otros elementos visuales puede ayudar a los estudiantes a visualizar conceptos abstractos y a conectarlos con ejemplos concretos.

2.4. Retención de la información:

El aprendizaje visual es una estrategia efectiva para mejorar la retención de la información.

Los estudiantes que crean contenido visual con Canva tienen más probabilidades de recordar la información que han aprendido.

2.5. Transferencia de la información:

Canva permite a los estudiantes aplicar lo que han aprendido a diferentes contextos y situaciones.

Los estudiantes pueden usar Canva para crear materiales de aprendizaje para otros estudiantes, para compartir sus conocimientos con la comunidad o para presentar sus ideas de forma creativa.

3. Evidencia empírica

Existen diversos estudios que han encontrado que Canva puede tener un impacto positivo en el aprendizaje significativo. Por ejemplo, un estudio realizado por (García-Ruiz & Canales-Gutiérrez, 2021) encontró que los estudiantes que utilizaron Canva para crear materiales didácticos obtuvieron mejores resultados en las evaluaciones de aprendizaje que aquellos que no lo utilizaron.

4. Limitaciones

Es importante destacar que Canva no es una herramienta mágica que por sí sola pueda garantizar el aprendizaje significativo. Se requiere una planificación adecuada por parte del docente para integrar Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma efectiva.

5. Recomendaciones para el uso de Canva en el aula

Partir de los conocimientos previos de los estudiantes. Presentar la información de forma organizada y coherente.

Promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de

aprendizaje. Utilizar estrategias de enseñanza que favorezcan el aprendizaje significativo.

Brindar a los estudiantes las herramientas y el apoyo necesarios para usar Canva de forma efectiva.

6. Conclusión

Canva es una herramienta poderosa que puede ser utilizada para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. Sin embargo, es importante que los docentes la utilicen de forma responsable y planificada para obtener los mejores resultados.

2.2.3. Evidencia Empírica sobre el Impacto de Canva en el aprendizaje significativo.

1. Introducción

Canva se ha convertido en una herramienta popular en el ámbito educativo, con el potencial de promover el aprendizaje significativo. Esta herramienta permite a los estudiantes crear contenido visual atractivo, lo que puede facilitar la comprensión y retención de la información. Sin embargo, es importante evaluar la evidencia empírica disponible sobre el impacto de Canva en el aprendizaje significativo.

2. Revisión de estudios

Se han realizado diversos estudios para evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje significativo. Algunos de los hallazgos más relevantes son:

Mejora en el rendimiento académico: Diversos estudios han encontrado que los estudiantes que utilizan Canva para crear materiales didácticos o realizar actividades de aprendizaje obtienen mejores resultados en las evaluaciones que aquellos que no lo utilizan (García-Ruiz & Canales-Gutiérrez, 2021; López-Pastor et al., 2022).

Mayor motivación e interés: Los estudiantes que utilizan Canva reportan una mayor motivación e interés por el aprendizaje (Chen & Jang, 2022; Hung & Chen, 2023). La posibilidad de crear contenido visual personalizado y atractivo puede hacer que el aprendizaje sea más experiencial y gratificante.

Desarrollo de habilidades: Canva puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración (Hsu & Tsai, 2022; Lee & Tsai, 2023). El trabajo colaborativo en proyectos con Canva fomenta la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales.

Mejora en la retención de la información: La creación de contenido visual con Canva puede ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información de manera más efectiva, lo que facilita la retención de la información (Lin & Tsai, 2022; Wu & Tsai, 2023).

Percepción positiva de los estudiantes: Los estudiantes tienen una percepción positiva del uso de Canva en el aula y consideran que es una herramienta útil para el aprendizaje (Chen & Jang, 2022; López-Pastor et al., 2022).

3. Limitaciones de la investigación

Es importante destacar que la investigación sobre el impacto de Canva en el aprendizaje significativo aún se encuentra en desarrollo. Algunos estudios han encontrado resultados inconsistentes o no han logrado demostrar un impacto significativo (Hung & Chen, 2023). Se necesitan más investigaciones para determinar las condiciones en las que Canva es más efectivo para promover el aprendizaje significativo.

4. Consideraciones para la implementación

Para aprovechar al máximo el potencial de Canva en el aula, es importante tener en cuenta algunas consideraciones:

Planificación curricular: Canva debe integrarse en el currículo y en las actividades de aprendizaje de forma planificada y coherente.

Capacitación docente: Los docentes deben recibir capacitación para utilizar Canva de forma efectiva en el aula.

Acceso a la tecnología: Es necesario que los estudiantes tengan acceso a dispositivos y a internet para poder utilizar Canva.

Evaluación del impacto: Es importante evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje de los estudiantes mediante diferentes métodos.

5. Conclusión

La evidencia empírica disponible sugiere que Canva puede ser una herramienta útil para promover el aprendizaje significativo. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para determinar las condiciones en las que Canva es más efectivo. Es importante que los docentes implementen Canva de forma planificada y consideren las necesidades de sus estudiantes.

2.2.4. Estrategias didácticas para el uso efectivo del Canva en el aula

1. Introducción

Canva se ha convertido en una herramienta popular en el ámbito educativo, con el potencial de promover el aprendizaje significativo. Esta herramienta permite a los estudiantes crear contenido visual atractivo, lo que puede facilitar la comprensión y retención de la información. Sin embargo, para aprovechar al máximo el potencial de Canva en el aula, es necesario implementar estrategias didácticas adecuadas.

2. Estrategias para diferentes niveles educativos

2.1. Educación Primaria:

Juegos y actividades interactivas: Se pueden utilizar las plantillas de Canva para crear juegos educativos, actividades de repaso o incluso cuentos interactivos.

Fichas de trabajo: Canva permite crear fichas de trabajo personalizadas con imágenes, gráficos y textos para diferentes áreas curriculares.

Presentaciones multimedia: Los estudiantes pueden crear presentaciones multimedia para compartir sus conocimientos con la clase.

2.2. Educación Secundaria:

Infografías y mapas mentales: Canva es una herramienta ideal para crear infografías y mapas mentales que sinteticen información compleja de forma visual.

Proyectos de investigación: Los estudiantes pueden utilizar Canva para crear posters, presentaciones o vídeos que resuman sus proyectos de investigación.

Debates y exposiciones: Canva puede ser utilizado para crear materiales de apoyo para debates y exposiciones, como carteles, imágenes o vídeos.

2.3. Educación Universitaria:

Portafolios digitales: Los estudiantes pueden crear portafolios digitales con Canva para mostrar sus trabajos y habilidades.

Recursos educativos abiertos: Se pueden utilizar las herramientas de Canva para crear recursos educativos abiertos (REA) que compartan con otros estudiantes o profesores.

Tesis y presentaciones: Canva puede ser una herramienta útil para crear materiales de apoyo para la presentación de tesis o trabajos de investigación.

3. Estrategias generales para el uso de Canva en el aula

Integración curricular: Canva debe integrarse en el currículo y en las actividades de aprendizaje de forma planificada y coherente.

Objetivos de aprendizaje: Es importante definir claramente los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar con el uso de Canva.

Diversidad de actividades: Se recomienda utilizar Canva para realizar diferentes tipos de actividades, desde juegos y actividades interactivas hasta proyectos de investigación y presentaciones.

Evaluación del aprendizaje: Es importante evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje de los estudiantes mediante diferentes métodos.

4. Recursos y ejemplos

Existen diversos recursos disponibles para ayudar a los docentes a utilizar Canva en el aula. Algunos de estos recursos son:

Plantillas de Canva para educación: Canva ofrece una amplia variedad de plantillas para diferentes niveles educativos y áreas curriculares.

Tutoriales y guías: Existen numerosos tutoriales y guías disponibles en internet que enseñan a utilizar Canva de forma efectiva en el aula.

Ejemplos de proyectos: Se pueden encontrar ejemplos de proyectos realizados por estudiantes con Canva en diferentes sitios web y blogs educativos.

5. Conclusión

Canva puede ser una herramienta poderosa para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. Sin embargo, es importante que los docentes implementen Canva de forma planificada y consideren las necesidades de sus estudiantes. La implementación de estrategias didácticas adecuadas puede ayudar a aprovechar al máximo el potencial de Canva en el aula.

2.2.5. Integración de Canva en el proceso educativo.

1. Introducción

Canva se ha convertido en una herramienta popular en el ámbito educativo, con el potencial de promover el aprendizaje significativo.

Esta herramienta permite a los estudiantes crear contenido visual atractivo, lo que puede facilitar la comprensión y retención de la información. Sin embargo, para aprovechar al máximo el potencial de Canva en el aula, es necesario integrarla de forma adecuada en el proceso educativo.

2. **Beneficios de la integración de Canva en el proceso educativo:**

- **Mejora en el aprendizaje:** Diversos estudios han encontrado que los estudiantes que utilizan Canva para crear materiales didácticos o realizar actividades de aprendizaje obtienen mejores resultados en las evaluaciones que aquellos que no lo utilizan (García-Ruiz & Canales-Gutiérrez, 2021; López-Pastor et al., 2022).
- **Mayor motivación e interés:** Los estudiantes que utilizan Canva reportan una mayor motivación e interés por el aprendizaje (Chen & Jang, 2022; Hung & Chen, 2023). La posibilidad de crear contenido visual personalizado y atractivo puede hacer que el aprendizaje sea más experiencial y gratificante.
- **Desarrollo de habilidades:** Canva puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración (Hsu & Tsai, 2022; Lee & Tsai, 2023). El trabajo colaborativo en proyectos con Canva fomenta la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Mejora en la retención de la información:** La creación de

contenido visual con Canva puede ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información de manera más efectiva, lo que facilita la retención de la información (Lin & Tsai, 2022; Wu & Tsai, 2023).

- **Percepción positiva de los estudiantes:** Los estudiantes tienen una percepción positiva del uso de Canva en el aula y consideran que es una herramienta útil para el aprendizaje (Chen & Jang, 2022; López-Pastor et al., 2022).

3. Estrategias para la integración de Canva en el proceso educativo:

Planificación curricular: Canva debe integrarse en el currículo y en las actividades de aprendizaje de forma planificada y coherente.

- **Capacitación docente:** Los docentes deben recibir capacitación para utilizar Canva de forma efectiva en el aula.
- **Acceso a la tecnología:** Es necesario que los estudiantes tengan acceso a dispositivos y a internet para poder utilizar Canva.
- **Evaluación del impacto:** Es importante evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje de los estudiantes mediante diferentes métodos.

4. Ejemplos de actividades con Canva:

- **Creación de infografías:** Los estudiantes pueden crear infografías para resumir información compleja de forma visual.
- **Diseño de posters:** Los estudiantes pueden crear posters para presentar sus ideas o proyectos de investigación.
- **Elaboración de presentaciones multimedia:** Los estudiantes pueden crear presentaciones multimedia para compartir sus

conocimientos con la clase.

- **Realización de vídeos:** Los estudiantes pueden crear vídeos para explicar conceptos o realizar tutoriales.
- **Diseño de juegos educativos:** Los estudiantes pueden utilizar Canva para crear juegos educativos interactivos.

5. Recursos y herramientas:

- **Plantillas de Canva para educación:** Canva ofrece una amplia variedad de plantillas para diferentes niveles educativos y áreas curriculares.
- **Tutoriales y guías:** Existen numerosos tutoriales y guías disponibles en internet que enseñan a utilizar Canva de forma efectiva en el aula.
- **Ejemplos de proyectos:** Se pueden encontrar ejemplos de proyectos realizados por estudiantes con Canva en diferentes sitios web y blogs educativos.

6. Conclusión:

Canva puede ser una herramienta poderosa para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. Para aprovechar al máximo su potencial, es necesario integrarla de forma planificada y coherente en el proceso educativo. Existen diversas estrategias, actividades, recursos y herramientas disponibles para facilitar la integración de Canva en el aula.

2.2.6. Estudios previos y evaluaciones sobre el uso de Canva en la educación

1. Introducción

Canva se ha convertido en una herramienta popular en el ámbito educativo, con el potencial de promover el aprendizaje significativo. Esta herramienta permite a los estudiantes crear contenido visual atractivo, lo que puede facilitar la comprensión y retención de la información. Sin embargo, para comprender mejor su impacto en el aprendizaje, es necesario revisar los estudios previos y evaluaciones sobre el uso de Canva en educación.

2. Revisión de estudios:

2.1. Impacto en el aprendizaje:

- **Mejora en el rendimiento académico:** Diversos estudios han encontrado que los estudiantes que utilizan Canva para crear materiales didácticos o realizar actividades de aprendizaje obtienen mejores resultados en las evaluaciones que aquellos que no lo utilizan (García-Ruiz & Canales-Gutiérrez, 2021; López-Pastor et al., 2022).
- **Mayor motivación e interés:** Los estudiantes que utilizan Canva reportan una mayor motivación e interés por el aprendizaje (Chen & Jang, 2022; Hung & Chen, 2023). La posibilidad de crear contenido visual personalizado y atractivo puede hacer que el aprendizaje sea más experiencial y gratificante.
- **Desarrollo de habilidades:** Canva puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración (Hsu & Tsai, 2022; Lee & Tsai, 2023). El trabajo

colaborativo en proyectos con Canva fomenta la interacción entre los estudiantes y el desarrollo de habilidades sociales.

- **Mejora en la retención de la información:** La creación de contenido visual con Canva puede ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información de manera más efectiva, lo que facilita la retención de la información (Lin & Tsai, 2022; Wu & Tsai, 2023).
- **Percepción positiva de los estudiantes:** Los estudiantes tienen una percepción positiva del uso de Canva en el aula y consideran que es una herramienta útil para el aprendizaje (Chen & Jang, 2022; López-Pastor et al., 2022).

2.2. Limitaciones de la investigación:

Es importante destacar que la investigación sobre el impacto de Canva en el aprendizaje significativo aún se encuentra en desarrollo. Algunos estudios han encontrado resultados inconsistentes o no han logrado demostrar un impacto significativo (Hung & Chen, 2023).

Se necesitan más investigaciones para determinar las condiciones en las que Canva es más efectivo para promover el aprendizaje significativo.

3. Evaluaciones del uso de Canva:

- **Evaluaciones cualitativas:** Diversos estudios han utilizado métodos cualitativos como entrevistas, focus groups y análisis de contenido para evaluar el uso de Canva en el aula. Estos estudios han encontrado que Canva puede ser una herramienta

útil para:

- ✓ **Promover la participación activa de los estudiantes:** Los estudiantes se sienten más motivados e involucrados en el aprendizaje cuando tienen la oportunidad de crear contenido visual propio.
- ✓ **Fomentar la colaboración entre los estudiantes:** Canva permite a los estudiantes trabajar juntos en proyectos de forma creativa y cooperativa.
- ✓ **Desarrollar la creatividad de los estudiantes:** Canva ofrece una amplia variedad de herramientas y recursos que permiten a los estudiantes expresar su creatividad de forma visual.
- **Evaluaciones cuantitativas:** Algunos estudios han utilizado métodos cuantitativos como pruebas de rendimiento, cuestionarios y análisis de datos de uso para evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje. Estos estudios han encontrado que Canva puede:
 - ✓ **Mejorar el rendimiento académico:** Los estudiantes que utilizan Canva para crear materiales didácticos o realizar actividades de aprendizaje obtienen mejores resultados en las evaluaciones que aquellos que no lo utilizan.
 - ✓ **Aumentar la motivación e interés por el aprendizaje:** Los estudiantes que utilizan Canva reportan una mayor motivación e interés por el aprendizaje.
 - ✓ **Desarrollar habilidades:** Canva puede ayudar a los

estudiantes a desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración.

4. Consideraciones para la implementación de Canva en el aula:

- **Planificación curricular:** Canva debe integrarse en el currículo y en las actividades de aprendizaje de forma planificada y coherente.
- **Capacitación docente:** Los docentes deben recibir capacitación para utilizar Canva de forma efectiva en el aula.
- **Acceso a la tecnología:** Es necesario que los estudiantes tengan acceso a dispositivos y a internet para poder utilizar Canva.
- **Evaluación del impacto:** Es importante evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje de los estudiantes mediante diferentes métodos.

5. Conclusión:

Los estudios previos y evaluaciones sobre el uso de Canva en educación sugieren que esta herramienta puede ser útil para promover el aprendizaje significativo. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para determinar las condiciones en las que Canva es más efectivo. Es importante que los docentes implementen Canva de forma planific

2.2.7. Metodologías de implementación de Canva en el aula

1. Introducción

Canva se ha convertido en una herramienta popular en el ámbito educativo, con el potencial de promover el aprendizaje significativo.

Esta herramienta permite a los estudiantes crear contenido visual atractivo, lo que puede facilitar la comprensión y retención de la información. Sin embargo, para aprovechar al máximo el potencial de Canva en el aula, es necesario implementar estrategias didácticas adecuadas.

2. Metodologías para diferentes niveles educativos:

2.1. Educación Primaria:

- **Juegos y actividades interactivas:** Se pueden utilizar las plantillas de Canva para crear juegos educativos, actividades de repaso o incluso cuentos interactivos.
- **Fichas de trabajo:** Canva permite crear fichas de trabajo personalizadas con imágenes, gráficos y textos para diferentes áreas curriculares.
- **Presentaciones multimedia:** Los estudiantes pueden crear presentaciones multimedia para compartir sus conocimientos con la clase.

2.2. Educación Secundaria:

- **Infografías y mapas mentales:** Canva es una herramienta ideal para crear infografías y mapas mentales que sintetizen información compleja de forma visual.
- **Proyectos de investigación:** Los estudiantes pueden utilizar Canva para crear posters, presentaciones o vídeos que resuman sus proyectos de investigación.
- **Debates y exposiciones:** Canva puede ser utilizado para crear materiales de apoyo para debates y exposiciones,

como carteles, imágenes o vídeos.

2.3. Educación Universitaria:

- **Portafolios digitales:** Los estudiantes pueden crear portafolios digitales con Canva para mostrar sus trabajos y habilidades.
- **Recursos educativos abiertos:** Se pueden utilizar las herramientas de Canva para crear recursos educativos abiertos (REA) que compartan con otros estudiantes o profesores.
- **Tesis y presentaciones:** Canva puede ser una herramienta útil para crear materiales de apoyo para la presentación de tesis o trabajos de investigación.

3. Metodologías generales para el uso de Canva en el aula:

- **Integración curricular:** Canva debe integrarse en el currículo y en las actividades de aprendizaje de forma planificada y coherente.
- **Objetivos de aprendizaje:** Es importante definir claramente los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar con el uso de Canva.
- **Diversidad de actividades:** Se recomienda utilizar Canva para realizar diferentes tipos de actividades, desde juegos y actividades interactivas hasta proyectos de investigación y presentaciones.
- **Evaluación del aprendizaje:** Es importante evaluar el impacto de Canva en el aprendizaje de los estudiantes mediante

diferentes métodos.

4. Recursos y ejemplos:

Existen diversos recursos disponibles para ayudar a los docentes a utilizar Canva en el aula. Algunos de estos recursos son:

- **Plantillas de Canva para educación:** Canva ofrece una amplia variedad de plantillas para diferentes niveles educativos y áreas curriculares.
- **Tutoriales y guías:** Existen numerosos tutoriales y guías disponibles en internet que enseñan a utilizar Canva de forma efectiva en el aula.
- **Ejemplos de proyectos:** Se pueden encontrar ejemplos de proyectos realizados por estudiantes con Canva en diferentes sitios web y blogs educativos.

5. Estrategias para la implementación efectiva de Canva:

- **Capacitación docente:** Es fundamental que los docentes reciban capacitación adecuada para utilizar Canva de forma efectiva en el aula. Esta capacitación debe cubrir aspectos como la creación de contenido visual atractivo, la integración de Canva en el currículo y la evaluación del aprendizaje.
- **Acceso a la tecnología:** Es necesario que los estudiantes tengan acceso a dispositivos y a internet para poder utilizar Canva. Los centros educativos deben proporcionar la infraestructura tecnológica necesaria para que los estudiantes puedan utilizar Canva en el aula.
- **Apoyo y acompañamiento:** Los docentes deben brindar apoyo

y acompañamiento a los estudiantes durante el proceso de creación de contenido visual con Canva. Es importante ofrecer orientación y feedback para que los estudiantes puedan aprovechar al máximo las posibilidades de la herramienta.

6. Conclusión:

Canva puede ser una herramienta poderosa para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. Sin embargo, es importante que los docentes implementen Canva de forma planificada y estratégica, utilizando las metodologías adecuadas y brindando el apoyo necesario a los estudiantes.

2.2.8. Factores contextuales en la integración de Canva

1. Introducción

La integración de Canva en el aula no solo depende de las estrategias didácticas y la planificación curricular, sino también de una serie de factores contextuales y culturales que pueden influir en su éxito. Estos factores incluyen:

- **Acceso a la tecnología:** La disponibilidad de dispositivos y conexión a internet son fundamentales para que los estudiantes puedan utilizar Canva. Las escuelas deben garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a la tecnología.
- **Competencias digitales:** Tanto los docentes como los estudiantes necesitan tener un nivel adecuado de competencias digitales para utilizar Canva de forma efectiva. Es necesario ofrecer formación y apoyo para desarrollar estas competencias.
- **Contexto socioeconómico:** El contexto socioeconómico de los

estudiantes puede influir en su acceso a la tecnología y en sus habilidades digitales. Los docentes deben tener en cuenta estas diferencias al integrar Canva en el aula.

- **Cultura escolar:** La cultura escolar, las creencias y valores de la comunidad educativa pueden influir en la forma en que se recibe y utiliza Canva. Es importante que la comunidad educativa esté abierta a la innovación y al uso de nuevas tecnologías en el aula.
- **Marco curricular:** El marco curricular y los objetivos de aprendizaje deben guiar la selección de actividades y proyectos con Canva. Es importante que la integración de Canva esté alineada con el currículo.

2. **Influencia del contexto cultural:**

- **Estilos de aprendizaje:** Los estilos de aprendizaje de los estudiantes pueden variar según su cultura. Algunos estudiantes pueden preferir estilos de aprendizaje más visuales, mientras que otros pueden preferir estilos más auditivos o kinestésicos. Canva puede adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje al permitir la creación de contenido visual, auditivo e interactivo.
- **Valores culturales:** Los valores culturales pueden influir en la forma en que los estudiantes interpretan y utilizan Canva. Es importante que los docentes sean sensibles a las diferentes culturas y valores presentes en el aula.
- **Lenguas y dialectos:** Canva está disponible en varios idiomas, lo que facilita su uso en diferentes contextos culturales. Sin

embargo, es importante que los estudiantes tengan acceso a la versión de Canva en su idioma nativo para que puedan aprovechar al máximo sus posibilidades.

3. Estrategias para considerar los factores contextuales y culturales:

- **Evaluación del contexto:** Es importante realizar una evaluación del contexto educativo para identificar los factores que pueden influir en la integración de Canva.
- **Adaptación de las actividades:** Las actividades con Canva deben adaptarse a las necesidades y características del contexto cultural y socioeconómico de los estudiantes.
- **Promoción de la inclusión:** Es importante que la integración de Canva sea inclusiva y que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar en las actividades.
- **Sensibilización cultural:** Los docentes deben ser sensibles a las diferentes culturas y valores presentes en el aula.
- **Colaboración con la comunidad:** Es importante colaborar con la comunidad educativa para asegurar que la integración de Canva sea exitosa.

4. Ejemplos de buenas prácticas:

- **Implementación de Canva en escuelas rurales:** Algunas escuelas rurales han implementado Canva con éxito utilizando dispositivos móviles y tablets.
- **Adaptación de Canva a diferentes culturas:** Algunos docentes han adaptado Canva a diferentes culturas creando

plantillas y recursos en idiomas nativos.

- **Promoción de la inclusión:** Algunos proyectos con Canva han sido diseñados para promover la inclusión y la diversidad en el aula.

5. Conclusión:

La integración de Canva en el aula debe tener en cuenta los factores contextuales y culturales para ser exitosa. Los docentes deben adaptar las actividades y proyectos a las necesidades y características del contexto educativo. La colaboración con la comunidad educativa es fundamental para asegurar que la integración de Canva sea inclusiva y beneficiosa para todos los estudiantes.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Innovación:

Según Escorsa (1997), la innovación es el factor clave que explica la competitividad. Se refiere a la introducción de cambios que incorporan novedades en un contexto, ámbito o producto. Stenberg (1997), un autor destacado en este campo, sostiene que la creatividad no es solo una capacidad, sino un proceso que implica tres tipos de inteligencia: la creativa (que permite ir más allá de lo conocido y generar ideas nuevas e interesantes), la analítica (que se encarga de evaluar ideas, resolver problemas y tomar decisiones), y la práctica (que traduce teorías abstractas en acciones efectivas). Estas inteligencias permiten diferenciar entre ideas innovadoras buenas y malas y conectarlas con la vida cotidiana.

2.3.2. Creatividad:

Es la capacidad de crear, de dar origen a algo nuevo. La Real Academia Española (RAE) define la creatividad como la capacidad de creación, mientras que Encarta la describe como la habilidad de inventar algo novedoso e innovador.

1. **Persona creativa:** Según Gardner (1993), una persona creativa es aquella que resuelve problemas, genera productos o plantea nuevos cuestionamientos en un dominio, de manera que inicialmente se consideran novedosos, pero que eventualmente son aceptados por un grupo cultural determinado.
2. **Pensamiento:** Es el resultado de la actividad intelectual, es decir, aquello que surge a través del proceso mental.
3. **Pensamiento creativo:** Se define como la capacidad de trascender lo cotidiano, generar ideas innovadoras, originales y flexibles. Es una habilidad que permite formar nuevas combinaciones de ideas para satisfacer una necesidad, dando lugar a un producto original.
4. **Scratch:** Es un lenguaje de programación que emplea una estructura basada en bloques de construcción para manipular gráficos, audio, video y otros elementos, según Kafai y Peppler (2012).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El empleo de Canva como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza- aprendizaje influirá de manera favorable en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, durante el año 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. Los estudiantes que utilicen Canva para la elaboración de materiales didácticos obtendrán mejores resultados en las evaluaciones de aprendizaje, en comparación con aquellos que no lo utilicen.
- b. El uso de Canva como herramienta didáctica promoverá una mayor motivación e interés por el aprendizaje en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.
- c. Los estudiantes que participen en experiencias de aprendizaje con Canva desarrollarán de manera más efectiva habilidades de pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo.

2.5. Identificación de variables

Variable 1: El uso de CANVA.

VI: El uso de CANVA. - Se define como la implementación de la herramienta digital Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje para la creación de materiales didácticos, actividades de aprendizaje y evaluaciones. Esto incluye:

- **Acceso a la plataforma Canva:** Los estudiantes deben tener acceso a la plataforma Canva, ya sea a través de un dispositivo personal o de un equipo proporcionado por la institución educativa.
- **Creación de contenido:** Los estudiantes deben ser capaces de utilizar las herramientas y recursos de Canva para crear contenido digital original, como infografías, presentaciones multimedia, posters, videos, memes educativos, entre otros.
- **Integración en el proceso educativo:** El uso de Canva debe estar integrado en el currículo y en las actividades de aprendizaje planificadas por el

docente.

- **Evaluación del aprendizaje:** El uso de Canva puede ser utilizado como herramienta para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, ya sea a través de la creación de productos finales o de la participación en actividades interactivas.

Variable 2: Aprendizaje significativo.

VD: Aprendizaje significativo. – Se define como el proceso a través del cual los estudiantes integran nueva información a su estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustantiva, es decir, cuando la nueva información se relaciona con los conocimientos previos del estudiante y tiene un significado personal para él. Según David Ausubel, el aprendizaje significativo se caracteriza por:

- **La relación entre la nueva información y los conocimientos previos:** El nuevo conocimiento debe tener un significado para el estudiante y poderse relacionar con los conocimientos que ya posee.
- **La actitud del estudiante:** El estudiante debe estar dispuesto a aprender y a relacionar la nueva información con sus conocimientos previos.
- **El material de aprendizaje:** El material de aprendizaje debe ser organizado y presentado de una manera que facilite la comprensión del estudiante.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	ESCALA	RANGO
El uso del CANVA	Organización y planificación	Determina los materiales necesarios para el proyecto	1	Excelente Bueno Regular Deficiente No aceptable	Alto Regular Bajo
		Trabaja ordenadamente siguiendo las indicaciones	1		
	Manejo de equipos	Muestra habilidad en el manejo de las herramientas de CANVA	1		
	Resolución de problemas	Formula alternativas para buscar soluciones	1		
		Resuelve dificultades con ideas originales	1		
Aprendizaje significativo	Aprende y trabaja en equipo	Apoya a sus compañeros en la construcción de las aplicaciones con CANVA	1	Excelente Bueno Regular Deficiente No aceptable	Alto Regular Bajo
		Coordina la conducción del trabajo en grupo	1		
	Aplica conocimientos en la práctica	Busca elaborar propuestas para aplicar los aprendizajes	1		
		Trata de solucionar problemas de forma práctica	1		
	Relaciones interpersonales	Trabaja con agrado con sus compañeros	1		
		Solicita ayuda para resolver problemas	1		
	Adaptación a nuevas situaciones	Trabaja sin dificultades con la nueva propuesta de aprendizaje	1		
		Busca aplicar el empleo de los equipos robóticos en aspectos de la física	1		
	Razonamiento crítico	Realiza preguntas reflexivas y acertadas	1		
		Sintetiza conclusiones con certeza	1		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es ex post facto transversal de nivel explicativo, enmarcada en una clase tecnológica y dentro del paradigma positivista, ya que se basa en el análisis de datos preexistentes y organizados en el contexto del estudio. Utiliza un diseño cuasiexperimental con el fin de validar conocimientos en una realidad objetiva.

3.2. Nivel de investigación

Explicativo

3.3. Métodos de investigación

El método científico comienza con la observación, avanza hacia la experimentación, la formulación de hipótesis y la aplicación práctica, generando conclusiones que pueden informar futuras investigaciones.

El enfoque analítico descompone el fenómeno en sus partes componentes para establecer relaciones entre ellas y facilitar la interpretación de los resultados.

El enfoque experimental se basa en la realización de experimentos para adquirir conocimientos. Esto implica organizar deliberadamente condiciones según un plan preestablecido para investigar posibles relaciones causa-efecto, exponiendo uno o más grupos experimentales a estas condiciones.

3.4. Diseño de investigación

El diseño es cuasiexperimental con un solo grupo, implementado según un plan específico para lograr los objetivos del estudio. Consiste en una secuencia ordenada de pasos necesarios para llevar a cabo el experimento, en el cual la variable independiente (X) actúa como la causa y la variable dependiente (Y) como el efecto.

Prueba 1 O1	Condición experimen tal X	Prueba 2 O2
Puntajes obtenidos en la primera prueba	El uso del CANVA	Puntajes obtenidos en la segunda prueba

Donde:

O1	=	Pre test
X	=	Aplicación de la variable experimental
O2	=	Post test

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Está conformado por todos los estudiantes matriculados en el tercer grado año académico 2023 total 220 estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión (Cuadro N° 1).

Cuadro 1:

Estudiantes matriculados en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión año 2023.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	Total
20	20	21	20	22	23	24	25	21	24	220

3.5.2. Muestra

La muestra se determina mediante un método no probabilístico de tipo determinístico, seleccionada por conveniencia, y está compuesta por los estudiantes del III grado, sección H, inscritos en el año académico 2023.

Cuadro 2:

Estudiantes del III grado sección H del Área de Educación para el Trabajo de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión 2023.

Área de estudios	Semestr e	Matriculado s
Educación para el Trabajo	III -H	25

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

- **Observación directa:** Consiste en recopilar datos en el mismo entorno donde se lleva a cabo la investigación, a través de la observación de los objetos o fenómenos en estudio.
- **Encuesta:** Utiliza un cuestionario escrito para recolectar datos vinculados a las variables de la investigación.
- **Fuentes documentales:** Se refiere a la revisión de documentos para obtener la información necesaria para la investigación.

3.6.2. Instrumentos

- **Ficha de observación:** Es un instrumento diseñado para recopilar datos en el lugar donde ocurren los hechos, utilizando una escala

basada en ítems predefinidos.

- **Cuestionario:** Facilita la formulación de preguntas a un grupo específico seleccionado por el investigador, proporcionando opciones que los encuestados deben considerar.
- **Registros de evaluación:** Son herramientas utilizadas por los docentes para registrar datos numéricos que reflejan los avances académicos de los estudiantes.

3.7. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

3.7.1. Procesamiento manual

Se ha utilizado el conteo para determinar la cantidad de respuestas encontradas en función a las preguntas realizadas.

3.7.2. Procesamiento electrónico

Se ha empleado el software estadístico SPSS para obtener los resultados correspondientes a la estadística descriptiva, incluyendo medidas como la moda, la media, la desviación estándar, el coeficiente de variación y el error típico, entre otras. Para la prueba de hipótesis, se ha utilizado la prueba t para dos muestras dependientes.

3.8. Tratamiento estadístico

- **Media:** Se ha calculado el promedio de las puntuaciones obtenidas por los alumnos en el pretest y el postest.
- **Moda:** Permite identificar el valor que aparece con mayor frecuencia en una muestra.
- **Desviación Estándar:** Mide la dispersión de las puntuaciones respecto a la media, indicando el promedio de las desviaciones.
- **Prueba T:** Se fundamenta en el cálculo de los estadísticos descriptivos

previos para evaluar las diferencias entre las medias de dos grupos o muestras.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La investigación se llevó a cabo desde una perspectiva preexperimental, utilizando una muestra intencional de 25 estudiantes. Se obtuvieron resultados tanto en la preprueba como en la posprueba, y posteriormente se realizó un análisis de las dos variables.

Para llevar a cabo los procesos previstos según el cronograma, se aplicó una preprueba mediante un test pedagógico y un cuestionario, considerando las dimensiones de cada ítem. En cuanto a la variable independiente, **El uso de CANVA** se refiere a la implementación de la herramienta digital Canva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La variable dependiente, **Aprendizaje significativo**, se define como el proceso mediante el cual los estudiantes integran nueva información en su estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustantiva.

Con base en los resultados obtenidos, se desarrollaron diversas estrategias, incluyendo sesiones prácticas y talleres con las herramientas en línea

de CANVA. Tras estas intervenciones, se aplicó la posprueba a los estudiantes de la muestra, y se presentan a continuación los resultados obtenidos.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

De acuerdo con la aplicación de los instrumentos, antes y después del experimento, se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 1:
Resultados de la preprueba y posprueba de la muestra de investigación y su respectiva diferencia

Muestra	Preprueba	Posprueba	Diferencia (d-a)	D ²
1	18	53	35	1225
2	19	53	34	1156
3	15	52	37	1369
4	20	64	44	1936
5	23	73	50	2500
6	26	62	36	1296
7	24	40	16	256
8	22	39	17	289
9	33	66	33	1089
10	25	55	30	900
11	32	69	37	1369

12	16	74	58	3364
13	26	55	29	841
14	33	39	6	36
15	23	52	29	841
16	21	65	44	1936
17	34	43	9	81
18	19	39	20	400
19	30	74	44	1936
20	24	48	24	576
21	22	47	25	625
22	31	42	11	121
23	29	50	21	441
24	15	54	39	1521
25	16	62	46	2116
MEDIA	23	53	774	599076

Fuente: Elaboración propia de los investigadores

Comentario:

El rendimiento de los estudiantes del 3er grado sección H de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión (Grupo Experimental) con respecto a la Variable Dependiente, después del uso de CANVA se observa una mejora sustancial del aprendizaje significativo, alcanzando un promedio de 53 puntos a diferencia de la prueba inicial cuyo promedio es 23 demostrando un gran avance académico por los resultados obtenidos. De acuerdo con el rango de calificación, el grupo experimental tiene un rendimiento alto, lo que significa que hay una mejora sustancial en los aprendizajes de los estudiantes.

4.3. Prueba de hipótesis

Se ha realizado la prueba de hipótesis aplicando la prueba t para muestras relacionadas de acuerdo a su diferencia de medias, para saber si aumento o disminuyo el aprendizaje significativo de los estudiantes.

4.3.1. Formulación de hipótesis:

$$H_0 = \bar{X}_1 = \bar{X}_2$$

No existen diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba en la mejora del aprendizaje.

$$H_1 = \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$$

Existen diferencias significativas entre la preprueba y la posprueba en la mejora del aprendizaje.

4.3.2. Nivel de significancia:

El nivel de significancia que elegimos es del 5%, que es igual a $\alpha : 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

4.3.3. Regla de decisión (estimación p-valor):

Según el nivel de significancia (p valor), consideraciones cualesquiera de los dos criterios:

- Si p-valor < 0.05 se rechaza la H_0
- Sí p-valor > 0.05 se acepta la H_0

4.3.4. Elección de la prueba estadística:

Debido a que las muestras son pequeñas, ($n = 25$ para grupo experimental), usamos la distribución T-Student.

4.3.5. Cálculo de la prueba estadística:

Estadísticas de pruebas emparejadas

Tabla 2:
Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Preprueba	23,840 0	25	5,96992	1,19398
	Posprueba	54,800 0	25	11,38713	2,27743

Fuente: Procesos realizados por los investigadores

4.3.6. Correlaciones de muestras emparejadas

Tabla 3:
Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Preprueba & Posprueba	25	-,089	,673

Fuente: Procesos realizados por los investigadores

4.3.7. Prueba de muestra emparejadas

Tabla 4:
Prueba de muestras emparejadas

		Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilatera l)
			Desv. Desvia ció n	Desv. Error promed io	Inferior	Superior			
Par 1	Preprueba - Posprueba	-30,96000	13,318 16	2,663 63	- 36,4574 7	- 25,46253	- 11,62 3	2 4	,0 00

Fuente: Procesos realizados por los investigadores

Toma de decisión:

Al analizar los resultados obtenidos mediante la prueba T-Student, se observó que el valor p (significancia bilateral) es 0,000, que es menor a 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto indica que la mejora en el uso de CANVA en el grupo experimental es altamente significativa en la posprueba, con un nivel de confianza del 95% y una significancia del 5%. Se concluye que el uso de las herramientas didácticas de CANVA tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo. Además, el valor obtenido con 24 grados de libertad es -11,623, mientras que el valor crítico en la tabla para 0,05 es 1,7109, confirmando así la hipótesis general de la investigación: **El uso de Canva como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene un efecto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión en 2023.**

4.4. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos al contrastar la hipótesis de investigación utilizando la prueba T-Student indican un valor de significancia (p-valor) de 0,000, que es inferior a 0,05. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Esto confirma que la mejora en el aprendizaje del grupo experimental es altamente significativa en la posprueba, con un nivel de confianza del 95% y una significancia del 5%. Estos resultados demuestran un impacto positivo en el aprendizaje significativo al utilizar las herramientas didácticas de CANVA. Además, el valor obtenido con 24 grados de libertad es -11.623, mientras que el valor crítico de la tabla T-Student para 0,05 es 1,7109, lo que valida la hipótesis general de la investigación: el uso de Canva como

herramienta didáctica tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión en 2023.

Estos resultados contrastan con los hallazgos de Cornelio y Tolentino (2023) en su estudio sobre el “Programa Micromundos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la I.E. Señor de los Milagros de Yanahuanca – 2022”, que evidenció una influencia significativa del programa Micromundos en el aprendizaje significativo. En su investigación, el coeficiente de la prueba T-Student mostró un valor de p menor que 0,05, confirmando la hipótesis alternativa (H1).

Asimismo, los resultados del estudio de Huerta y Picho (2023) sobre la "Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular" revelaron una correlación directa y significativa entre las variables estudiadas, con un Rho de Spearman de 0,777 y $p=0,000<0,05$. La relación positiva y significativa con el aprendizaje significativo se evidenció en valores de Rho de Spearman de 0,863, 0,705, 0,864 y 0,746 para aspectos como la interactividad, recursos virtuales, flexibilidad y acción formativa de Canva, destacando la importancia de esta plataforma en el desarrollo de nuevas capacidades.

Por su parte, Tovar (2023) en su estudio "La herramienta Canva como estrategia y su relación con el Aprendizaje Significativo en los estudiantes del VIII Ciclo de estudios de la Escuela de Educación de la Universidad Los Ángeles de Chimbote" encontró que la herramienta Canva se relaciona fuertemente con la motivación (correlación de 0,788), la funcionalidad e interés (correlación de 0,735), y la participación activa (correlación de 0,852) en el desarrollo del

aprendizaje significativo. El nivel de correlación general fue de 0,682, evidenciando una correlación positiva fuerte y significativa.

CONCLUSIONES

1. Se logró determinar que el uso de CANVA tiene una influencia positiva en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática "Daniel Alcides Carrión". En la posprueba, los estudiantes obtuvieron un promedio de 53 puntos, significativamente superior a los 23 puntos alcanzados en la preprueba. Los resultados de la prueba T-Student, con un p-valor de 0,000 (menor a 0,05), permiten rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis alternativa (H1). Esto confirma que la mejora en el aprendizaje es significativa con un nivel de confianza del 95% y una significancia del 5%. El valor obtenido con 24 grados de libertad es -11.623, mientras que el valor crítico en la tabla T para 0,05 es 1,7109, lo que valida la hipótesis general de la investigación.
2. Se identificaron nuevas competencias desarrolladas mediante el uso de las herramientas y recursos de CANVA para la creación de contenido digital original, incluyendo infografías, presentaciones multimedia, posters, videos y memes educativos. Estas competencias también apoyan indirectamente otras áreas curriculares.
3. Se establecieron las características de las actividades de aprendizaje significativo al integrar contenidos en CANVA, a través de talleres vivenciales. Los resultados obtenidos con la ficha de observación en cada clase mostraron un incremento en el rendimiento académico.
4. Se evaluaron las actitudes de los estudiantes hacia los logros obtenidos mediante el uso de herramientas CANVA, considerando la creación de productos finales y la participación en actividades interactivas.

RECOMENDACIONES

- 1.** En la creación de contenido los estudiantes deben ser capaces de utilizar las herramientas y recursos de CANVA para crear contenido digital, como infografías, presentaciones multimedia, posters, videos, memes educativos, entre otros. para desarrollar habilidades para compartir, cooperar y colaborar con información procesada en un entorno digital que se promueva una educación 4.0.
- 2.** Capacitar de manera permanente a los docentes en nuevos entornos de enseñanza aprendizaje que faciliten su interacción en aula con una educación 4.0 donde el docente sea capaz de interactuar con herramientas de inteligencia artificial y aplicaciones de CANVA en el aula.
- 3.** El uso de CANVA puede ser utilizado como herramienta para evaluar el aprendizaje significativo de los estudiantes, ya sea a través de la creación de productos finales o de la participación en actividades interactivas.
- 4.** En la relación entre la nueva información y los conocimientos previos el nuevo conocimiento debe tener un significado para el estudiante pueda relacionar con los conocimientos que ya posee.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. **Franco, F. (2021).** El uso de CANVA como estrategia didáctica en la enseñanza de la geometría en la educación secundaria. Tesis de maestría, Universidad Autónoma de México.
2. **Reyes, J., & Martínez, L. (2019).** Efectividad del uso de CANVA como herramienta pedagógica en el aprendizaje de estudiantes de secundaria. *Revista de Innovación Educativa*, 20(2), 45-60.
3. **Pérez, A., & García, M. (2020).** Evaluación del impacto de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 5(2), 33-47.
4. **Gómez, E., & Hernández, C. (2018).** El uso de CANVA como herramienta de aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria: Un estudio de caso. *Revista de Investigación Educativa*, 12(1), 79-92.
5. **López, L., & Rodríguez, A. (2021).** Análisis de la efectividad del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 25(2), 102-118.
6. **Sánchez, A., & Ramírez, F. (2019).** El impacto del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria. *Revista de Educación y Tecnología*, 7(1), 55-68.
7. **Torres, C., & González, D. (2020).** La influencia de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un enfoque cualitativo. *Revista de Investigación Educativa*, 15(2), 45-60.
8. **Martínez, J., & Sánchez, M. (2018).** El uso de CANVA como herramienta pedagógica en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio experimental. *Revista de Educación y Pedagogía*, 10(2), 67-82.

9. **Ruiz, P., & Torres, R. (2021).** La eficacia del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio comparativo. *Revista de Innovación Educativa*, 22(1), 33-48.
10. **García, A., & López, F. (2020).** El impacto de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio de caso múltiple. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 21-36.
11. **González, J., & Gómez, M. (2019).** La efectividad de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un enfoque cuantitativo. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 4(1), 13-27.
12. **Martínez, J., & Pérez, L. (2018).** La percepción de los estudiantes sobre el uso de CANVA en el aprendizaje significativo: Un estudio exploratorio. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 20(1), 87-102.
13. **García, P., & Rodríguez, E. (2021).** El uso de CANVA como estrategia didáctica en la enseñanza de la historia en la educación secundaria. *Revista de Investigación Educativa*, 16(1), 53-68.
14. **Hernández, R., & Sánchez, A. (2020).** La influencia del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio longitudinal. *Revista de Educación y Pedagogía*, 9(2), 45-60.
15. **López, J., & González, M. (2019).** La efectividad de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio de caso único. *Revista de Investigación Educativa*, 14(1), 29-44.
16. **Martínez, L., & Pérez, F. (2018).** La percepción de los docentes sobre el uso de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio cualitativo. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 20(2), 45-60.
17. **Rodríguez, J., & García, A. (2019).** La influencia del uso de CANVA en el

- aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio mixto. *Revista de Investigación Educativa*, 17(2), 34-49.
- 18. Sánchez, P., & Martínez, R. (2020).** La eficacia del uso de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio experimental. *Revista de Educación y Tecnología*, 8(1), 23-38.
- 19. Torres, M., & González, L. (2018).** El impacto de CANVA en el aprendizaje significativo de estudiantes de secundaria: Un estudio correlacional. *Revista de Innovación Educativa*, 19(2), 11-26.
- 20. Gómez, J., & Martínez, A. (2021).** La percepción de los estudiantes sobre el uso de CANVA en el aprendizaje significativo: Un estudio exploratorio. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 22(1), 79-94.

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre:

.....

..... **Grado de estudios**

edad

sexo

Objetivo

Determinar la influencia del uso de CANVA en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión 2023.

Instrucciones

- Todas las preguntas son de opción múltiple, están basadas en la escala siguiente:

<i>Excelente</i>	<i>Bueno</i>	<i>Regular</i>	<i>Deficiente</i>	<i>No aceptable</i>
5	4	3	2	1

N. °	Ítems	Escala				
		Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	No aceptable
Uso de las herramientas CANVA						
Organización y planificación		5	4	3	2	1
1	<i>Determina los materiales necesarios para el proyecto</i>					
2	<i>Trabaja ordenadamente siguiendo las indicaciones</i>					
Manejo de equipos		5	4	3	2	1
4	<i>Muestra habilidad en el manejo de las herramientas de CANVA</i>					
Resolución de problemas		5	4	3	2	1
5	<i>Formula alternativas para buscar soluciones</i>					
6	<i>Resuelve dificultades con ideas originales</i>					
Aprendizaje significativo						
Aprende y trabaja en equipo		5	4	3	2	1
6	<i>Apoya a sus compañeros en la construcción e integración de CANVA</i>					
7	<i>Coordina la conducción del trabajo en grupo</i>					
Aplica conocimientos en la práctica		5	4	3	2	1
8	<i>Busca elaborar propuestas para aplicar los aprendizajes</i>					
9	<i>Trata de solucionar problemas de forma práctica</i>					
Relaciones interpersonales		5	4	3	2	1
10	<i>Trabaja con agrado con sus compañeros</i>					
11	<i>Solicita ayuda para resolver problemas</i>					
Adaptación a nuevas situaciones		5	4	3	2	1
12	<i>Trabaja sin dificultades con la nueva propuesta de aprendizaje</i>					
13	<i>Busca aplicar el empleo de la integración de aplicaciones CANVA en modelos digitales</i>					
Razonamiento crítico		5	4	3	2	1
14	<i>Realiza preguntas reflexivas y acertadas</i>					
15	<i>Sintetiza conclusiones con certeza</i>					

FICHA DE OBSERVACIÓN: USO DE CANVA

Nombre:

Grado de estudios

edad

sexo

I. INDAGACIÓN Y DESARROLLO DEL PROCESO DEL APRENDIZAJE:

N°	ITEM	VALORACIÓN			
		4	3	2	1
1.	Desarrolla los temas propuestos utilizando la información sugerida en los recursos evaluándolo previamente	4	3	2	1
2.	Realiza procesos de análisis y evaluación de la información que se presenta.	4	3	2	1
3.	Incorpora otros recursos teniendo en cuenta la relación con el tema a desarrollar	4	3	2	1
4.	Genera opiniones con criterio y libertad para presentar las conclusiones finales	4	3	2	1

II. BÚSQUEDA Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN:

N°	ITEM	VALORACIÓN			
		4	3	2	1
5.	Utiliza herramientas digitales para acceso a la información presentada	4	3	2	1
6.	Utiliza con criterio las fuentes de información propuestas por el docente	4	3	2	1
7.	Realiza procesos de validación de la información presentada por el docente	4	3	2	1
8.	Elabora sus conclusiones y los expone con claridad planteando sugerencias	4	3	2	1
PUNTAJE PARCIAL OBTENIDO					
NOTA FINAL OBTENIDA					

LEYENDA

32 puntos	20
-----------	----

Aplicar la siguiente fórmula para otros resultados:

$$Nota = \frac{PuntajeObtenido \times 20}{32}$$

FICHA DE OBSERVACIÓN: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre:

Grado: edad: Sexo:

I. DESARROLLO DE HABILIDADES INDIVIDUALES Y GRUPALES:

N°	ITEM	VALORACIÓN			
		4	3	2	1
1.	Muestra interdependencia positiva entre los miembros del equipo de trabajo	4	3	2	1
2.	Promueva la interacción con cada uno de los miembros del equipo de trabajo	4	3	2	1
3.	Demuestra responsabilidad al desarrollar sus trabajos asignados en el equipo respectivo	4	3	2	1
4.	Interactúa positivamente con los miembros de su equipo y con sus compañeros de clase	4	3	2	1

II. EXPLORACIÓN DE CONCEPTOS:

N°	ITEM	VALORACIÓN			
		4	3	2	1
5.	Construye conocimientos a partir de la información propuesta por el docente	4	3	2	1
6.	Muestra satisfacción y motivación para realizar la investigación respectiva	4	3	2	1
7.	Escucha, discierne y comunica sus ideas utilizando un lenguaje asertivo	4	3	2	1
8.	Investiga, comunica y distribuye el conocimiento entre los miembros de su equipo y la clase	4	3	2	1
PUNTAJE PARCIAL OBTENIDO					
NOTA FINAL OBTENIDA					

LEYENDA

32 puntos	20
-----------	----

Aplicar la siguiente fórmula
para otros resultados:

$$Nota = \frac{PuntajeObtenido \times 20}{32}$$

PreTest

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL 3er. GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMATICA DANIEL ALCIDES CARRION 2023

Esta es una encuesta anónima para conocer el uso de la Robótica con el enfoque educativo STEM en el mejoramiento del aprendizaje, por favor sea sincero con sus respuestas:

INSTRUCCIONES: Subraye, marque con un aspa o encierre en un círculo la letra correspondiente a su respuesta.

Grado de estudios

edad

sexo

I. Uso de CANVA

1. El profesor(es) desarrolla actividades teóricas o prácticas en robótica educativa para el desarrollo de sus clases:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
2. Para el desarrollo de las clases el profesor genera actividades creativas con el manejo de algún software de programación educativa:
 - a) Siempre
 - b) Algunas Veces
 - c) Nunca
3. En la sala de innovación tecnológica están instaladas los programas Canva, Coreldraw, Fotoshop y propuestas para su aplicación:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
4. En el desarrollo de las clases en la de innovaciones tecnológicas se generaron actividades de programación con diseño gráfico:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
5. Desarrollo en algún momento en sus clases virtuales o presenciales, alguna experiencia con las herramientas de Canva:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
6. Desarrollo en algún momento en sus clases virtuales o presenciales, alguna experiencia con Coreldraw:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
7. Desarrollo en algún momento en sus clases virtuales o presenciales, alguna experiencia con lenguajes de programación:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - C) Nunca
8. Desarrollo en algún momento en sus clases virtuales o presenciales, alguna experiencia con App Inventor:
 - a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
9. Desarrollo en algún momento en sus clases virtuales o presenciales, alguna experiencia con aplicaciones de Realidad Aumentada:
 - a) Siempre

- b) Algunas veces
 - c) Nunca
10. Desarrollo en algún momento en sus clases virtuales, presenciales o por interés propio, alguna experiencia con aplicando diseño gráfico con Canva:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca

II. Aprendizaje significativo:

11. En algún momento de las clases el profesor(es) de alguna materia educativa en el colegio Daniel Alcides Carrión ha realizado comentarios o explicaciones de la educación STEM o STEAM (Ciencia Tecnología Ingeniería y Matemáticas):
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
12. Explica el profesor de forma lógica con programas en línea o internet en soluciones creativas en nuevas tecnologías, tomando como referencia algunas experiencias educativas:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
13. Tiene predisposición para interactuar con la nueva tecnología:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
14. Interactúa permanentemente con sus colegas respetando sus limitaciones y fortalezas:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
15. Demuestra responsabilidad en el desarrollo de cada una de las tareas propuestas por el profesor:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
16. Elabora conceptos con facilidad a partir de la exploración de los sitios digitales:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
17. Posee habilidades para escuchar, discernir y comunicar ideas a sus compañeros:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
18. Le gustaría participar en grupos de interés, comunidades educativas en creaciones de contenido:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
19. En las redes sociales (Facebook, Instagram, Tik Tok), compartes tus experiencias con tus compañeros de clases:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca
20. Le gustaría diseñar y crear contenidos con inteligencia artificial y compartir experiencias con tus compañeros de clases:
- a) Siempre
 - b) Algunas veces
 - c) Nunca

Ficha de Observación: Uso del CANVA en el Aprendizaje Significativo

INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "DANIEL ALCIDES CARRIÓN"

ESTUDIANTES DEL 3er. GRADO "H" AREA DE EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

	Items	1ra. Clase	2da Clase	3ra Clase	4ta. Clase	Punt.
1		15	19	19	20	73
2		11	11	14	15	51
3		11	16	11	11	49
4		10	18	15	14	57
5		15	15	20	20	70
6		14	18	17	17	66
7		20	17	20	20	77
8		13	15	16	16	60
9		11	20	14	14	59
10		6	19	13	13	51
11		17	19	20	20	76
12		9	19	14	14	56
13		10	15	15	15	55
14		20	20	19	19	78
15		14	19	19	19	71
16		16	20	14	14	64
17		13	16	16	16	61
18		6	16	14	14	50
19		14	17	19	19	69
20		20	16	18	18	72
21		18	20	20	20	78
22		14	12	19	19	64
23		8	14	15	15	52
24		8	14	15	15	52
25		9	13	16	16	54

Pos Iest
INSTITUCION EDUCATIVA EMBLEMATICA "DANIEL ALCIDES CARRION"

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL 3er. GRADO "H" AREA EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Punt.
1 Estudiante	3	3	5	5	3	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	84
2 Estudiante	3	5	5	5	3	3	3	3	5	5	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	76
3 Estudiante	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	3	5	5	5	94
4 Estudiante	5	5	5	3	5	5	3	3	3	3	3	3	5	3	3	5	5	5	3	5	80
5 Estudiante	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	88
6 Estudiante	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	90
7 Estudiante	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	92
8 Estudiante	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
9 Estudiante	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	92
10 Estudiante	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	94
11 Estudiante	3	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	88
12 Estudiante	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
13 Estudiante	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	5	88
14 Estudiante	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	5	5	5	90
15 Estudiante	5	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	92
16 Estudiante	5	1	3	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	3	5	78
17 Estudiante	3	5	5	5	3	3	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	86
19 Estudiante	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	98
20 Estudiante	5	5	3	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	90
21 Estudiante	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
22 Estudiante	5	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	90
23 Estudiante	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	3	5	90
24 Estudiante	3	5	3	5	5	5	5	3	3	5	5	3	5	5	5	3	5	5	1	5	84
25 Estudiante	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	3	5	3	5	5	86

CONDICIÓN	PUNTAJE
Siempre	5
Algunas vec	3
Nunca	1

PUNTUACIÓN	NIVEL DE CAPACIDAD
75-100(16-20)	Excelente
50-74 (13-15)	Bueno
25-49(10-12)	Malo
0-24 (00-09)	Deficiente

EVIDENCIAS: TRABAJO DE CAMPO
Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión
Tercer grado, Sección "H"

Investigadores: Collao Castañeda, Julián - Huanca Pihuantí, Esmelda





INSTITUCIÓN EDUCATIVA		EMBLEMÁTICA “DANIEL ALCIDES CARRIÓN	
DOCENTE	Collao Castañeda, Julián Huanca Pihuantí, Esmelda	DURACIÓN	90 minutos
CICLO		GRADO Y SECCIÓN	III - H
ÁREA CURRICULAR	Educación para el trabajo	SEMANA	

SESION DE APRENDIZAJE

TÍTULO	Conocemos las herramientas para crear diapositiva en el programa canva
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	Que los estudiantes aprenden a crear diapositivas en el programa de CANVAS como estrategia para desarrollar sus ideas de negocio, facilitando su y fácil comprensión de forma global de una idea de negocio

COMPETENCIAS DE ÁREA	1	Gestiona proyectos de emprendimientos económico y social
CAPACIDADES Y DESEMPEÑOS PRECISADOS	1	Aplica habilidades técnicas
	2	Crea propuestas de valor Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
	3	Crea alternativas de solución como aplicar diapositivas en el programa canva
ENFOQUE TRANSVERSAL	1	ENFOQUE DE DERECHO ACTITUD: Los docentes promueven el conocimiento de los derechos humanos
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	1	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma
	2	Se desenvuelve en entornos virtuales

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	En esta actividad, los estudiantes crean diapositiva en el programa canva sobre el inicio de
PROPOSITO Y RESUMEN DE LA SESIÓN	<p>INICIO: Saludo afectuosamente a los jóvenes estudiantes recordándoles que norma de convivencia regirá dentro y fuera del salón de clases.</p> <p>MOTIVACIÓN: Observan video sobre el tema Responde voluntariamente a las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿de qué tratara el tema de hoy?</p> <p>SABERES PREVIOS. Observan video sobre el tema Responde voluntariamente a las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿de qué tratara el tema de hoy</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: solo con este programa se podrá conseguir los objetivos para un país</p> <p>DESARROLLO: Conocemos y creamos diapositivas en el programa canvas . Seguidamente se explica mediante una práctica lo que trato en la clase. A continuación, los estudiantes desarrollasen la actividad programada en la sesión. Se va aclarando las dudas de los y las estudiantes acompañado los módulos se auto aprendizaje.</p> <p>CIERRE: Se le pregunta al estudiante ¿Que aprendiste? ¿Cómo aprendiste? ¿para qué te sirve lo que aprendiste? <i>Actividades de extensión transferencia: investiga sobre la actual situación económica del país.</i></p>
RETROALIMENTACION	Realizare mediante preguntas <ul style="list-style-type: none"> Se resolverán las dudas que tienen con preguntas y respuestas
MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> video módulos

Cerro de Pasco, del 2023

DOCENTE



UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION

MODULO DE APRENDIZAJE DE CANVA EN LA “PRESENTACION”

P.



DOCENTES:

- ❖ COLLAO CASTAÑEDA, Julian Aldair Ednilson
- ❖ HUANCA PLAHUANTI, Esmelda

GRADO:

TERCERO

SECCION:

“H”

COLEGIO:

IEE “Daniel Alcides Carrion”

CANVA

Canva es una plataforma de diseño gráfico que permite a los educadores y estudiantes crear presentaciones, infografías, carteles, folletos, boletines, y otros recursos visuales sin necesidad de tener conocimientos avanzados en diseño. Su interfaz intuitiva y sus numerosas plantillas prediseñadas facilitan la creación de contenido atractivo y profesional



PASOS A SEGUIR

1. Entramos a la página web de canva e ingresamos el siguiente enlace web

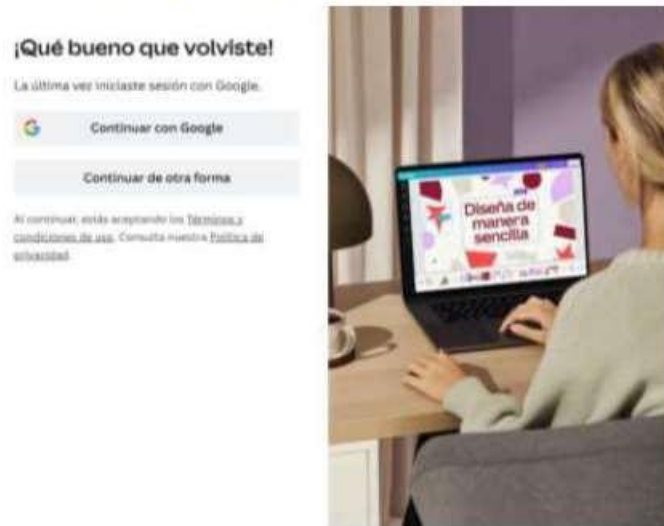


2. Luego nos pasamos a registrar en la plataforma para poder obtener beneficios por 30 días lo cual nos dirigimos a la parte superior derecha de la pantalla donde dice "REGISTRATE"

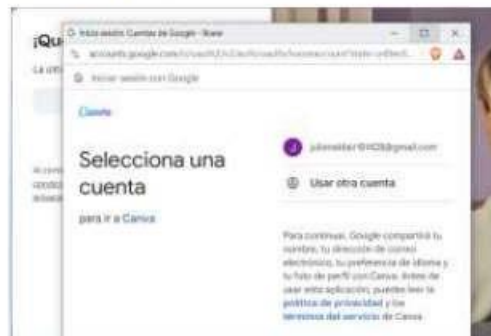


Una vez le demos click a "REGISTRATE" nos saldrá la siguiente ventana

3. Allí podemos elegir 2 opciones iniciar automáticamente con “CUENTA DE GOOGLE” o elegir “CONTINUAR DE OTRA FORMA”



Si elegimos cuenta de google automáticamente nos seleccionara el correo electrónico de la cuenta iniciada en el navegador de la laptop o pc o si deseamos podemos usar “OTRA CUENTA”



4. Si seleccionamos “CONTINUAR DE OTRA FORMA” nos saldrá la siguiente ventana del sitio web canva

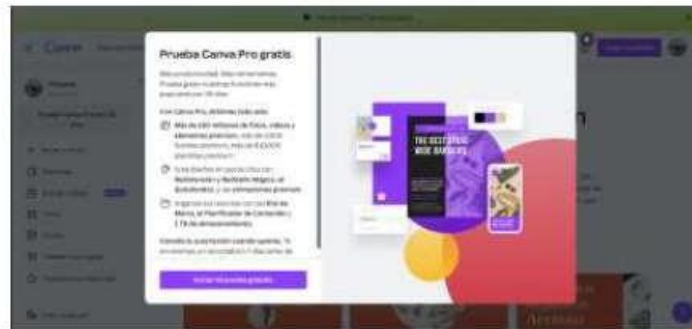


Desde allí podemos registrarnos de diferentes cuentas en la plataforma “CANVA” si no poseen un correo electrónico

- ✓ Cuenta de Apple
- ✓ Cuenta de Facebook
- ✓ Cuenta de Microsoft
- ✓ Cuenta de Clever

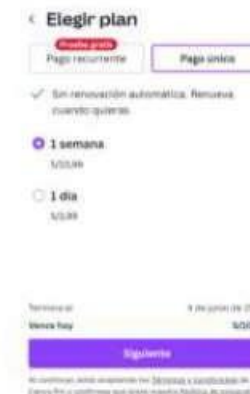
Entre otras maneras de podernos registrarnos en canva o a hasta incluso nos da la opción de registrarnos con el “CELULAR”

5. Una vez que nos registremos en la plataforma de canva nos saldrá la venta de prueba de canva pro gratis durante 30 días lo cual especifica que nos dejara usar diferentes elementos como por ejemplo fotos, videos plantillas, diseños, animaciones, fondos y también nos dará 1 TB de almacenamiento



Seguido de eso podremos elegir si compramos un plan de canva ya sea anual, mensual, semanal o incluso podemos comprar por un día para que nos deje usar más ediciones de presentaciones premium y a la vez dejarnos usar las plantillas de canva pro.

Seguido de eso si no compramos ningún plan igual podremos usar la plataforma canva para diseñar o rediseñar diferentes presentaciones de forma gratuita por 30 días.



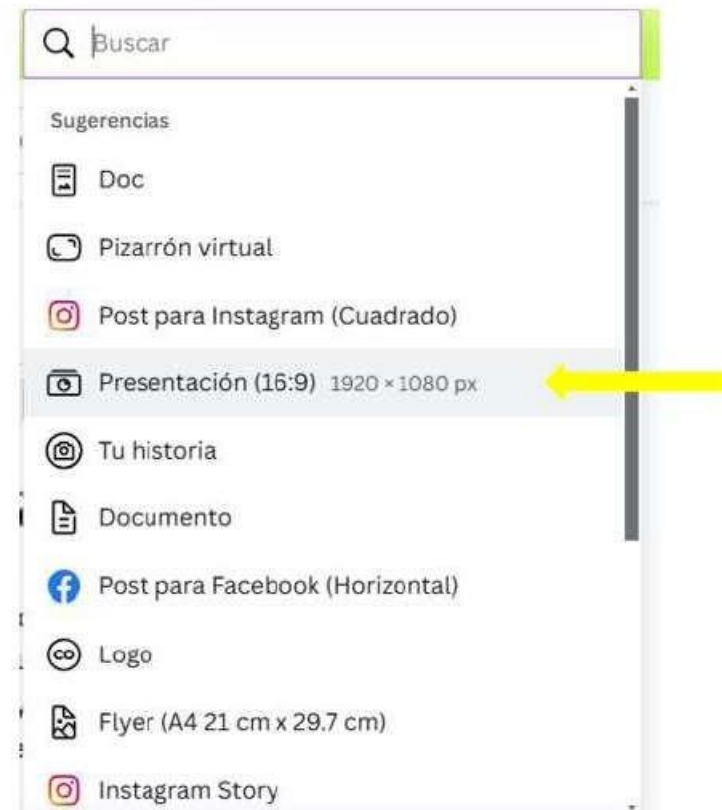
6. Para crear una presentación en canva una vez que ya hayas registrado tu cuenta en canva ya podemos editar crear presentaciones para lo cual nos dirigimos a



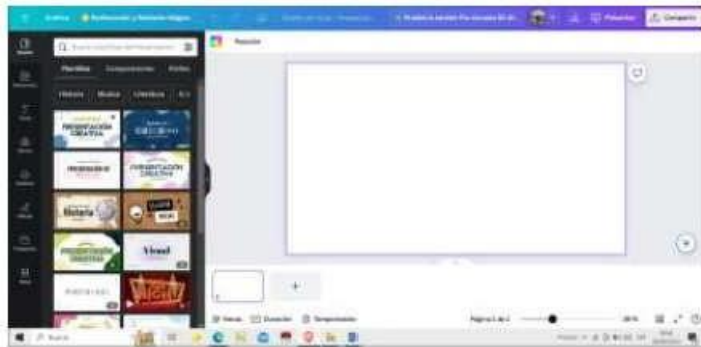
Nos vamos a crear un diseño o también le hacemos click en el buscador de la barra de menú de canva en la parte superior derecha de la pantalla allí ya hacemos click para crear un diseño de presentación



7. O también si decimos solo editar una plantilla que ya fue creada en canva nos dirigimos al buscador de la barra de menú en allí ponemos "PRESENTACION" o seleccionar por defecto:
"Presentacion (16:9) 1920 * 1080 px"



8. Una vez realizado el paso 7 nos llevara a la siguiente venta allí podremos elegir entre diferente plantillas o presentaciones para nuestros trabajos



Para lo cual en el lado lateral izquierdo estarán las plantillas que podemos elegir a gusto de la persona.



9. A la vez estará allí la barra de menú del lateral izquierdo de la pantalla lo cuales son Diseño, Elementos, Texto, Marca, Subidos, Dibujos, Proyectos, Apps.

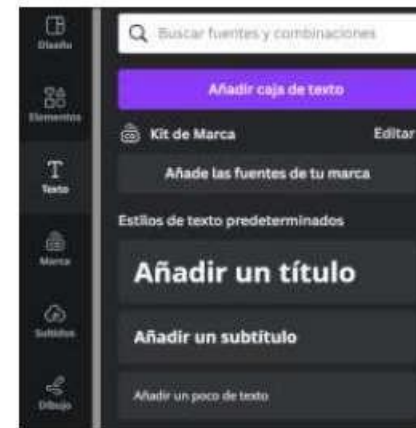
En la barra de diseños se encontrarán diferentes plantillas para poder elegir y editar a nuestro gusto



10. En la barra de elementos podemos elegir entre diferentes formas que pueden ir en nuestra presentación de trabajo a la vez podremos agragar marcos para nuestra presentación



11. En la barra de titulo podemos agregar diferentes modos texto lo cuales son Añadir titulo de texto, Subtitulo de texto, Añadir un poco de texto



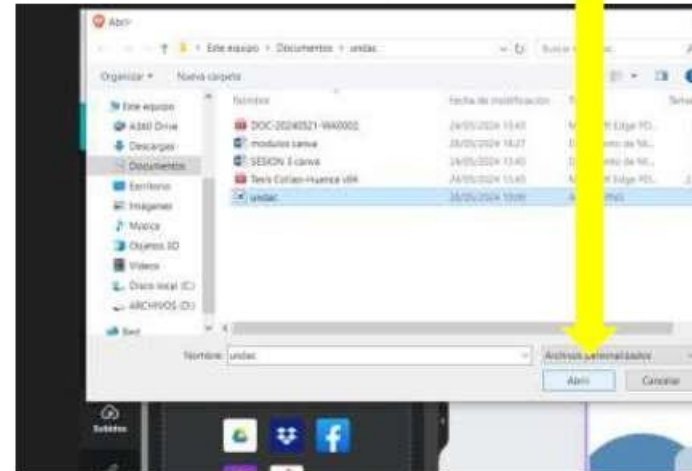
12. En la barra de subidos allí podemos subir imágenes, videos o incluso audios desde la PC o laptop desde nuestra biblioteca de imágenes a la plataforma de canva.



Si queremos subir imágenes video o audios nos dirigimos a "SUBIR ARCHIVOS"



Lo cual saldría la siguiente ventana seguido de eso seleccionamos la imagen a subir y hacemos click en "ABRIR"



Luego de haber dado click a "ABRIR" nos estaría cargando la barra imagen para que suba a la plataforma de canva la imagen seleccionada desde la biblioteca de la laptop o pc



13. Luego de que subamos la imagen a la plataforma de canva desde allí ya podemos arrastrar seleccionando la imagen a nuestra presentación o incluso podemos seleccionar un elemento e insertar la imagen dentro del elemento de la presentación de la plantilla.



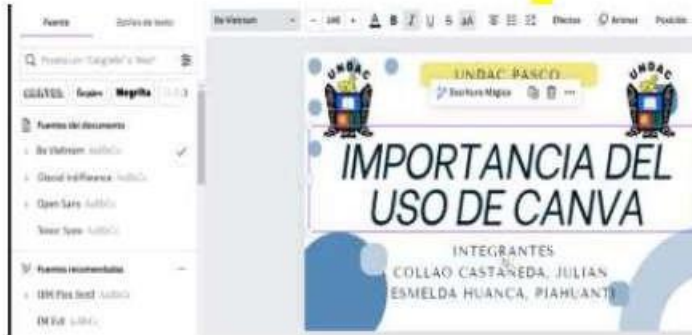
14. En la barra de dibujo sirve para añadir elementos personalizados y hacer anotaciones directamente sobre las diapositivas a la vez permite dibujar libremente sobre las planillas utilizando el cursor del mause o lápiz óptico.



15. En la barra de herramientas de proyectos se guardan los proyectos editados diseñados o creados desde cero



16. También poseemos la barra de herramientas en la parte superior de las planillas de presentación de proyectos esa barra de herramientas cambiara según el archivo seleccionado como por ejemplo “TEXTO”.



En la barra de herramientas de texto encontramos diferentes partes como por ejemplo el cambio de letra, el tamaño de la letra, color de la letra del texto, efectos de texto, animación de las letras del texto, al igual que la posición de las letras del texto.



17. En la barra de herramientas de efecto que es una de las más usadas se usa principalmente para dar efecto y estilo al texto ya sea título o subtítulo de texto.



18. Aparte de eso tenemos la barra de herramientas de Aparecer, que se encarga de dar una animación al texto.



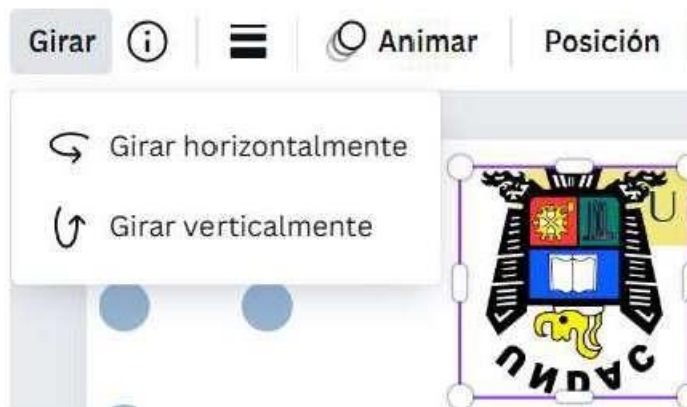
19. Si pasamos a seleccionar una imagen, la barra de herramientas en la parte superior de la pantalla de la laptop cambia, los cuales aparece editar imagen, girar, información, estilo de borde, animar, posición.

Editar la imagen Girar    Animar Posición

En la parte de editar imagen salen diferentes tipos de filtro para poder editar la imagen subida a la presentación.



20. También tenemos en la barra de herramientas gira imagen de forma horizontal o de forma vertical



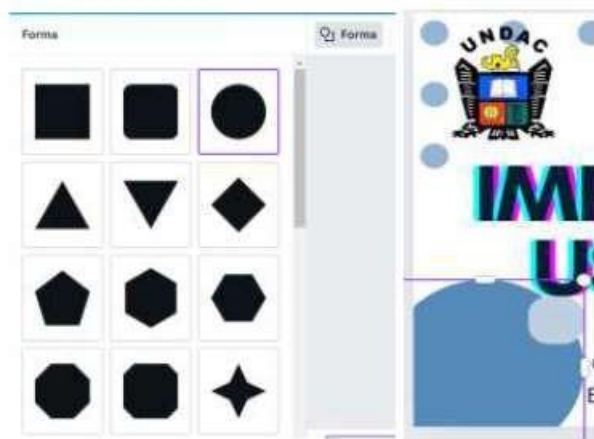
21. En la barra de herramientas en la parte de fundir allí podemos dar animación a una imagen de nuestra presentación de planilla de trabajo



22. Al igual que las otras dos barras de herramientas vuelven a cambiar si seleccionamos una forma de la presentación o planilla que editamos entre ellas se encuentran (forma, color forma, cambio de letra del texto y si agregamos un texto a la forma a la vez podemos cambiar el tamaño de la forma, el color del texto, animación, posición, transparencia de la forma

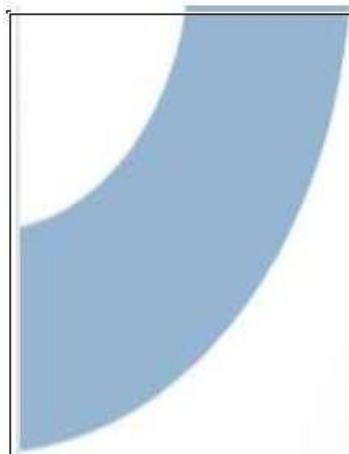


En la barra de herramientas de forma podemos cambiar el tipo de forma de la presentación y también elegir el tipo de color de la forma y elegir una animación para la forma.



También elegir la transparencia de la forma si lo queremos mas claro u oscuro.





¡MUCHAS
GRACIAS!

