



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de
Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao
2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación

AUTORA:

Cirilo Ramírez, Lucila Edda (ORCID: 0000-0001-8583-7165)

ASESORA:

Dra. Menacho Vargas, Isabel (ORCID: 0000-0001-6246-4618)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis hijos Ricardo y Lucas, que fueron el motivo de todo el esfuerzo desplegado

Agradecimiento

A la I.E. Los Olivos por darme todas las facilidades para desarrollar mi trabajo de investigación.

Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	13
III. METODOLOGÍA	21
3.1 Tipo y diseño de la investigación	21
3.2 Variables y operacionalización	22
3.3 Población, muestra y muestreo	23
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos	23
3.5 Procedimiento	25
3.6 Método de Análisis de Datos	25
3.7 Aspectos éticos.	25
IV. RESULTADOS	27
4.1. Análisis descriptivo de las variables en estudio	27
4.2. Análisis inferencial de las variables en estudio	35
4.2.1 Pruebas de Hipótesis de la Investigación	36
V. DISCUSIÓN	41
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS	49
ANEXOS	58

Índice de Tablas

Tabla 1. Distribución de frecuencia de la dimensión Interactividad	27
Tabla 2. Distribución de frecuencia de la dimensión Recursos Virtuales	28
Tabla 3. Distribución de frecuencia de la dimensión flexibilidad	29
Tabla 4. Distribución de frecuencia de la dimensión Acción Formativa	30
Tabla 5. Distribución de frecuencia de la dimensión Motivación	31
Tabla 6. Distribución de frecuencia de la dimensión Comprensión	32
Tabla 7. Distribución de frecuencia de la dimensión Funcionalidad	33
Tabla 8. Distribución de frecuencia de la dimensión Participación activa	34
Tabla 9. Pruebas de normalidad en el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.	35
Tabla 10. Correlaciones entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.	36
Tabla 11. Correlaciones entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.	37
Tabla 12. Correlaciones entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.	38
Tabla 13. Correlaciones entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.	39
Tabla 14. Correlaciones entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.	40

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Distribución de frecuencia de la dimensión Interactividad	27
Gráfico 2. Distribución de frecuencia de la dimensión Recursos Virtuales	28
Gráfico 3. Distribución de frecuencia de la dimensión flexibilidad	29
Gráfico 4. Distribución de frecuencia de la dimensión Acción Formativa	30
Gráfico 5. Distribución de frecuencia de la dimensión Motivación	31
Gráfico 6. Distribución de frecuencia de la dimensión Comprensión	32
Gráfico 7. Distribución de frecuencia de la dimensión Funcionalidad	33
Gráfico 8. Distribución de frecuencia de la dimensión Participación activa	34

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general analizar la relación entre el empleo de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Se enfocó en una metodología cuantitativa de tipo básica, diseño no experimental y nivel de estudio correlacional de corte transversal. Se consideró como población objeto de estudio 75 estudiantes de secundaria de la institución abordada, quedando establecida como muestra el mismo número de estudiantes. Las técnicas e instrumentos para recabar información fueron la encuesta y cuestionarios en escala Likert. Se concluyó que el uso de la plataforma Canva se ubica en un nivel alto en interactividad con 66.7%, en recursos virtuales (88,7%), flexibilidad (90.7%) y acción formativa 74.7%. En relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes se situó en un nivel alto con una media de 63.6% en sus diferentes dimensiones: motivación, comprensión, funcionalidad y participación activa. Finalmente, se determinó que existe una relación media positiva (0,446) entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Plataforma Canva, aprendizaje significativo, ciencias sociales.

Abstract

The general objective of the research was to analyze the relationship between the use of the Canva platform and meaningful learning in the area of Social Sciences in high school students - District of Callao 2021. It was focused on a quantitative methodology of basic type, non-experimental design and correlational cross-sectional study level. Seventy-five high school students from the institution in question were considered as the target population of the study, and the same number of students was established as the sample. The techniques and instruments used to collect information were the survey and Likert scale questionnaires. It was concluded that the use of the Canva platform is at a high level in interactivity with 66.7%, in virtual resources (88.7%), flexibility (90.7%) and formative action 74.7%. In relation to the significant learning of students, it was placed at a high level with an average of 63.6% in its different dimensions: motivation, understanding, functionality and active participation Finally, it was determined that there is a positive average relationship (0.446) between the use of the Canva platform and significant learning.

Keywords: Canva platform, meaningful learning, social sciences.

I. INTRODUCCIÓN

En el año 2020, el planeta Tierra se vio afectado por la enfermedad por coronavirus SARS-CoV-2 (COVID-19), la cual fue decretada en el mes de marzo por la Organización Mundial de la Salud (OMS) a razón de la rápida propagación y gravedad del virus, destacando que, desde su aparición, ha ocasionado diversos cambios en la dinámica de la sociedad, según la Organización Panamericana de la Salud (OPS, 2020). Con el propósito de resguardar la salud y disminuir los contagios se exigió el aislamiento social de personas (Banerjee & Rai, 2020); por cuanto, en el ámbito educativo, las clases presenciales fueron suspendidas en más de 150 países, de modo que las instituciones comenzaron a utilizar recursos tecnológicos para ofrecer educación virtual (Alves y de Faria, 2020).

De manera que, tanto docentes como estudiantes, tuvieron que adaptarse de forma rápida y repentina a una respuesta educativa de emergencia sin precedentes; la cual ha provocado una serie de desafíos, forzando la enseñanza presencial a la enseñanza virtual (Ortiz, 2020). En consecuencia, para asegurar que esta conduzca al aprendizaje significativo de todos los niños, adolescentes y jóvenes, se han implementado diversas alternativas, tal como el uso de plataformas en línea, que representa una realidad en muchos contextos (Assunção y Gago, 2020). Es por ello que, en diferentes países, las instituciones educativas han incursionado en el uso de plataformas virtuales para ofrecer los cursos regulares, iniciativa que favorece la puesta en práctica de soluciones tecnológicas de emergencia para la continuidad de la educación y el aprendizaje significativo, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020).

En el caso Latinoamérica y el Caribe, 18 países han implementado el sistema de educación a distancia o en línea y con ello el empleo plataformas virtuales para el aprendizaje asincrónico, según reportes de la CEPAL en 2020 (Comisión Económica para América Latina y el Caribe). En cuanto al Perú, para el año escolar 2020 se registró que el 82,1% de los estudiantes matriculados en educación media tuvieron acceso a la educación virtual a través de herramientas virtuales, según reportes del Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). En este contexto, el Ministerio de Educación (Minedu, 2021) estableció orientaciones y lineamientos para el uso de plataformas virtuales o plataformas LMS (por su acrónimo en inglés

de Learning Management System), las cuales son gratuitas y son empleadas durante el proceso educativo - formativo motivado a las múltiples herramientas que ofrecen; entre ellas desatacan, Google Classroom, Edmodo, Chamilo, Moodle y Canvas LMS (Salah & Thabet, 2021)

Canva es programa establecido en la web y en la nube que ofrece un panel de control para los resultados de aprendizaje, portafolios electrónicos y herramientas de comunicación en tiempo real. Además, brinda a estudiantes un fácil acceso aprendizaje personalizado y proporciona a los docentes acceso a datos en tiempo real de resultados de evaluación mediante rúbricas de calificación simples a complejas (García et al., 2021). De modo que, es una herramienta cuyo uso facilita los procesos con fines educativos, por cuanto su diseño flexibiliza la forma de organizar el entorno de aprendizaje virtual y permite que docentes y estudiantes trabajen fácilmente durante el proceso (Grossi et al., 2018).

En tal sentido, en el presente estudio se pretende abordar la siguiente problemática general ¿Cuál es la relación entre el empleo de Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021? De la cual se desprenden las siguientes problemáticas específicas: ¿Cuál es la relación entre la interactividad de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021? ¿Cuál es la relación entre los recursos virtuales de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021? ¿Cuál es la relación entre la flexibilidad de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021? ¿Cuál es la relación entre la acción formativa de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021?

La investigación se justificó desde el aspecto teórico por estar cimentada mediante aplicaciones teóricas que sustentan el empleo de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria. Asimismo, suministró información novedosa de la relación de ambas variables, lo que genera un aporte significativo al desarrollo de la línea de investigación Evaluación y Aprendizaje, al pretender que esta experiencia se constituya en una referencia

teórica, cuyos resultados al ser sistematizados pueden ser incorporados como contribución al estado del arte. Desde el aspecto social, se justificó al delimitar la relación entre las variables de estudios, además de contribuir en la resolución de una problemática académica, lo que ofrece a especialistas en educación información respecto a posibles factores que pueden influir en decisiones para el uso adecuado de estrategias y herramientas educativas virtuales que favorezcan el aprendizaje significativo. Como justificación metodológica, el estudio se centró en los pasos del método científico, a fin de resolver la problemática y establecer conclusiones producto de la experimentación y comprobación de las hipótesis planteadas. Al mismo tiempo, los instrumentos empleados para la recopilación de datos pueden ser replicados en posteriores investigaciones, de modo de conseguir resultados confiables y verificables que conducen a nuevas temáticas de interés investigativo.

Hechas las consideraciones anteriores, surge el siguiente objetivo general: analizar la relación entre el empleo de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. En función de darle respuesta, se desarrollan los siguientes objetivos específicos: (a) determinar la relación entre la interactividad de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021; (b) determinar la relación entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao - 2021; (c) determinar la relación entre la flexibilidad de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021; (d) determinar la relación entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Con el propósito de verificar los objetivos, se plantea la siguiente hipótesis general: el uso de la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. En atención a ello, se comprobarán las siguientes hipótesis específicas: (a) la interactividad de la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021; (b) los recursos virtuales

de la plataforma Canva se relacionan significativamente con el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021; (c) la flexibilidad de la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021; (d) la acción formativa de la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Desde el ámbito de los antecedentes de la investigación Asencios (2020), en su estudio titulado “Percepción del uso de la Plataforma Canvas y aprendizaje por competencias de los estudiantes de Arquitectura, Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este, 2018”, propuso como objetivo establecer la asociación entre el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje por competencias de los estudiantes del 1.º al 4.º ciclo de la Universidad Tecnológica del Perú Sede Lima Este, 2018. El estudio, se elaboró bajo el enfoque cuantitativo, se empleó un tipo de diseño transversal, correlacional y no experimental. La técnica seleccionada para la obtención de los datos fue la encuesta, con el cuestionario como instrumento para la información relacionada con el empleo del E-Learning Canvas, por un lado y, por el otro, sobre aprendizaje en estudiantes. Se concluyó que existe una correlación alta entre el aprendizaje por competencias en los estudiantes del primero al cuarto ciclo en la Escuela de Arquitectura de la mencionada Universidad, y el uso de la Canvas, para el 2018, el nivel de significancia fue de 0.000 y el Rho de Spearman=0.758.

Por su parte, Sánchez (2020), en su estudio “Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar”, tuvo como propósito determinar el grado de mejora de creatividad en estudiantes de 1er año en informática en la I.E. Simón Bolívar con el uso de la herramienta Canva. Empleó el enfoque de investigación cualitativo y paradigma interpretativo, estableciendo como unidades de análisis dos estudiantes con edades entre 14 y 15 años y dos docentes de Educación por el trabajo (Computación) del centro educativo “Simón Bolívar”. Los resultados obtenidos permitieron determinar que el empleo de Canva en clases como recurso de aprendizaje y retroalimentación de saberes genera ventajas de tipo académicas, a razón de que ayudan a ampliar el grado de creatividad en estudiantes, además de habilidades desconocidas para ellos. Entre las conclusiones, destaca que la herramienta Canva permite desarrollar estrategias permitiendo retroalimentar los procesos educativos, al mismo tiempo que hace de los estudiantes el elemento central de su proceso de enseñanza-aprendizaje, bien sea creando o innovando.

En ese contexto, Campana (2019) realizó un estudio titulado “El uso de las tecnologías de información y comunicación en el aprendizaje significativo del área de ciencias sociales en la I.E. Integrada N° 56108 - Llallapara Yanaoca Canas 2018”, fue desarrollado bajo el enfoque cuantitativo de investigación. El nivel de profundidad fue de tipo descriptivo – explicativo. Se consideró como población de estudio 50 estudiantes con edades de 11 a 16 años y 10 docentes. Entre las conclusiones destaca que las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC) influyen de forma positiva en el proceso de formación intelectual, determinando de esta manera los logros significativos en el aprendizaje por parte de los estudiantes. Sin embargo, los docentes en su mayoría elaboran recursos y materiales educativos tradicionales, solo una pequeña porción de ellos utiliza las TIC para diseñar material formativo. El empleo de materiales con fines formativos bajo las Tecnologías de Comunicación e Información, motivan a los estudiantes durante su aprendizaje.

Con énfasis en las investigaciones internacionales Arcentales et.al. (2020) realizaron un estudio basado en un análisis de las herramientas de tipo tecnológicas, particularmente de la herramienta Canva, con el objetivo de determinar la influencia de esta herramienta en los procesos educativos, en los estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura del bachillerato en la Unidad Educativa “Agronómico Salesiano”. Además, se desarrolló desde enfoque de investigación mixto, de diseño no experimental, cuya técnica para recabar los datos fue la encuesta, con instrumentos aplicados a estudiantes de 3er año, además de entrevistas a grupo focal. El estudio fue de tipo transversal, ya que se recogieron los datos en un solo instante. Se concluyó que los estudiantes hacen uso de las herramientas tecnológicas de forma creativa para la mejora en habilidades, en lectoescritura. Aunado a ello, un pequeño grupo de estudiantes ha hecho uso de Canva con el fin de crear textos, frente a opciones que brinda esta herramienta. Se establecen directrices para su empleo.

De igual forma, el trabajo realizado por Muñoz (2019) tuvo como propósito “analizar la incidencia que tiene la aplicación de TICS en el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de 4to Grado. Unidad Educativa La Gran Esfera Azul”. Este Estudio fue llevado a cabo a través de una orientación cuali –

cuantitativo, con un nivel de profundidad de exploratorio inicialmente, y luego descriptivo. Atendiendo al diseño empleado, se trata de una indagación de campo para diseñar talleres respecto al adecuado uso de los recursos tecnológicos dirigidos a docentes. Se emplearon dos técnicas de recolección de información: observación, destinada a ser aplicada a estudiantes de 4^{to} grado de educación básica; y encuestas con formato de preguntas de escala de Likert, las cuales fueron aplicadas docentes, estudiantes y padres o representantes legales de los estudiantes. Entre las principales conclusiones, se halló que los estudiantes poseen conflictos en el aprendizaje de las ciencias sociales, ya que las estrategias de enseñanza no parecen divertidas o de interés y no se emplean recursos de tipo tecnológicos para el desarrollo de las clases. Otro aspecto de relevancia es que los docentes consultados no tienen destrezas en el manejo de las TICS, además de que no han sido capacitados sobre las TICS y el empleo en el proceso educativo.

Asimismo, Ortiz (2018), en su investigación titulada “Desarrollo del aprendizaje significativo por medio de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en las competencias científicas de ciencias naturales para los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Pablo Correa León ubicada en Cúcuta, Norte de Santander- Colombia”, se propuso como objetivo desenvolver capacidades en Ciencias Naturales a través del uso de TIC en estudiantes de 9 no grado en la Institución Educativa Pablo Correa León. En este estudio se desarrollaron estrategias a través de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC), en Ciencias Naturales, para los estudiantes del 9^{no} grado en la Institución Pablo Correa León. Se planteó llevar a cabo estrategias en el proceso educativo al interior del aula de clase con la Webquest (WQ).

Esta investigación se inscribió desde el paradigma clásico cualitativo, bajo la perspectiva de la acción participativa, en la cual se estableció el perfeccionamiento de estrategias didácticas con el empleo de TIC, utilizando Webquest, donde se realizaron actividades en secuencia didáctica, poniendo en práctica el aprendizaje significativo. Como conclusión se conoció que los docentes motivan a los estudiantes, fortaleciendo el área de Ciencias Naturales, empleando la construcción del aprendizaje colaborativo y significativo. Así, los estudiantes

aprenden desde la responsabilidad, cooperación y sensibilidad al mismo tiempo que se obtiene conocimientos y experiencias.

Finalmente, Aveiga (2017) presentó el estudio “Análisis del uso de las TIC para el aprendizaje significativo de estudiantes de Décimos Años Básicos de la Unidad Educativa Fiscal “VALM. Manuel Nieto Cadena” del cantón Esmeraldas, período lectivo 2016-2017”, donde el propósito principal fue analizar el empleo de TIC en el proceso educativo y de formación del estudiante. En cuanto a la metodología, el estudio estuvo enfocado en una investigación de tipo cualitativa y descriptiva, empleando como técnicas recabar los datos la observación y la encuesta, detectando que el problema es el insuficiente empleo de las tecnologías de comunicación e información para suscitar la creatividad como sustento en el proceso educativo. Finalmente, la interpretación y el análisis de resultados permitieron constituir estrategias de uso de las TIC durante las horas de clases. Como conclusión se conoció que el uso y la aplicación de las TIC optimiza recursos y tiempo durante las horas de clases, para finalmente exponer propuestas de opciones para su ordenada aplicación en diferentes asignaturas. En relación con la variable de la plataforma Canva, se tiene que el enfoque teórico de esta plataforma está inmerso en el campo de la pedagogía, existe una variedad de principios, conceptos, modelos y técnicas diseñadas para entender y mejorar la enseñanza, haciéndola de esta manera más eficiente, asegurando el aprendizaje y la formación de estudiantes y las plataformas virtuales son una de ellas. En este sentido, en el campo de la pedagogía existen diversas perspectivas que orientan el proceso educativo, las cuales varían de acuerdo con la concepción teórica que asuman dependiendo específicamente de la intencionalidad, la idea de desarrollo de los alumnos, la relación maestro- alumno que se quiera estructurar, contenidos curriculares y criterios de evaluación. Así, el modelo tradicional de pedagogía, el modelo de pedagogía romántico, el modelo de pedagogía conductista, la perspectiva pedagógica cognitiva y el modelo de pedagogía social – cognitivo forman parte de esta variedad teórica de la pedagogía (Florez, 2003). En líneas generales, el propósito general de esta perspectiva o modelo teórico indica que en el proceso educativo el alumno alcance niveles intelectuales. Allí, el desarrollo de este proceso se concibe de manera progresiva – secuencial y de experiencias de

aprendizaje significativo de las ciencias, empleando para ello metodologías pedagógicas que permitan la creación de ambientes y prácticas de desarrollo de contenidos (Díaz y Hernández, 2001). En esta perspectiva, supone que la actividad de tipo inteligente se origina en el proceso y manejo de información en la mente de cada individuo, de tal forma que el conocimiento humano es el resultado de enseñanzas acumuladas, y el razonamiento se refiere al manejo de estas. Una de las corrientes de esta perspectiva pedagógica se refiere al aprendizaje significativo (Gómez, Muriel y Londoño, 2019).

De tal manera que la plataforma Canva surge con el auge y el empleo de las tecnologías en los procesos educativos, los cuales han venido modificando las maneras de tener acceso a la información o conocimiento, así como la interacción con esta, sin dejar de lado la forma de aprender con esta. Estos cambios propiciados por la modernidad proponen la necesidad de adaptación por parte del profesor a la situación actual de la comunicación del estudiante, resultando beneficioso para ambos. De tal manera, que los alumnos demandan nuevos escenarios que involucren la utilización de novedosos soportes de tipo tecnológicos, obligando al docente a mejorar y adaptar sus destrezas didácticas (Carranza y Caldera (2018).

Las TIC y el desarrollo de materiales educativos representan un novedoso paradigma que desarrollan posibilidades para enlazar a estudiantes con la información relativa a su aprendizaje, considerando los contextos de tipo digital a los que se exponen. (Trejo, 2018).

En atención a su definición, la plataforma Canva asentada en la web y en la nube ofrece un panel de control para los resultados de aprendizaje, portafolios electrónicos y herramientas de comunicación en tiempo real. Brinda a estudiantes un fácil acceso aprendizaje personalizado y proporciona a los docentes acceso a datos en tiempo real de resultados de evaluación mediante rúbricas de calificación simples a complejas (García et al., 2021).

También es conceptualizada como web de constitución de imágenes para la comunicación y el diseño de imágenes, instituida en 2012, brinda online herramientas para la creación de diseños, con fines recreacionales además de uso profesional. Ofrece el servicio *freemium* que tiene la alternativa de obtenerse gratuitamente, sin embargo las opciones avanzadas deben ser canceladas. Puede

ser usada por diseñadores aficionados y experimentados, lo que incluye imágenes propias y variadas herramientas. El diseñador con experiencia tiene garantía de excelentes resultados rápidos y de manera sencilla, en el caso de ser aficionado no son necesarios conocimientos para obtener buenos resultados (Stosic, Dermendzhieva y Tomczyk, 2020).

Según Santos, Batista y Marques (2019) Canva como herramienta brinda una más de 8000 plantillas gratis para una centena de diseño con diversos fines. También ofrece elaborar diseños, añadiendo imágenes, textos entre otros compendios. Emplea una interfaz en la que se debe solamente mover el ratón los elementos del menú a la composición. Se crean diseños de tarjetas, posters, logos, al mismo tiempo que programas, flyers, portadas, horarios calendarios, folletos, encabezados, invitaciones, publicaciones para uso en redes sociales, entre otras. Esta plataforma es flexible, lo que permite realizar actividades sencillas desde impresiones de fotografías, aunque se debe recordar que es una herramienta de constitución de imágenes. En por ello que el usuario debe editar sus fotos empleando en otra aplicación y para posteriormente subirla (Batista y Marques, 2019).

En torno a la variable aprendizaje significativo el principal exponente teórico de esta corriente de la pedagogía cognitiva fue David Ausubel. Allí el aprendizaje significativo es el componente humano empleado para lograr y acumular ideas e informaciones de cualquier área de conocimiento (Vidal, Vialart, Vidal, Alfonso y Zacca, 2019).

De acuerdo con lo planteado, el aprendizaje significativo afirma que el estudiante sostiene la condición para asociar el material nuevo con su organización cognoscitiva previa, sin dejar de lado que el material que somete al proceso de aprendizaje es significativo en este. Es de destacar que el enfoque del aprendizaje significativo privilegia como material de aprendizaje los contenidos de las ciencias básicas, ya que de acuerdo con sus características es considerado como complejo, logrando permitir de esta manera, el desarrollo por parte del estudiante de su capacidad de tipo intelectual (Matienzo, 2020).

Según Nieva y Martínez (2019) en los referentes teóricos desarrollados por Ausubel, el proceso de la instrucción se caracteriza por destacar la ordenación del

conocimiento como componentes de la reciprocidad entre componentes de conocimiento ya establecidos en el ser humano, con las nuevas informaciones que está obteniendo en el proceso educativo. La teoría del aprendizaje significativo admite resaltar la edificación de significados como dispositivo elemental de enseñanza y su propósito es aprender a aprender. Para Peris (2017) se refiere al proceso que permite desarrollar la capacidad de repasar en la forma de aprender y en consecuencia actuar, entrando en un proceso de autorregulación del aprendizaje con el empleo de estrategias maleables y adaptadas a nuevos escenarios. Como competencia, el aprender a aprender pretende una abstracción que promueva el conocimiento de cada proceso mental que sucede en el momento que se obtiene aprendizaje nuevo, es decir, un discernimiento sobre el aprendizaje y su proceso, así como el control del propio aprendizaje que está desarrollando.

En este sentido, los elementos de aprender a aprender son (Chaves y Martínez, 2019): Control sobre los procesos de aprendizaje por parte del estudiante, reflexión del estudiante sobre lo que se hace, captación de las exigencias de la tarea y responder consecuentemente, planificación y revisión de las reflexiones propias en el proceso de aprendizaje, identificando dificultades y aciertos, empleo de estrategias pertinentes para cada situación y aprecio y valor de los logros en el proceso educativo.

El aprendizaje significativo es definido como aquel proceso mediante el que una información nueva para el individuo se relaciona de modo no arbitrario y propio con la distribución cognoscitiva que posee ya el alumno que está aprendiendo. En aprendizaje significativo, el material de aprendizaje posee significado psicológico en el individuo, de esta manera el aprendizaje resulta del aporte previo del estudiante, lo que resulta en que el alumno construya los conocimientos (Moreira, 2017).

En torno a sus dimensiones el aprendizaje significativo admite que la construcción de significados constituye el núcleo central del proceso educativo, sin embargo, es claro que debe prevalecer una serie de condicionamientos para que se logren los propósitos de la enseñanza bajo este enfoque. Para Ortiz (2008), entre estas condiciones destacan:

Motivación: es la disposición intrínseca y subjetiva del estudiante para su aprendizaje. Esta motivación va a estar determinada por necesidades de poder,

afiliación y logro. De acuerdo con la intensidad de estas necesidades, se presentan estados motivacionales en el estudiante.

Significatividad psicológica: se establecen relaciones no arbitrarias de aprendizaje entre los conocimientos anteriores y la información nueva, de manera que es inherente al ser humano que asimila y pende de las representaciones previas que posea.

Significatividad lógica: se refiere a las secuencias lógicas de los procesos y la coherencia de los elementos internos del material, es decir, apunta hacia la estructura interna del contenido.

Por su parte, los profesores diseñan sus estrategias didácticas con el propósito de asociar previas experiencias y nuevos conceptos propuestos desde las necesidades que les manifiesten la motivación, sus propios problemas e intereses. De esta manera, el aprendizaje tendrá un significado particular para cada uno de ellos. En cuanto al material de aprendizaje, su significatividad está determinada por la estructura cognoscitiva del alumno, siendo importante también el contexto de socialización como familia y amigos, específicamente la información social y cultural que ellos imprimen en el estudiante (Ortiz, 2008).

Asimismo, los docentes poseen el rol de facilitar el aprendizaje significativo, originando preguntas sobre la información que ya se conoce, asociando el tema con sus experiencias anteriores, propiciando al mismo tiempo el ensayo y aplicación de los nuevos conocimientos, además de orientar al alumno en la formulación y solución correcta del problema. Así, el aprendizaje sería significativo (Florez, 2003).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de la investigación

Tipo de investigación

La investigación fue de tipo pura o básica, motivado a que el estudio pretende producir conocimiento, a través de la explicación, predicción y comprensión de la estructura de un fenómeno (Yaghmaie, 2017). De modo que, a través de la investigación pura se explora el problema, las leyes, los métodos, las técnicas fenómeno básico y los principios fundamentales de un tema de investigación; por cuanto se profundiza en el conocimiento, nuevos principios, teorías, ideas y el análisis de la relación entre variables (Fomunyam, 2020).

Además, se contó con un enfoque cuantitativo, en tanto la investigación involucra el pensamiento deductivo para comprobar las hipótesis que, a su vez, afirma o refuta una teoría; a través de datos de naturaleza numérica, que se analizan mediante el uso de fórmulas estadísticas (Atmowardoyo, 2018).

De acuerdo al nivel, correspondió a una investigación correlacional, la cual tiene como propósito medir en qué punto están relacionadas dos o más variables, lo que facilita la predicción y explicación de la relación entre ellas (Seeram, 2019). Es decir, se busca comprender las asociaciones y relaciones que existen entre los fenómenos entre dos variables en la misma población (Curtis et al., 2016). En este sentido, se pretendió analizar la relación entre el empleo de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria del Distrito del Callao, 2021.

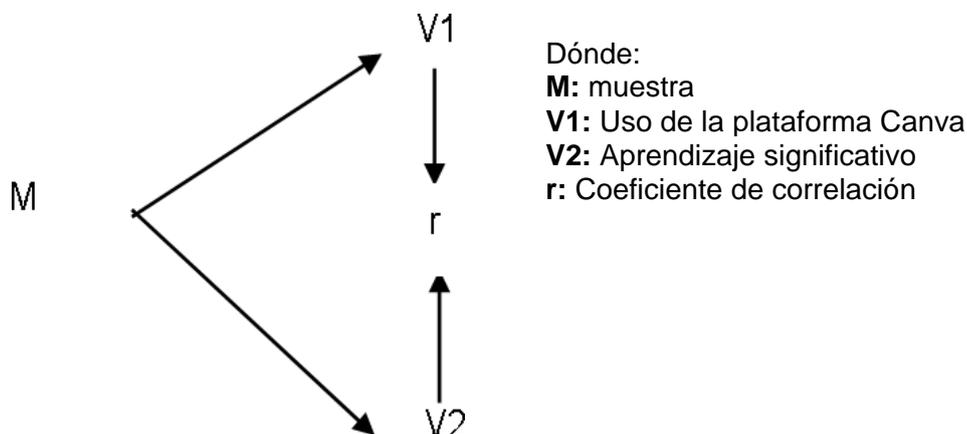
Diseño de investigación

Al respecto, corresponde a un diseño no experimental, el cual suele ser informacional, explica las observaciones, puede presentarse descriptivos o correlacionales, para determinadas variables predictoras (Allen et al., 2017). De manera que el estudio se llevó a cabo sin manipular de manera deliberada alguna de las variables, o bien, no hubo modificaciones de manera intencional o de forma premeditada en alguna de las variables para comprobar la asociación entre ambas (Hernández et al., 2014). Asimismo, el diseño fue transeccional o transversal, por cuanto el registro de los datos en un grupo seleccionado se realiza en un solo

momento y tiempo único (Radhakrishnan, 2013). El diseño se diagrama a continuación:

Figura 1

Diseño correlacional tipo transeccional o transversal



Nota. (Hernández et al., 2014).

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Uso de la plataforma Canva

- **Definición conceptual:** plataforma basada en la web y en la nube que ofrece un panel de control para los resultados de aprendizaje, portafolios electrónicos y herramientas de comunicación en tiempo real. Brinda a estudiantes un fácil acceso aprendizaje personalizado y proporciona a los docentes acceso a datos en tiempo real de resultados de evaluación mediante rúbricas de calificación simples a complejas (García et al., 2021).
- **Definición operacional:** espacio virtual, que permite el acceso a diferentes herramientas mediante la interactividad, recursos virtuales, para llevar a cabo actividades con flexibilidad y acción formativa del aprendizaje.
- **Dimensiones:** interactividad, recursos virtuales, flexibilidad, acción formativa.
- **Escala de medición:** Ordinal

Variable 2: Aprendizaje significativo

- **Definición conceptual:** obtención de conocimientos con significado, criticidad, comprensión y posibilidades de emplearlos en definiciones, demostraciones y solución de situaciones, incluido situaciones nuevas (Moreira, 2017)
- **Definición operacional:** estimación de la motivación, comprensión, funcionalidad y colaboración activa de los estudiantes en su proceso educativo.
- **Dimensiones:** motivación, comprensión, funcionalidad, participación activa.
- **Escala de medición:** Ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

La población corresponde al total de componentes o elementos definidos, accesible y de interés (Pastor, 2019), que presentan características en común, lo que constituye el principio para la elección de los sujetos de estudio (Arias et al., 2016). En este sentido, la población de la presente investigación estuvo delimitada por 75 estudiantes de secundaria del I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao, año escolar 2021.

Respecto a la muestra, se refiere una parte finita y representativa del total de la población seleccionada para el estudio (Arias, 2012), en tanto se aplicó un muestreo de tipo no probabilístico, en donde el proceso de selección está orientado por características de la investigación relacionadas con los propósitos establecidos por el investigador, más allá de un criterio estadístico de probabilidad (Bernal, 2016); es por ello, que se emplea para encontrar un elemento fácil, cercano, conveniente y accesibles para el investigador (Suen et al., 2014). De esta manera, la muestra quedó compuesta por 75 estudiantes de secundaria del I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao, año escolar 2021.

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos

Sobre este particular, se aplicó la encuesta, la cual es un método cuantitativo que recoge datos de un grupo de personas a través de una serie de preguntas, su

alcance puede ser descriptivo o correlacional/causal (Hernández et al., 2014), de modo que está destinada para recolectar respuestas sobre el problema en estudio, a través de un formulario impreso o digital, dirigido a los sujetos de estudios, quienes llenan por sí mismos el instrumento, para aportar la información (Ávila et al., 2020).

En cuanto al instrumento, se aplicaron cuestionarios, los cuales están diseñados como una serie de preguntas sobre las variables que se están observando (Hernández et al, 2014), con escala tipo Likert, escala psicométrica que mide el nivel de acuerdo o desacuerdo para una serie de afirmaciones al responder cada ítem del cuestionario (Barua, 2013). El cuestionario que se aplicó estuvo conformado con la escala tipo Likert como alternativa de respuesta para cada variable; para el uso de la plataforma Canva 40 ítems (ver anexo 2) y fue validado mediante el juicio de expertos y aplicado en el escenario peruano, por Ascencios en el año 2020, el cual dirigió a estudiantes de la Universidad Tecnológica del Perú, obtuvo una confiabilidad del Coeficiente Alfa de Cronbach= 0,816; para aprendizaje significativo el cuestionario estará conformado por 16 ítems; (ver anexo 3).

Para aportar legitimidad a las derivaciones conseguidas del actual estudio, se realizó la validez de los instrumentos, es decir, el grado en que los ítems reflejan, lo que se desea medir de las variables, para garantizar que se incluyan todos los ítems esenciales y se elimine los inadecuados (Taherdoost, 2016). Sobre este particular se acudió a la técnica juicio de expertos, por consiguiente, se contactó a tres especialistas, los cuales cuentan con experiencia confirmada en metodología de investigación y educación.

En cuanto a la confiabilidad de los cuestionarios, esta se obtuvo calculando el coeficiente Alfa de Cronbach, lo que permite conocer la consistencia interna o fiabilidad del conjunto de ítems que conforman un test. En otras palabras, la fiabilidad de un cuestionario determinado es la medida de correspondencia que se despliega entre las preguntas planteadas, para lo cual, se calculó correlacionando la puntuación de cada elemento de la escala, con la puntuación total para cada observación y luego, se comparó con la varianza de todas las puntuaciones individuales de los ítems, los resultados recomendables son aquellos superiores a 0,61 (Singh, 2017).

3.5 Procedimiento

El procedimiento a seguir dentro de la investigación condujo, en primera instancia a esbozar y validar los instrumentos para recoger datos, con la determinación del tamaño de muestra significativa, a quienes se les administró.

En segundo lugar, se dirigió una comunicación al director del I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao, para gestionar la autorización de la aplicación de los instrumentos en los estudiantes.

En tercer lugar, ulterior a la aprobación por parte del directivo, se aplicaron los instrumentos a la muestra determinada. Los datos conseguidos fueron registrados y organizados en una matriz.

En cuarto lugar, se procedió con el análisis estadístico tanto descriptivo como inferencia, donde los resultados fueron organizados y presentados mediante tablas y figuras, con sus respectivas interpretaciones.

Finalmente, en quinto lugar, en base a los hallazgos, se elaboraron la discusión, conclusiones y recomendaciones, para ser finalizar el informe.

3.6 Método de Análisis de Datos

En este propósito, se acudió a métodos de estadística descriptiva y para la prueba de hipótesis, la inferencial con apoyo del software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) en su versión 25, para ejecutar los procesamientos de los cómputos esenciales. De modo que se comenzó con el análisis de la normalidad, con la finalidad de conocer la disposición que presentan los datos y así determinar la prueba a ejecutar en la comprobación estadística de las hipótesis formuladas en la investigación (Romero, 2016). En este caso, cuando el p-valor sea menor 0.05 se aceptará la hipótesis alterna de normalidad para pruebas no paramétricas (coeficiente de correlación de Spearman) mientras que si el p-valor es mayor al 0.05 se aplicarán pruebas paramétricas (coeficiente de corrección r de Pearson). Igualmente, los datos fueron desplegados en tablas y figuras para su subsiguiente análisis.

3.7 Aspectos éticos.

A los efectos de este, se consideraron las siguientes particularidades:

- Respeto a la dignidad humana.
- Beneficencia, tomando en cuenta que se evitaron daños en la integridad los sujetos de estudio, los cuales no fueron expuestos a peligros, ni tomados por obligación.
- Veracidad, motivado a que en todo momento se informó el propósito de la investigación.
- Confidencialidad, salvaguardando la información personal (anonimato) de los datos de los participantes, los cuales fueron empleados solo con fines académicos.
- Validez teórica: el empleo de información de diversos autores fue expuesta con las fuentes bibliográficas que corresponde al autor original, sin que se hayan alterado.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo de las variables en estudio

Variable 1. Uso de la Plataforma Canva

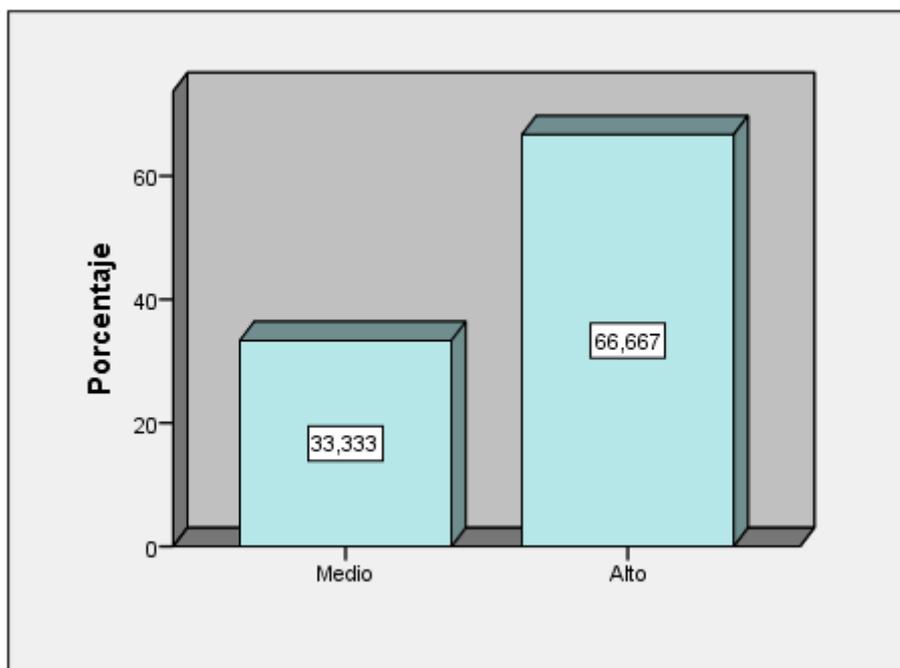
Tabla 1

Distribución de frecuencia de la dimensión Interactividad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Medio	25	33,3	33,3	33,3
	Alto	50	66,7	66,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Figura 1

Distribución de frecuencia de la dimensión Interactividad



Se puede observar en la tabla y gráfico 1 que el 66,7% de los participantes consultados consideró que la plataforma Canva posee un nivel de interactividad alto, mientras que el 33,3% consideró que se encuentra en un nivel medio.

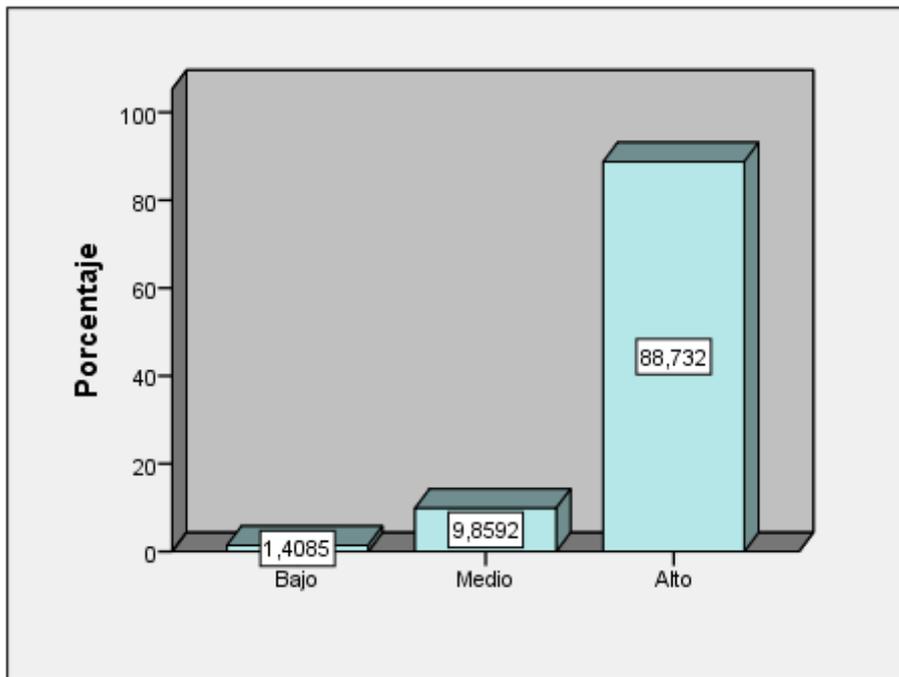
Tabla 2

Distribución de frecuencia de la dimensión Recursos Virtuales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	1	1,3	1,4	1,4
	Medio	7	9,3	9,9	11,3
	Alto	63	84,0	88,7	100,0
	Total	71	94,7	100,0	
Perdidos	Sistema	4	5,3		
Total		75	100,0		

Figura 2

Distribución de frecuencia de la dimensión Recursos Virtuales



En cuanto a la dimensión Recursos Virtuales, se observó que el 88,7% de los de los participantes consultados consideró que la plataforma Canva posee un nivel alto de uso de recursos virtuales, el 9,9% consideró que se encuentra en un nivel medio y hubo un 1,4% que consideró un nivel bajo.

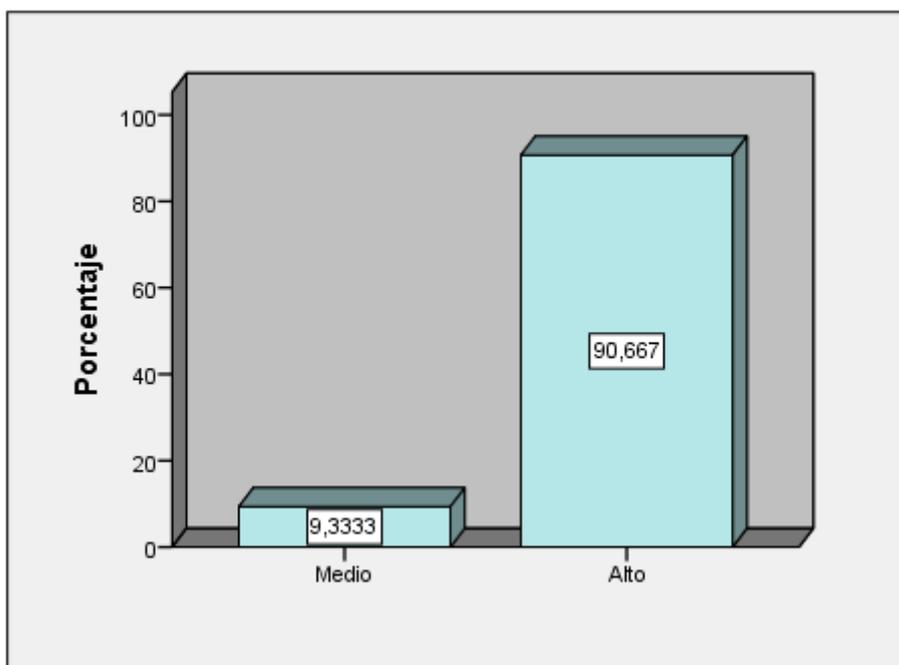
Tabla 3

Distribución de frecuencia de la dimensión flexibilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Medio	7	9,3	9,3	9,3
	Alto	68	90,7	90,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Figura 3

Distribución de frecuencia de la dimensión flexibilidad



Para la dimensión flexibilidad, se conoció que un 90,7% de los estudiantes consultados de secundaria de la I.E.P. Los Olivos sostuvo que el nivel de flexibilidad en cuanto al uso de la plataforma Canva es alto, mientras que el 9,3% consideró que se encuentra en un nivel medio.

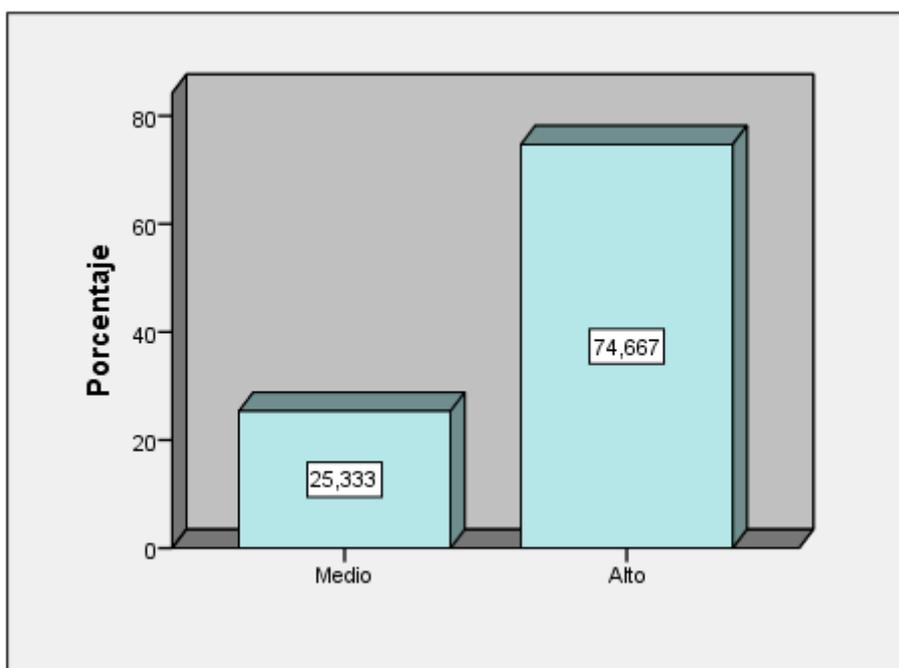
Tabla 4

Distribución de frecuencia de la dimensión Acción Formativa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Medio	19	25,3	25,3	25,3
	Alto	56	74,7	74,7	100,0
Total		75	100,0	100,0	

Figura 4

Distribución de frecuencia de la dimensión Acción Formativa



Se puede observar en la tabla y gráfico 4 que el 74,7% de los estudiantes de secundaria de la I.E.P. Los Olivos consideró que la plataforma Canva posee un nivel de acción formativa alto, mientras que el 25,3% consideró que se encuentra en un nivel medio.

Variable 2. Aprendizaje significativo

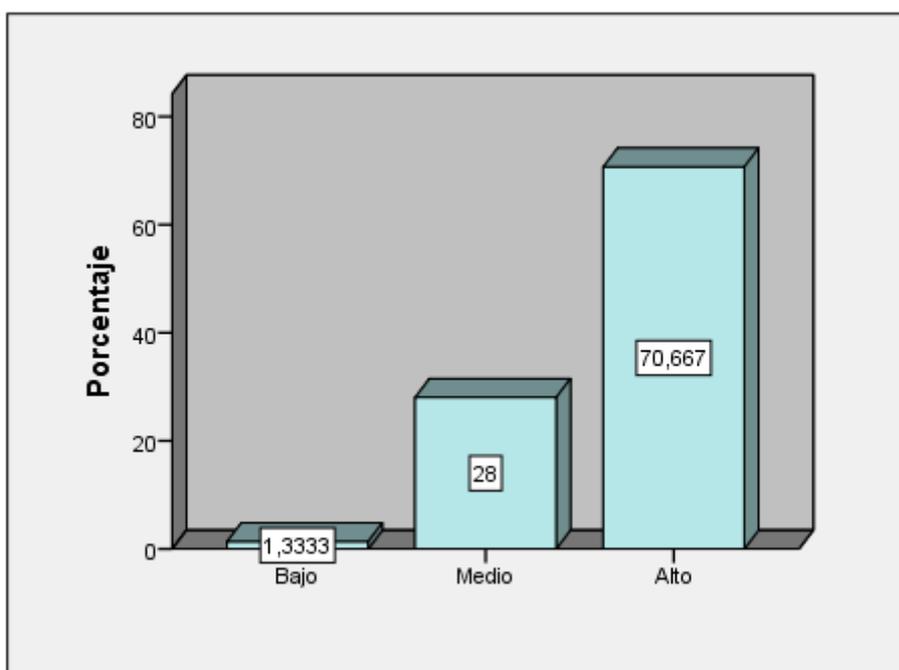
Tabla 5

Distribución de frecuencia de la dimensión Motivación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	1	1,3	1,3	1,3
	Medio	21	28,0	28,0	29,3
	Alto	53	70,7	70,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Figura 5

Distribución de frecuencia de la dimensión Motivación



Para la dimensión Motivación, se conoció que un 70,7% de los estudiantes consultados de secundaria de la I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao sostuvo que el nivel motivación en el Aprendizaje significativo en cuanto al uso de la plataforma Canva es alto, mientras que el 28% consideró que es de nivel medio. Solo el 1,33% afirmó que es de nivel bajo.

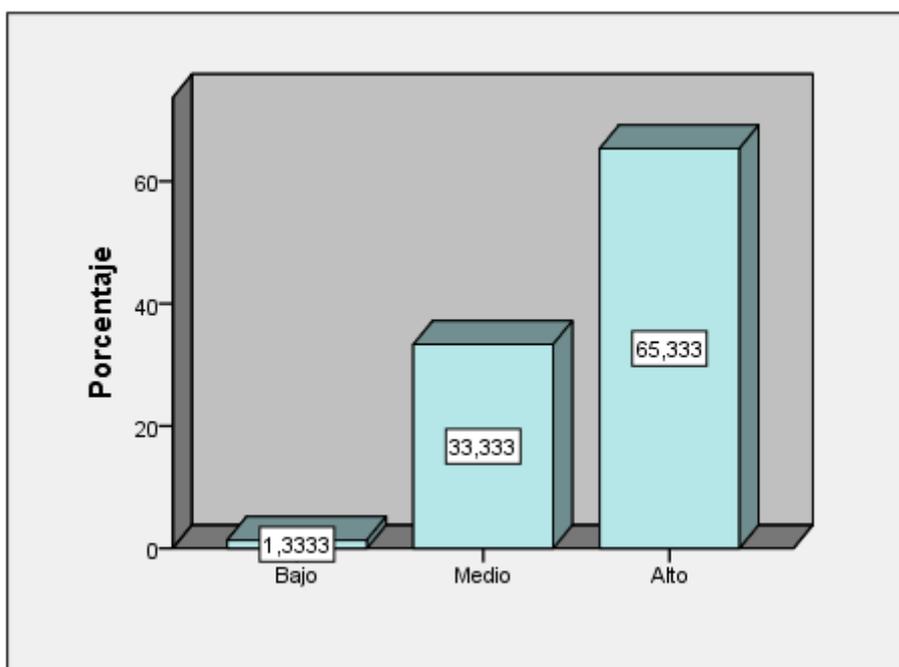
Tabla 6

Distribución de frecuencia de la dimensión Comprensión

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	1	1,3	1,3	1,3
	Medio	25	33,3	33,3	34,7
	Alto	49	65,3	65,3	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Figura 6

Distribución de frecuencia de la dimensión Comprensión



La tabla y el gráfico 6 muestran que el 65,3% de los estudiantes consultados de secundaria del I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao señaló que el nivel comprensión en el Aprendizaje significativo en cuanto al uso de la plataforma Canva es alto, mientras que el 33,3% consideró que es de nivel medio. Solo el 1,33% indicó que es de nivel bajo.

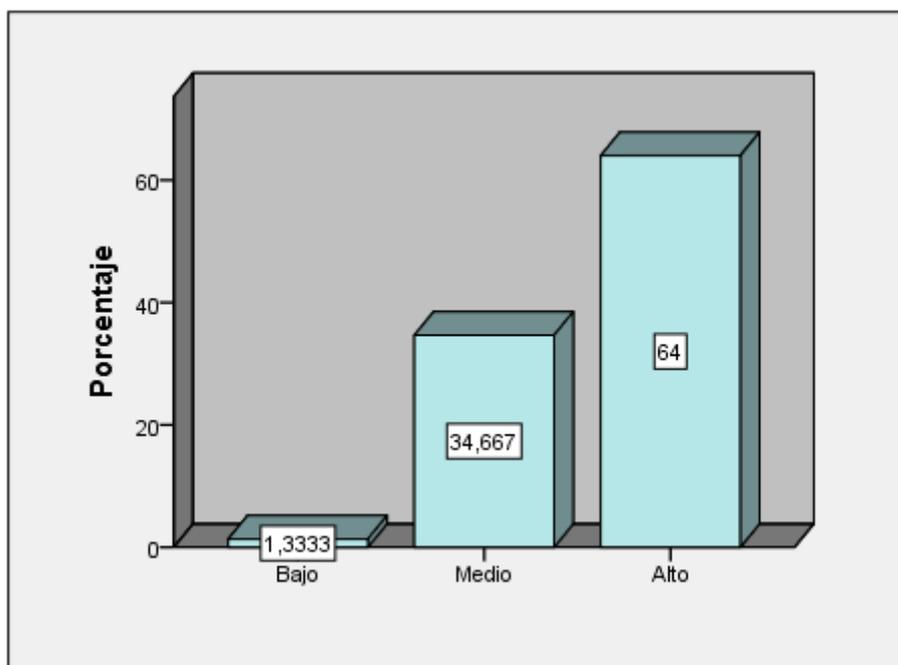
Tabla 7

Distribución de frecuencia de la dimensión Funcionalidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	1	1,3	1,3	1,3
	Medio	26	34,7	34,7	36,0
	Alto	48	64,0	64,0	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Figura 7

Distribución de frecuencia de la dimensión Funcionalidad



En cuanto a la dimensión Funcionalidad, se observó que el 64% de los estudiantes consultados de secundaria del I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao señaló que la funcionalidad para el aprendizaje significativo del uso de la plataforma Canva posee un nivel alto, el 34,6% sostuvo que se encuentra en un nivel medio y hubo un 1,3% que la consideró en un nivel bajo.

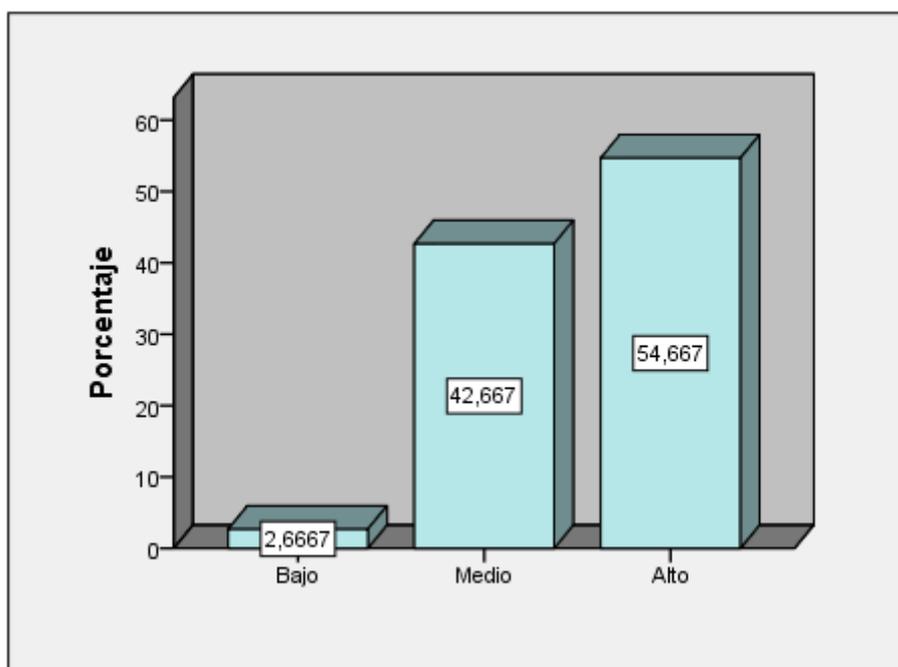
Tabla 8

Distribución de frecuencia de la dimensión Participación activa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Bajo	2	2,7	2,7	2,7
	Medio	32	42,7	42,7	45,3
	Alto	41	54,7	54,7	100,0
	Total	75	100,0	100,0	

Figura 8

Distribución de frecuencia de la dimensión Participación activa



La tabla y el gráfico 8 muestran que un 54,7% de los estudiantes consultados de secundaria del I.E.P. Los Olivos del Distrito del Callao sostuvo que el nivel de participación activa en el Aprendizaje significativo en cuanto al uso de la plataforma Canva es alto, mientras que el 42,7% consideró que es de nivel medio. Solo el 2,7% afirmó que es de nivel bajo.

4.2. Análisis inferencial de las variables en estudio

En este apartado se presentan los resultados inferenciales que permitieron probar las hipótesis de la investigación. Inicialmente, se realizó una prueba de normalidad al comportamiento estadístico de los datos recolectados.

4.2.1. Prueba de normalidad

Para responder a la pregunta ¿la distribución muestral (empírica) se ajusta a la poblacional (teórica)? Se realizó la prueba de normalidad o bondad de ajuste, la cual ha permitido contrastar si las observaciones podrían razonablemente proceder de la distribución normal. En este procedimiento se planteó la siguiente hipótesis nula:

Hipótesis nula (H_0): La distribución empírica de las variables de investigación uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021 es similar a la teórica. Por lo tanto, la H_0 establece que la distribución de las variables de investigación coincide con la distribución teórica (por lo tanto, se da un buen ajuste). En contraste, la hipótesis alternativa (H_1) plantea que la distribución de las variables de investigación no coincide con la distribución teórica (mal ajuste). En este sentido, para probar estas hipótesis sobre los parámetros de normalidad de los datos en las variables del estudio, se realizó la prueba de Kolmogorov y Smirnov (empleada en una muestra mayor a 50).

Tabla 9

Pruebas de normalidad en el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje significativo	,122	75	,008
Uso de plataforma Canva	,100	75	,061

En la Tabla 9 se observa un p-valor <0.05 para la variable “Aprendizaje significativo”, por lo que se rechaza la H_0 , concluyendo que los no se sigue una distribución normal. Sin embargo, el p-valor $0,061 > 0,05$ para la variable uso de la plataforma

Canva, permite aceptar la H_0 ; por lo que se concluye que los datos para esta variable sí siguen la distribución normal. Ahora bien, la variable dependiente (y), o explicativa, tiene mayor importancia, por lo que se trata la correlación de las variables con una prueba no paramétrica, denominada correlación de Rho Spearman, que permite medir la asociación o interdependencia entre ambas variables.

4.2.1 Pruebas de Hipótesis de la Investigación

Hipótesis general

H_0 : No existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

H_1 : Existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Tabla 10

Correlaciones entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021

				Aprendizaje significativo	Uso de plataforma Canva
Rho de Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,446**
		Sig. (bilateral)		.	,000
	Uso de plataforma canva	N		75	75
		Coeficiente de correlación	de	,446**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		75	75

La tabla 10 indica un p-valor $(0,000) < \alpha (0,005)$. En este sentido, se rechaza la H_0 lo que demuestra que existe una relación significativa entre el uso de la plataforma

Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. El coeficiente de correlación Rho de Spearman 0,446 determina que la relación entre estas dos variables es media positiva.

Hipótesis específica 1

H₀: No existe una relación significativa entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

H₁: Existe una relación significativa entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Tabla 11

Correlaciones entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021

				Aprendizaje significativo	Interactividad e la plataforma Canva
Rho de Spearman	de	Coeficiente de correlación	de	1,000	,389**
		Sig. (bilateral)		.	,001
Rho de Spearman	de	N		75	75
		Coeficiente de correlación	de	,389**	1,000
		Sig. (bilateral)		,001	.
		N		75	75

Los resultados de la tabla 11 muestran un p-valor (0,001) < α (0,005), por lo que se rechaza la H₀ y se puede afirmar que existe una relación significativa entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Esta

influencia se presenta de manera media positiva, ya que el coeficiente de correlación Rho de Spearman resultó en 0,389.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe una relación significativa entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

H₁: Existe una relación significativa entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Tabla 12

Correlaciones entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021

				Aprendizaje significativo	Recursos virtuales
Rho de Spearman	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,372**
		Sig. (bilateral)		.	,001
		N		75	75
	Recursos virtuales	Coeficiente de correlación	de	,372**	1,000
Sig. (bilateral)			,001	.	
N			75	75	

La tabla 12 indica un p-valor (0,001) < α (0,001), por lo que se rechaza la H₀ y se puede afirmar que existe relación significativa entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Asimismo, esta correlación es

media positiva, ya que el coeficiente Rho de Spearman resultó con un valor de 0,372.

Hipótesis específica 3

H₀: No existe una relación significativa entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

H₁: Existe una relación significativa entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Tabla 13

Correlaciones entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021

				Aprendizaje significativo	Flexibilidad de la plataforma Canva
Rho de Spearman	de Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	de	1,000	,316**
		Sig. (bilateral)		.	,006
		N		75	75
	de Flexibilidad de la plataforma Canva	Coeficiente de correlación	de	,316**	1,000
		Sig. (bilateral)		,006	.
		N		75	75

Los resultados expuestos en la tabla 13 muestran un p-valor (0,006) < α (0,005), por lo que se rechaza la H₀ y se puede afirmar que existe una relación significativa entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Esta

influencia presenta una correlación positiva media, dado que el un coeficiente Rho de Spearman es de 0,316.

Hipótesis específica 4

H₀: No existe una relación significativa entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

H₁: Existe una relación significativa entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Tabla 14

Correlaciones entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021

				Aprendizaje significativo	Acción formativa
Rho de Spearman	de	Coeficiente de correlación	de	1,000	,408**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		75	75
Rho de Spearman	de	Coeficiente de correlación	de	,408**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		75	75

La tabla 14 muestra un p-valor (0,000) < α (0,005), por lo que se rechaza la H₀ y se puede afirmar que existe una relación significativa entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Además, el coeficiente de 0,408 indica que la correlación es positiva media

V. DISCUSIÓN

El proceso de transformación en los sistemas tradicionales de educación y el uso creciente de las tecnologías de comunicación e información, además del auge del aprendizaje a través de los medios virtuales y dispositivos que permiten el apoyo educativo a los sistemas tradicionales, han permitido el crecimiento educativo de los países, especialmente aquellos que han dado gran importancia a su desarrollo tecnológico, y los países que más se han beneficiado del uso de la tecnología obteniendo incremento en la competitividad y el bienestar (Dávila, 2016). En este orden de ideas, el sistema educativo está en transformación permanente y con ello la enseñanza de las ciencias sociales, lo que hace necesario considerar la preparación de los profesores en cuanto al manejo de las plataformas virtuales y sus recursos para diseñar estrategias educativas en el área de las ciencias sociales.

El presente estudio tuvo como propósito establecer la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Partiendo de allí, los hallazgos producto del análisis estadístico evidenciaron que existe una relación significativa entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en los estudiantes, con un coeficiente de correlación rho de Spearman $r = 0,446$ que muestra que la relación es media y directa (positiva).

Los resultados coinciden con lo afirmado por Asencios (2020) en su investigación donde se concluyó que el uso de la plataforma Canvas y el aprendizaje por competencias son variables correlacionadas entre sí. Por lo tanto, a medida que aumenta el nivel de uso de la plataforma Canvas, existe un mayor aprendizaje por competencias. En el estudio mencionado, se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de Spearman=0.758, que señaló que la incidencia entre ambas variables es alta y positiva.

Por otro lado, cabe mencionar la investigación realizada por Sánchez (2020), donde se amplían los resultados en cuanto al aprendizaje significativo, pues sostiene que Canva es una herramienta que facilita a los docentes estrategias y que al mismo tiempo se comporta como un mecanismo de sistematización de saberes previos de

los estudiantes, despertando la creatividad y autoidentificación, además de potenciar lo más profundo que de los estudiantes, como son sus virtudes.

Asimismo, un elemento a considerar es que el aprendizaje significativo está relacionado de manera indirecta con las explicaciones por parte de los docentes, el uso de recursos y el diseño de estrategias de enseñanza – aprendizaje que se consideran para determinar el cumplimiento, por parte de estudiantes, de los objetivos de aprendizaje. En este orden de ideas, estos elementos se refieren a los factores pedagógicos que inciden en este tipo de aprendizaje. Entre estos factores se mencionan el manejo de los métodos, materiales didácticos manejados, la motivación y persuasión lograda por los docentes en los estudiantes, además de la preparación de las clases. A esto se le denomina indicadores de calidad educativa (Izar, et. al, 2011).

En relación con el objetivo específico 1 “determinar la relación entre la interactividad de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria. - Distrito del Callao 2021”, se demostró que existe una relación media positiva (Rho de Spearman 0,389) entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021. Además, es importante destacar que el 66,7% de los participantes del estudio calificó el nivel de interactividad de la plataforma Canva como alto.

Los resultados obtenidos coinciden con el trabajo de Arcentales et al. (2020), donde concluyeron que los recursos didácticos influyen en el desarrollo de destrezas de los estudiantes, pues determinan la motivación y la atención, favorecen la lectura y se apoyan en la buena interactividad que se desarrolla al emplear estrategias virtuales de creatividad a la hora de generar textos. En este sentido, Canva funciona como herramienta que potencia la experiencia obtenida de la interactividad que permite el desarrollo de las destrezas en los estudiantes.

En cuanto a la relación entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao – 2021, se obtuvo como resultado que existe una relación media positiva (Rho de Spearman 0,372) entre los recursos virtuales de la plataforma

Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria. En este sentido, el empleo de recursos virtuales de la plataforma Canva para la educación virtual genera nuevas oportunidades en estudiantes de las ciencias sociales, ya que permiten desarrollar actividades de creatividad, con el propósito de generar ideas novedosas y el conocimiento autogestionado bajo el paradigma del aprendizaje significativo.

Los resultados obtenidos en la presente investigación precisan las conclusiones a las que llegó Muñoz (2019) en su estudio donde, a pesar de que su trabajo fue descriptivo, concluyó que los estudiantes tienen dificultades en el aprendizaje en ciencias sociales, ya que los docentes no implementan recursos virtuales durante sus clases. Asimismo, reportó que los docentes no poseen habilidades en el manejo de la plataforma Canvas y, finalmente, que no se han capacitado en el uso de recursos virtuales para la educación.

En relación con el trabajo de docentes en ciencias sociales que utilizan el modelo del aprendizaje significativo en sus clases con el apoyo de las tecnologías de comunicación e información, los recursos tecnológicos como computadores personales son los mediadores perfectos para este tipo de aprendizaje, ya que suministran la posibilidad a estudiantes de crear, enunciar y manifestar todo tipo de conocimiento nuevo. Aunado a ello, también se promueve la posibilidad de generar métodos colaborativos en aulas de clases, lo que permite comprometer a estudiantes en el transcurrir de la enseñanza y aprendizaje.

Por otro lado, para la determinación de la relación entre la flexibilidad de Canva y el aprendizaje significativo en Ciencias Sociales para estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 202, se constató a través de la prueba de hipótesis que existe una relación positiva media (Rho de Spearman 0,316) entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

El trabajo realizado por Aveiga (2017), hace referencia a la flexibilidad en dos sentidos concluyendo que los docentes deben ser flexibles en cuanto a las estrategias educativas desarrolladas a través de herramientas tecnológicas o plataformas digitales, entre ellas principalmente el uso de celulares, redes sociales y el Internet dentro del aula de clases. En cuanto a la optimización del tiempo y

recursos, la flexibilización de los procesos que ofrece la plataforma Canva permite a los estudiantes cumplir con los objetivos de aprendizaje, en aras del desarrollo de sus competencias digitales para fortalecer los aprendizajes, en el contexto de las exigencias de la educación actual.

Finalmente, para el logro del objetivo 4 “determinar la relación entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021”, se obtuvo como resultado que existe una relación positiva media (Rho de Spearman 0,408) entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Las plataformas virtuales como Canva son consideradas parte de las tecnologías de la comunicación e información que permiten gestionar el conocimiento teórico y práctico en diversas áreas del aprendizaje, haciendo del aprendizaje un proceso significativo. En el intercambio de información, estas permiten la asistencia y comunicación sincrónica y asincrónica entre los actores del aprendizaje. En el caso de la enseñanza – aprendizaje de las ciencias sociales, propician un ambiente con mayores fuentes de información, logrando que el estudiante explore, observe y analice diversas situaciones para el aprendizaje. En consecuencia, las herramientas virtuales predicen e inciden en adquisición de habilidades para obtener aprendizajes significativos, a través de la creatividad, la flexibilidad del conocimiento adquirido y la innovación.

Los resultados obtenidos en el presente estudio coinciden con la investigación realizada por Asencios (2020), quien concluyó que existe una incidencia estadísticamente positiva (Rho de Spearman= 0,712) entre la acción formativa de la plataforma Canvas y el aprendizaje por competencias. En este orden de ideas, las plataformas educativas han contribuido a la formación de los estudiantes en distintas asignaturas, contemplando el proceso de evaluación como parte de la acción formativa.

El desarrollo de herramientas virtuales y uso de la plataforma Canva son eficaces en la experiencia de aprendizaje, a partir de la cual los estudiantes juzgan su

autoeficacia y forman sus expectativas de resultados. De acuerdo con ello, la plataforma Canva es efectiva para propiciar la participación en estudiantes, suministrando prácticas de aprendizaje positivas y significativas; además de ofrecer una experiencia novedosa a los estudiantes en el área de las ciencias sociales. En este contexto se afirma que el empleo de la plataforma Canva permite mejorar indicadores de aprendizaje en el área de las ciencias sociales.

En relación a la planificación del aprendizaje significativo, el diagnóstico en los estudiantes es necesario, ya que permite analizar las necesidades en cuanto a la educación virtual, específicamente en el área de las ciencias sociales. Para atender los requerimientos que presentan los estudiantes, se deben instruir en cuanto a recursos virtuales, manejo de programas informáticos, tutoría virtual, manejo de Internet y entornos virtuales de aprendizaje. En ese sentido, la plataforma Canva permite la complementariedad de la modalidad presencial y la modalidad virtual.

Finalmente, el aprendizaje significativo bajo entornos virtuales es definido de la misma manera como aquel proceso mediante el cual una información nueva para el individuo se relaciona de modo no arbitrario y propio con la distribución cognoscitiva que posee ya el alumno que está aprendiendo. En aprendizaje significativo, el material de aprendizaje posee significado psicológico en el individuo. De esta manera, el aprendizaje resulta del aporte previo del estudiante, lo que resulta en que el alumno construya los conocimientos (Moreira, 2017).

En correspondencia con el marco teórico del presente trabajo, los docentes de ciencias sociales diseñarían sus estrategias didácticas con el propósito de asociar previas experiencias y nuevos conceptos propuestos desde las necesidades que les manifiesten la motivación, sus propios problemas e intereses. De esta manera, el aprendizaje posee un significado particular para cada uno de ellos. En cuanto al material de aprendizaje, su significatividad está determinada por la estructura cognoscitiva del alumno, siendo importante también el contexto de socialización como familia y amigos, específicamente la información social y cultural que ellos imprimen en el estudiante (Ortiz, 2008).

VI. CONCLUSIONES

Primera: el uso de la plataforma Canva se relaciona de manera positiva y media con el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Segunda: existe una relación positiva media entre la interactividad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Tercera: existe una relación media positiva entre los recursos virtuales de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Cuarta: existe una relación media significativa entre la flexibilidad de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Quinta: existe una relación media significativa entre la acción formativa de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Sexta: el uso de la plataforma Canva es eficaz en la generación de experiencias de aprendizaje significativo en el área de las ciencias sociales, generando autoeficacia y cumpliendo expectativas de resultados.

Séptima: la plataforma Canva es efectiva para propiciar la participación en estudiantes, suministrando prácticas de aprendizaje positivas y significativas;

además de ofrecer una experiencia novedosa a los estudiantes en el área de las ciencias sociales.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los gerentes de instituciones educativas desarrollar programas de inducción docente y a estudiantes, con el propósito de mejorar el manejo de los recursos virtuales y la flexibilidad en la plataforma Canva.

Se recomienda a los docentes de ciencias sociales planificar estrategias de enseñanza – aprendizaje en la plataforma Canva, que contengan evaluaciones y actividades de seguimiento en las acciones formativas, propiciando que los estudiantes mantengan mejor interacción en y con la plataforma virtual.

Se recomienda a los docentes de ciencias sociales que el empleo de la plataforma Canva contenga acciones y estrategias formativas con el propósito de promover la discusión grupal, es decir, el uso de los foros, chats grupales, entre otros, donde se reconozcan criterios de participación grupal.

REFERENCIAS

- Akramova, H. (2020). Integration of information technologies in the educational process of general and special schools. *Mental Enlightenment Scientific-Methodological*. Recuperado de <https://uzjournals.edu.uz/tziuj/vol2020/iss1/40/>
- Allen, B., Allen, L., Andrén, H., Ballard, G., Boitani L., Engeman, R., Fleming, P., Ford, A., Haswell., P., Kowalczyk, R., Linnell, J., Mech, L., & Parker, D. (2017). Large carnivore science: non-experimental studies are useful, but experiments are better. *Food Webs*, 13, 49-50. <https://doi.org/10.1016/j.fooweb.2017.06.002>
- Alves, E., & de Faria, D. (2020). Education in times of pandemic: Lessons learned and shared. *Revista Observatório*, 6(2), 1-18. <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/observatorio/article/view/10583>
- Arcentales, M, García, G. Cárdenas, N. y Erazo, J. (2020). Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Matria*. Recuperado de <https://www.cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/393>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
- Arias, J; Villasís, M.; y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Asencios, I. (2020). Percepción del uso de la plataforma Canvas y aprendizaje por competencias de los estudiantes de Arquitectura, Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este 2018. Recuperado de https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6815/asencios_dij.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Assunção, M., & Gago, M. (2020). Teacher education in times of COVID-19 pandemic in Portugal: national, institutional and pedagogical responses. *Journal of Education for Teaching*, 46(4), 507-516. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1799709>

- Atmowardoyo, H. (2018). Research methods in TEFL studies: Descriptive research, case study, error analysis, and R & D. *Journal of Language Teaching and Research*, 9(1), 197-204. <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.0901.25>
- Aveiga, J. (2017). Análisis del uso de las TIC para el aprendizaje significativo de estudiantes de Décimos Años Básicos de la Unidad Educativa Fiscal "VALM. Manuel Nieto Cadena" del cantón Esmeraldas, período lectivo 2016-2017. Recuperado de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1062/1/AVEIGA%20DELGADO%20JANETH%20ELIZABETH%20.pdf>
- Ávila, H., González, M., & Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Didasc@lia: didáctica y educación*, 11(3), 62-79. <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>
- Banerjee, D., & Rai, M. (2020). Social isolation in Covid-19: The impact of loneliness. *International Journal of Social Psychiatry*, 66(6), 525-527. <https://doi.org/10.1177/0020764020922269>
- Barua, A. (2013). Methods for decision-making in survey questionnaires based on Likert scale. *Journal of Asian Scientific Research*, 3(1), 35-38. <https://www.academia.edu/download/33013876/35-38.pdf>
- Batista, J. (2020). David Ausubel's Theory of Meaningful Learningan analysis of the necessary conditions. *Research, Society and Development*. Recuperado De <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/547745>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson Educación.
- Bower, M (2019). Technology-mediated learning theory. *British Journal of Educational Technology*. Recuperado de <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/bjet.12771>
- Campana, C. (2019). El uso de las tecnologías de información y comunicación en el aprendizaje significativo del área de ciencias sociales en la I.E. Integrada N° 56108 - Llallapara Yanaoca Canas 2018. Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa. Recuperado de

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8809/EDScaquc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Carranza, M. y Caldera, J. (2018). Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Recuperado de <http://148.202.112.11:8080/jspui/bitstream/123456789/650/1/Percepci%C3%b3n%20de%20los%20Estudiantes%20sobre%20el%20Aprendizaje.pdf>
- Chilingaryan, K. y Zvereva, E. (2017). Methodology of Flipped Classroom as a Learning Technology in Foreign Language Teaching. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042817302367>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL]. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Curtis, E., Comiskey, C., & Dempsey, O. (2016). Importance and use of correlational research. *Nurse researcher*, 23(6), 1-12. doi:10.7748/nr.2016.e1382
- D Ahmadi, M. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English*. Recuperado de http://ijreeonline.com/browse.php?a_code=A-10-25-4&slc_lang=en&sid=1
- Dávila, O. (2016). *Determinantes del rendimiento escolar de los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría 10 de Comas*. (Tesis doctoral). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2001). *Estrategias docentes para el aprendizaje significativo*. Mc Graw Hill. Colombia
- Espinoza, J. (2017). LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. *Espiraes Revista Multidisciplinaria De investigación*. Recuperado de <https://doi.org/10.31876/re.v1i2.4>

- Fernández, K., Romero, M., Raygoza, M. y Ixmatlahua, S. (2016). Canvas: Marco conceptual de apoyo para el diseño de un Sistema de Gestión del Conocimiento para el Modelo de Educación Dual. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5122/512252666005/512252666005.pdf>
- Florez, R. (2001). Evaluación pedagógica y cognición. Mc Graw Hill. Colombia
- Fomunyan, K. (2020). Pure and Applied Research as the Epicenter of Research in Engineering Education. *International Journal of Engineering Research and Technology*, 13(9), 2402-2408
<https://dx.doi.org/10.37624/IJERT/13.9.2020.2402-2408>
- Garcia, J., Gañgan, M., Tolentino, M., Ligas, M., Moraga, S., y Pasilan, A. (2021). Canvas Adoption Assessment and Acceptance of the Learning Management System on a Web-Based Platform. *ASEAN Journal of Open Distance Learning*, 12(1), 24-38.
<https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2101/2101.12344.pdf>
- Gómez, L. Muriel, L. y Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las Tic. Encuentros. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/476661510011.pdf>
- Grossi, M., Elias, M., Chamon, C., & Leal, D. (2018). The educational potentialities of the virtual learning environments moodle and canvas: a comparative study. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(7), 514-519. <http://www.ijiet.org/vol8/1091-JR285.pdf>
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. (6ªed.). México: McGraw-Hill.
- Hlasna, P., Klímová, B. y Poulouva, P. (2017) Use of information and communication technologies in primary education—A case study of the Czech Republic. *Journal of Elementary Education*. Recuperado de <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/183>
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=zzRyEwfh20AC&oi=fnd&pg=PA4&dq=aprendizaje+significativo&ots=_amWLhchlf&sig=sZbsy8-wt6p9nk4jhe1P9tEmWjw#v=onepage&q=aprendizaje%20significativo&f=false

- Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2020). *Estadísticas clases virtuales*. <https://www.inei.gov.pe/prensa/noticias/el-942-de-la-poblacion-de-6-a-11-anos-de-edad-matriculados-en-educacion-primaria-recibieron-clases-virtuales-12384/>
- Izar, J., Ynzunza, C. y Lopez, H. (2011). Factores que afectan el desempeño académico de los estudiantes de nivel superior en Rioverde, San Luis Potosí, México. *Revista de Investigación Educativa* 12. <https://www.uv.mx/cpue/num12/opinion/completos/izar-desempeno%20academico.html>
- Levina, E., Masalimova, A., Kryukova, N., Grebennikov. V., y Marchuk, N., (2017) Structure and content of e-learning information environment based on geo-information technologies. *Technology Education*. Recuperado de <https://www.ejmste.com/article/structure-and-content-of-e-learning-information-environment-based-on-geo-information-technologies-4924>
- López, R. (2019). Interoperabilidad de objetos de aprendizaje en la plataforma Canvas, utilizando SCORM y el estándar IEEE 1484.12.1. *Revista de I+D Tecnológico*. Recuperado de <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/id-tecnologico/article/view/3027/3717>
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, Recuperado de <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Ministerio de Educación [Minedu]. (2021). *Plan de trabajo de las modalidades de educación técnico-productiva y educación básica alternativa 2021*. http://www.dreim.gov.pe/documentos/documentos_oficiales/resolucion_directoral_regional/2021/SET/RDR-2004-2021-DRELM.pdf
- Miranda, Y. (2020). Praxis educativa constructivista como generadora de Aprendizaje Significativo en el área de Matemática. *CIENCIAMATRIA*, ISSN- Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7390787>
- Molinero, M. y Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista*

Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo.
Recuperado de <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12), e029.
<https://doi.org/10.24215/23468866e029>

Muñoz, G. (2019). Los tics y su incidencia en el aprendizaje significativo en el área de ciencias sociales. Propuesta: diseño de talleres sobre uso y manejo de las tics dirigido a los docentes del área de ciencias sociales. Universidad de Guayaquil. Recuperado de [http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45320/1/MU%
c3%91OZ%20TR OYA%20GABRIELA%20MISHELLE.pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45320/1/MU%c3%91OZ%20TR OYA%20GABRIELA%20MISHELLE.pdf)

Nieva, J. y Martínez, O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *Revista Cubana de Educación Superior*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000100009&lng=es&tlng=es.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2020). *COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después. Análisis de impactos, respuestas políticas y recomendaciones*. <http://www.iesalc.unesco.org/wp-content/uploads/2020/04/COVID-19-060420-ES-2.pdf>

Organización Panamericana de la Salud [OPS]. (2020). *La OMS caracteriza a COVID-19 como una pandemia*. <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>

Ortega, M. (2017). The use of new technologies as a tool for the promotion of health education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281730006X>

Ortiz, A. (2008). Metodología del aprendizaje significativo, polémico y desarrollador. Recuperado de

- Ortiz, A. (2020). Teaching in the time of COVID-19. *Biochemistry and molecular biology education*, 48(3), 201. <https://doi.org/10.1002/bmb.21348>
- Ortiz, N. (2018). Desarrollo del aprendizaje significativo por medio de las tecnologías de información y comunicación (Tic) en las competencias científicas de ciencias naturales para los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Pablo Correa León ubicada en el Municipio de Cúcuta Norte de Santander Colombia. Recuperado de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2602/2018_Tesis_Naida_Alieth_Ortiz%C2%AD_Carrillo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pastor, B. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247. <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/download/1269/1099>
- Pereyra, David. (2020). WordPress y Canva como herramientas TIC para la enseñanza de las pandemias en la Historia en el aula de secundaria. *Majorensis: Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7534447>
- Peris, L. (2017) Outdoor education: una forma de aprendizaje significativo. Ediciones PUNTO ROJO LIBRO.S.L. España. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-Ao4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT12&dq=aprendizaje+significativo&ots=SgXpeiCf_l&sig=2HZhnyLVlifMMQMB9qOrGTKUjag#v=onepage&q=aprendizaje%20significativo&f=false
- Pinto, H. y Zarbato, J. (2017). Construyendo un aprendizaje significativo a través del patrimonio local: prácticas de Educación patrimonial en Portugal y Brasil: Estudios pedagógicos. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000400011&script=sci_arttext&tIng=en
- Poole, B. (2001). Tecnología educativa. Mc Graw Hill. Colombia.
- Radhakrishnan, G. (2013). Non-experimental research designs: Amenable to nursing contexts. *Asian Journal of Nursing Education and Research*, 3(1), 25-28.

<https://www.indianjournals.com/ijor.aspx?target=ijor:ajner&volume=3&issue=1&article=007>

- Romero, M. (2016). Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal. *Revista Enfermería del trabajo*, 6(3), 114.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5633043>
- Salah, S., & Thabet, M. (2021). E-Learning Management Systems-A Feature-based Comparative Analysis. *Journal of Information Systems and Technology Management*, 18, 1-15.
<http://www.jistem.tecsi.org/index.php/jistem/article/view/3157>
- Sánchez, M. (2020). "Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar". Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9862/1/2020_Sanchez%20Chavez.pdf
- Santos, H., Batista, J. y Marques, R. (2019). Digital transformation in higher education: the use of communication technologies by students. *Procedia Computer Science*, Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050919322021>
- Seeram, E. (2019). An overview of correlational research. *Radiologic technology*, 91(2), 176-179.
<http://www.radiologictechnology.org/content/91/2/176.full.pdf+html>
- Singh, A. (2017). Common procedures for development, validity and reliability of a questionnaire. *International Journal of Economics, Commerce and Management*, 5(5), 790-801.
https://www.researchgate.net/profile/Mohamed-Hammad-4/post/Reliability_and_Validity_of_Scales/attachment/5a150ca24cde26c48ab5d328/AS%3A563368521547776%401511328930210/download/2017+COMMON+PROCEDURES+FOR+DEVELOPMENT%2C+VALIDITY+and+Reliability.pdf
- Stosic, L., Dermendzhieva, S. y Tomczyk, L. (2020). Information and communication technologies as a source of education.

World Journal on Educational. Recuperado de <https://unpub.eu/ojs/index.php/wjet/article/view/4815>

Suen, L., Huang, H., & Lee, H. (2014). A comparison of convenience sampling and purposive sampling. *The Journal of Nursing*, 61(3), 105–111. <https://www.proquest.com/openview/56f5d21e88d7b1f484434edd4b42f210/1?pq-origsite=gscholar&cbl=866377>

Taherdoost, H. (2016). Validity and reliability of the research instrument; how to test the validation of a questionnaire/survey in a research. *International Journal of Academic Research in Management*, 5(3), 28-36. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3205040

Tokareva, E. . Smirnova Y. y Orchakova, L. (2019). Innovation and communication technologies: Analysis of the effectiveness of their use and implementation in higher education. *Education and Information Technologies*. Recuperado de <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-019-09922-2>

Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. *Sincronía*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/513855742031.pdf>

Vidal, M., Vialart, N., Vidal, I. Sánchez, A. y Zacca, G. (2019). Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo. *Educ Med Super*. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412019000200020

Yaghmaie, A. (2017). How to characterise pure and applied science. *International Studies in the Philosophy of Science*, 31(2), 133-149. <https://doi.org/10.1080/02698595.2018.1424763>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Uso de la plataforma Canva	Plataforma basada en la web y en la nube que ofrece un panel de control para los resultados de aprendizaje, portafolios electrónicos y herramientas de comunicación en tiempo real. Brinda a estudiantes un fácil acceso aprendizaje personalizado y proporciona a los docentes acceso a datos en tiempo real de resultados de evaluación mediante rúbricas de calificación simples a complejas (Garcia et al., 2021).	Espacio virtual, que permite el acceso a diferentes herramientas mediante la interactividad, recursos virtuales, para llevar a cabo actividades con flexibilidad y acción formativa del aprendizaje.	<p>Interactividad.</p> <p>Recursos virtuales.</p> <p>Flexibilidad.</p> <p>Acción formativa.</p>	<p>Servicio auto guiado. Interacción entre miembros. Comunicación sincrónica. Comunicación asincrónica.</p> <p>Escalabilidad. Funcionalidad. Contenidos.</p> <p>Accesibilidad Usabilidad. Ubicuidad.</p> <p>Gestión de aprendizaje Evaluación y seguimiento</p>	<p>Siempre (S)</p> <p>Casi Siempre (CS)</p> <p>A Veces (AV)</p> <p>Casi Nunca (CN)</p> <p>Nunca (N)</p>

<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usarlos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones problema, incluso nuevas situaciones (Moreira, 2017)</p>	<p>Estimación de la motivación, comprensión, funcionalidad y participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.</p>	<p>Motivación</p> <p>Comprensión</p> <p>Funcionalidad</p> <p>Participación activa</p>	<p>Disposición de aprender</p> <p>Satisfacción del aprendizaje</p> <p>Construcción de</p> <p>concomimiento de los</p> <p>Discernimiento de los contenidos</p> <p>Aplicabilidad de contenidos</p> <p>Relaciones cognitivas</p> <p>Rol activo</p> <p>Reflexión del proceso cognitivo</p>	<p>Siempre (S)</p> <p>Casi Siempre (CS)</p> <p>A Veces (AV)</p> <p>Casi Nunca (CN)</p> <p>Nunca (N)</p>
----------------------------------	---	--	---	--	---

Anexo 2: Instrumentos de medición del Uso de la plataforma Canva

Cuestionario.

Estimado estudiante.

El presente instrumento es de carácter confidencial, de uso académico, como parte de la investigación cuyo objetivo es, analizar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Indicaciones: Leer con atención cada uno de los planteamientos. Marque con una (x) solo una alternativa de respuesta para cada ítem, por favor no dejar ninguna respuesta sin marcar. La escala empleada es la siguiente:

Siempre (S)

Casi Siempre (CS)

A Veces (AV)

Casi Nunca (CN)

Nunca (N)

N.º	Ítems	S (5)	CS (4)	AV (3)	CN (2)	N (1)
Dimensión interactividad						
1	La plataforma Canva favorece el uso de un lenguaje correcto y claro.					
2	La estructura de la plataforma Canva permite el autoaprendizaje.					
3	Para el uso de la plataforma Canva se requiere poseer un nivel alto de conocimientos tecnológicos.					
4	Para el uso de la plataforma Canva se requiere poseer un nivel básico del funcionamiento de internet.					
5	La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el profesor y el estudiante.					
6	La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre los estudiantes.					
7	La plataforma Canva permite una adecuada interacción entre el estudiante y los contenidos del curso.					
8	La plataforma Canva introduce vías de diálogo en tiempo real.					
9	La plataforma Canva introduce vías de diálogo que no requiere participación simultánea o en tiempo real.					

Dimensión Recursos virtuales						
10	La plataforma Canva permite acceder a mayor cantidad de información y recursos disponibles en internet.					
11	La plataforma Canva permite la creación de grupos de trabajo online.					
12	Los recursos (foro, chat, videoconferencias, correo electrónico, entre otros) se ajustan a las necesidades del estudiante.					
13	La plataforma Canva se ajusta a los contenidos de la asignatura.					
14	Los recursos virtuales de la plataforma Canva se utilizan acorde a los contenidos de la asignatura.					
15	Las actividades en la plataforma Canva incluyen audio, video e imágenes.					
Dimensión Flexibilidad						
18	La plataforma Canva permite un fácil acceso a la información (ppts, resúmenes, separatas, enlaces, blogs, páginas web, repositorios, bibliotecas virtuales, etc.).					
19	La estructura de la plataforma Canva permite una fácil navegación por los diferentes menús y apartados.					
20	Las actividades de la plataforma Canva reducen la necesidad de explicaciones complementarias del profesor.					
21	La plataforma Canva permite organizar los contenidos del curso con facilidad y rapidez.					
22	El uso de la plataforma Canva se ajusta al plan de estudios de las asignaturas.					
23	El uso de la plataforma Canva es una forma moderna de enseñanza.					
24	La plataforma Canva es de fácil uso para el trabajo académico.					
25	La plataforma Canva genera tranquilidad y certeza de que va a encontrar todo lo que necesita para su aprendizaje.					
26	El tiempo para el uso de la plataforma Canva es flexible.					
Dimensión acción formativa						
27	El uso de la plataforma Canva permite la construcción de conocimientos.					

28	El uso de la plataforma Canva reemplaza adecuadamente la relación cara a cara para el logro de aprendizajes.					
29	La plataforma Canva favorece el aprendizaje multimedia.					
30	La plataforma Canva permite proponer tanto actividades online como presenciales.					
31	La plataforma Canva permite el desarrollo de un aprendizaje autónomo.					
32	La plataforma Canva permite reforzar los aprendizajes en el curso.					
33	La plataforma Canva mejora la calidad de la enseñanza.					
34	El uso de la plataforma Canva incrementa la motivación en el aprendizaje de la asignatura.					
35	La combinación de distintas actividades en la plataforma Canva ayuda a la comprensión de los temas del curso.					
36	El sistema de evaluación programado en la plataforma Canva es adecuado y funcional.					
37	La plataforma Canva permite realizar evaluaciones online.					
38	La plataforma Canva permite realizar una evaluación objetiva.					
39	La plataforma Canva permite la entrega de calificaciones en forma oportuna.					
40	La plataforma Canva es más dinámica para el desarrollo de un examen.					

Anexo 3: Instrumentos de medición de Aprendizaje significativo

Cuestionario.

Estimado estudiante.

El presente instrumento es de carácter confidencial, de uso académico, como parte de la investigación cuyo objetivo es, analizar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2021.

Indicaciones: Leer con atención cada uno de los planteamientos. Marque con una (x) solo una alternativa de respuesta para cada ítem, por favor no dejar ninguna respuesta sin marcar. La escala empleada es la siguiente:

Siempre (S)
Casi Siempre (CS)
A Veces (AV)
Casi Nunca (CN)
Nunca (N)

N.º	Ítems	S (5)	CS (4)	AV (3)	CN (2)	N (1)
Aprendizaje Significativo. Dimensión Motivación						
1	Sientes motivación al asistir a las sesiones de clases.					
2	Demuestras interés por el logro de tus aprendizajes.					
3	Estas complacido con el logro de tus metas académicas.					
4	Demuestras buen estado de ánimo al obtener nuevos aprendizajes					
Aprendizaje Significativo. Dimensión Comprensión						
5	Buscas estrategias para adquirir nuevos conocimientos.					
6	Construyes significados a partir de la información que recibes					
7	Reconoces cuando has aprendido.					
8	Percibes con claridad nuevos conceptos.					
Aprendizaje Significativo. Dimensión Funcionabilidad						
9	Resuelves situaciones problemáticas usando tus conocimientos.					
10	Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos.					
11	Relacionas tu conocimiento previo con el nuevo conocimiento.					
12	Establece explicaciones de los hechos cuando has aprendido					
Aprendizaje Significativo. Participación activa						
13	Asumes un rol protagónico en tu aprendizaje					
14	Expresas con facilidad cuando tienes una duda.					
15	Reconoces tus fortalezas para adquirir conocimientos.					
16	Identificas las debilidades que debes superar para obtener conocimientos.					



Lucila Edda =lucilaedda@gmail.com>
para mcarranza ▾

dom, 24 oct, 13:13  

Buenas tardes, quien le escribe es LUCILA CIRILO RAMÍREZ.
El motivo de este correo, es el que me pueda permitir usar su instrumento de su trabajo de investigación titulado **.Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning**. De más está indicar que será citado como su autoría, en la investigación que estoy realizando..
Le agradezco de antemano, su apoyo.
Atte

Lucila Cirilo Ramirez



MARIA DEL ROCIO CARRANZA ALCANTAR <mcarranza@cualtos.udg.mx>
para mí ▾

lun, 25 oct, 11:16  

Hola, buen día.

Con mucho gusto lo comparto, espero sea de utilidad

Rocio Carranza A.

Dra. Maria del Rocio Carranza Alcántar
Profesor de Tiempo Completo
Centro Universitario de los Altos
Universidad de Guadalajara

9:04    



Italo A. Dávila
Activo(a) hace 41 min



escribe es Lucila Cirilo Ramirez.
El motivo de este correo, es el que me pueda permitir usar el instrumento de su trabajo de investigación titulado PERCEPCION DEL USO DE LA PLATAFORMA CANVAS Y APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS DE LOS ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA, UTP LIMA ESTE 2018. De más está indicar que será citado como su autoría en la investigación que estoy realizando.
Le agradezco de antemano su apoyo.
Atte
Lucila Cirilo Ramirez

24 oct. 3:07 p. m.



Hola. okav.



Envía un mensaje...

