

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



**T E S I S**

**La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT  
en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de  
Chipipata - Yanahuanca**

**Para optar el título profesional de:  
Licenciada en Educación**

**Con mención:  
Tecnología Informática y Telecomunicaciones**

**Autor:**

**Bach. Klenis María DELGADO ESPINOZA**

**Asesor:**

**Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA**

**Cerro de Pasco – Perú – 2024**

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



**T E S I S**

**La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT  
en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de  
Chipipata - Yanahuanca**

**Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:**

---

**Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL**  
**PRESIDENTE**

---

**Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA**  
**MIEMBRO**

---

**Mg. Abel ROBLES CARBAJAL**  
**MIEMBRO**



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

## INFORME DE ORIGINALIDAD N° 79-2023

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con el software Turnitin Similarity, para la verificación de similitud y coincidencia (Art. 1.5 del reglamento correspondiente), obteniendo el resultado que a continuación se detalla:

Presentado por:  
DELGADO ESPINOZA, Klenis María

Escuela de Formación Profesional  
**Educación Secundaria**

Tipo de trabajo  
**Tesis**

Intitulado  
"La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata - Yanahuanca"

Asesor:  
OSORIO ESPINOZA, David Wilson

Índice de similitud: 17%

Condición  
**Aprobado**

Se adjunta al presente el reporte de evaluación del software empleado a fin de verificar la similitud y la coincidencia e informa al decanato para los fines pertinentes:

Cerro de Pasco, 30 de agosto del 2023

  
Dr. Jacinto Alejandro Mejos Lopez  
Director(e)  
Unidad de Investigación  
Facultad de Ciencias de la Educación

## **DEDICATORIA**

Dedico este logro con afecto como una expresión sincera de agradecimiento a mis queridos padres y a mi esposo, cuyo apoyo inestimable ha sido esencial en mi trayectoria profesional. Sus consistentes palabras de aliento, los sacrificios que han hecho y la guía que me han brindado han iluminado el camino hacia la concreción de este momento crucial. Este logro no solo atestigua su amor inquebrantable, sino también su dedicación incansable para asegurar mi porvenir. Con una profunda sensación de gratitud, reconozco que su respaldo ha sido el motor impulsor que ha propulsado mi éxito y me ha permitido alcanzar el objetivo de convertirme en profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

En esta ocasión, quiero manifestar mi más sincero agradecimiento. En primer lugar, agradezco a Dios por concederme la vida y la salud que me han permitido alcanzar mi objetivo y meta. Además, deseo expresar mi profunda gratitud a todas las organizaciones y personas que han contribuido, tanto de forma directa como indirecta, al logro de mi meta establecida.

Es esencial destacar especialmente a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, específicamente al Programa de Educación Secundaria en Tecnología Informática y Telecomunicaciones, por brindarme la plataforma para enriquecer mi conocimiento y crecimiento personal. Asimismo, quiero expresar mi reconocimiento a los educadores comprometidos, cuya dedicación ha sido vital en mi formación académica.

Mi aprecio también se dirige al director, profesores, estudiantes y padres de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca, y en particular a los estudiantes del VII ciclo, por su respaldo en la exitosa realización del proyecto de investigación.

Deseo expresar un agradecimiento profundo al Mg. David Wilson Osorio Espinoza, mi asesor, por su constante apoyo y orientación que han sido sumamente esenciales para llevar a cabo y culminar con éxito esta tesis.

Finalmente, no puedo pasar por alto mencionar a mis queridos padres, esposo, familiares, amigos y todas las personas que estuvieron a mi lado durante este emocionante viaje, brindándome su respaldo y ánimo de manera incansable.

## RESUMEN

La tesis intitulada "La Plataforma Canva y el Aprendizaje Colaborativo en el área de EPT en Estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca". El propósito es determinar la relación existente entre la utilización de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023. En cuanto al enfoque de la investigación es mixto (cuali-cuanti). Asimismo, el tipo de investigación según su finalidad es básica y su profundidad de estudio es descriptivo – correlacional.

Además, se enmarca en el diseño de investigación no experimental de corte transeccional el cual tiene como objetivo indagar las incidencias y los valores que se manifiesta cada una o más variables. La población de estudio estuvo constituida por 46 estudiantes pertenecientes al VI y VII ciclo de educación secundaria regular; de las cuales, se aplicó una muestra a 26 estudiantes del VI ciclo de educación básica regular. Se empleó como instrumento de recolección de datos el cuestionario de 24 Items. Este cuestionario ha sido sometido a validación mediante la opinión de expertos y ha demostrado un nivel adecuado de confiabilidad de 98,7%, que tiene un nivel de validez muy bueno. Los resultados señalan una relación significativa de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,004 < 0,05$ ) por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Es decir; que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,544 entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**Palabras Clave:** competencias tecnológicas, aprendizaje colaborativo y aulas virtuales.

## ABSTRACT

The thesis entitled "The Canva Platform and Collaborative Learning in the area of EPT in Students of the Daniel Alcides Carrión Educational Institution of Chipipata - Yanahuanca". The purpose is to determine the relationship between the use of the Canva platform and collaborative learning in the area of Education for Work in the students of the Daniel Alcides Carrión Educational Institution of Chipipata - Yanahuanca - 2023. Regarding the focus of the research it is mixed (quali-quantitative). Likewise, the type of research according to its purpose is basic and its depth of study is descriptive - correlational.

In addition, it is part of the non-experimental research design of a transectional cut, which aims to investigate the incidences and values that each one or more variables manifest. The study population consisted of 46 students belonging to the VI and VII cycle of regular secondary education; of which, a sample was applied to 26 students of the VI cycle of regular basic education. The 24-item questionnaire was used as a data collection instrument. This questionnaire has been subjected to validation through expert opinion and has demonstrated an adequate level of reliability of 98.7%, which has a very good level of validity. The results indicate a significant relationship according to the calculated Rho Spearman correlation coefficient, has a p value less than  $\alpha$  ( $0.004 < 0.05$ ), therefore, the null hypothesis  $H_0$  is rejected and the alternative hypothesis  $H_1$  is accepted. That is to say; that there is a significant weak positive correlation that reaches a value of 0.544 between the Canva platform and collaborative learning in the EPT area in students of the Daniel Alcides Carrión de Chipipata Educational Institution - Yanahuanca 2023.

**Keywords:** technological skills, collaborative learning and virtual classrooms.

## INTRODUCCIÓN

En este estudio, es un placer y con el debido respeto presentarles este trabajo de investigación intitulado “LA PLATAFORMA CANVA Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EL ÁREA DE EPT EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL ALCIDES CARRIÓN DE CHIPIPATA - YANAHUANCA”; con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación.

Las plataformas virtuales se utilizan a menudo en la educación a distancia y tratan de simular las mismas condiciones de aprendizaje que las grabaciones en el aula. Si bien cada plataforma puede tener características diferentes, lo que todas tienen en común es que permiten que los estudiantes interactúen entre sí y con sus profesores. Para ello disponen de diversos medios de comunicación como chat, foros, etc.

Se puede decir que una plataforma educativa virtual es un programa informático que integra diversos recursos de hipertexto que los docentes configuran según las necesidades de formación, y genera un intercambio sincrónico y asincrónico de información y opiniones con los docentes.

El trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023”. Se realizó siguiendo un diseño no experimental transeccional – descriptivo - correlacional, la muestra única estuvo conformada por 26 estudiantes del VII ciclo de educación básica regular.

La estructura de esta tesis está organizada en cuatro capítulos: El primer capítulo, Planteamiento del Problema y abarca la identificación y definición del problema, la formulación del mismo, la delimitación de los objetivos, el alcance de la investigación y



la justificación de la investigación; el segundo capítulo; Marco Teórico, abarca los antecedentes del estudio, el marco científico, las definiciones de términos relevantes y el sistema de hipótesis; el tercer capítulo, Metodología de la Investigación comprende el tipo de investigación, el diseño, la población y la muestra, las técnicas y los instrumentos de recolección de datos, así como las técnicas de procesamiento de la información; por último, el cuarto capítulo, Resultados, se dedica a la presentación y el análisis de los hallazgos, la comprobación de las hipótesis y el análisis de los resultados.

Al concluir los capítulos, se presentan las conclusiones y las recomendaciones obtenidas a partir de la investigación. A esto se añade la Bibliografía empleada tanto para la orientación científica como para respaldar la teoría básica. Finalmente, se incluyen los anexos, que complementan la tesis.

La autora.

## ÍNDICE

**Página.**

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	

### CAPÍTULO I

#### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

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

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio .....	7
2.1.1.	Internacionales.....	7
2.1.2.	Nacionales. ....	10
2.1.3.	Locales.....	13
2.2.	Bases teóricas científicas .....	16

2.3.	Definición de términos básicos .....	45
2.4.	Formulación de hipótesis.....	48
2.4.1.	Hipótesis general .....	48
2.4.2.	Hipótesis específicas .....	49
2.5.	Identificación de variables.....	49
2.5.1.	Variable de estudio 1:.....	49
2.5.2.	Variable de estudio 2:.....	49
2.5.3.	Variable interviniente .....	49
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores .....	50

### CAPÍTULO III

#### METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación .....	51
3.2.	Nivel de Investigación.....	51
3.3.	Métodos de investigación.....	52
3.4.	Diseño de investigación.....	52
3.5.	Población y muestra .....	53
3.5.1.	Población .....	53
3.5.2.	Muestra .....	53
3.6.	Técnicas e instrumento recolección de datos .....	54
3.6.1.	Técnicas .....	54
3.6.2.	Instrumentos .....	54
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	54
	Selección de instrumentos .....	54
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	57
3.9.	Tratamiento Estadístico .....	58
3.10.	Orientación ética, filosófica y epistémica .....	58

### CAPÍTULO IV

#### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo .....	59
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	60
4.3.	Prueba de hipótesis .....	62
4.3.1.	Hipótesis general .....	63
4.3.2.	Hipótesis específicas .....	65
4.4.	Discusión de resultados .....	70

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Página.</b>
Tabla 1. Operacionalización de Variables.....	50
Tabla 2. Población de estudio.....	53
Tabla 3. Muestra de estudio.....	54
Tabla 4. Validación de cuestionario – plataforma canva. ....	55
Tabla 5. Validación de cuestionario – aprendizaje colaborativo.....	56
Tabla 6. Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos. .....	56
Tabla 7. Valores de los niveles de validez. ....	57
Tabla 8. Nivel de satisfacción – Plataforma Canva.....	60
Tabla 9. Nivel de satisfacción – aprendizaje colaborativo. ....	61
Tabla 10. Pruebas de normalidad .....	63
Tabla 11. Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo. ....	65
Tabla 12. Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje.....	66
Tabla 13. Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y las herramientas informáticas .....	68
Tabla 14. Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y los ambientes interactivos. ....	69

## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Página.</b>
Figura 1. Resultados del cuestionario.....	61
Figura 2. Resultados del cuestionario.....	62

## **CAPÍTULO I**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Identificación y determinación del problema**

En la época actual, la educación se encuentra desafiada a adaptarse a los progresos tecnológicos presentes y futuros en el ámbito de la información, haciendo uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas de apoyo para los educadores en su labor pedagógica. Este tema es de vital importancia en todos los sectores, especialmente en el ámbito educativo.

De acuerdo con Patrick (2009), las tecnologías educativas contribuyen al enriquecimiento y fortalecimiento del desarrollo cognitivo y físico en la vida diaria de los estudiantes. Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2014) indica que la integración educativa puede ser ampliamente accesible y extendida a todos, gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Desde esta perspectiva, se infiere que la educación debe abordar estos desafíos tecnológicos a través de opciones profesionales innovadoras, con el fin de facilitar la transformación tanto para los educadores como para los estudiantes.

El empleo de esta tecnología demanda que los docentes se actualicen en el uso de herramientas en línea, internet y sus servicios para optimizar el proceso de enseñanza y fusionar estratégicamente con los procesos de aprendizaje.

En el entorno de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata - Yanahuanca, se ha observado una problemática, donde los estudiantes enfrentan ciertas dificultades al aprender a utilizar la plataforma canva, que es una herramienta empleada por los educadores como una estrategia y recurso. Esta herramienta tiene como objetivo fortalecer la creatividad, la innovación y la capacidad de asumir nuevas aptitudes y competencias intelectuales en los estudiantes. Además, gracias a este software, los estudiantes pueden desarrollar una variedad de habilidades y permitir que su imaginación influya en la creación de sus propias herramientas de aprendizaje, lo que les capacita para abordar situaciones complejas con éxito.

## **1.2. Delimitación de la investigación**

### **1.2.1. Delimitación espacial**

La investigación se realizó en la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata, Distrito de Yanahuanca, Provincia de Daniel Alcides Carrión - Región Pasco.

### **1.2.2. Delimitación temporal**

La investigación se realizó desde el mes de marzo hasta octubre del 2023.

### **1.2.3. Delimitación social:**



Estudiantes del nivel secundario pertenecientes al VI y VII ciclo de Educación Básica Regular.

### **1.3. Formulación del problema**

#### **1.3.1. Problema general**

¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?

#### **1.3.2. Problemas específicos**

- a. ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?
- b. ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?
- c. ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?

### **1.4. Formulación de objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023.

#### **1.4.2. Objetivos específicos**

- a. Establecer la relación que existe entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023.
- b. Establecer la relación que existe entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023.
- c. Establecer la relación que existe entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023

#### **1.5. Justificación de la investigación**

Bernal (2010) expone que la justificación aborda las razones fundamentales que respaldan el motivo y propósito de la investigación planeada. En este contexto, la justificación de un estudio implica exponer las causas esenciales que respaldan la importancia de llevar a cabo dicha investigación.

Esto se sustenta en tres dimensiones o tipos de justificación en este sentido: teórica, práctica y metodológica.

- ✓ *Justificación teórica*, desde una perspectiva teórica de esta investigación radica en fomentar la reflexión y el diálogo en torno a la gama de teorías vinculadas a cada una de las variables abordadas en este estudio. El objetivo último es cotejar la información recolectada y verificar la validez de la hipótesis de investigación.

- ✓ *Justificación práctica*, esta investigación permite implementar estrategias, para desarrollar con ayuda a resolver problemas proponiendo estrategias que contribuirían a resolverlos la relación que existe entre las variables, en diversos contextos del medio social donde se desarrolla.
- ✓ *Justificación metodológica*, este estudio posibilita la aplicación de tácticas con el propósito de facilitar la resolución de problemas al proponer estrategias que podrían ayudar a solucionar la conexión existente entre las variables, en diferentes entornos dentro del ámbito social en el que se lleva a cabo.

## **1.6. Limitaciones de la investigación**

Las condiciones que limitaron la realización de la investigación fueron:

### **a. Limitaciones externas:**

- ✓ La falta de datos o de datos confiables, para realizar el proceso de análisis de la información, la desconfianza de algunos involucrados en la investigación y las reprogramaciones de actividades por cruce de las mismas. La suspensión de reuniones por la recargada actividad escolar de la institución.
- ✓ La falta de estudios previos de investigación sobre todo en la implementación de Apps educativas en las programaciones curriculares, nos condujo a una incansable revisión bibliográfica que lógicamente nos permitió conocer mejor sobre el tema.

### **b. Limitaciones internas:**

- ✓ Efectos de experiencia: Como responsable de la investigación inicié el trabajo con poca experiencia, sobre todo en la investigación de nivel correlacional.

- ✓ Otra gran limitación fue el poco acceso a la información por parte de docentes, estudiantes y documentos, en muchos casos negaron su participación y poco compromiso con la investigación.
- ✓ El tiempo disponible para la investigación también constituyó un problema, así como, medir el cambio o la estabilidad de los hechos o fenómenos, en la mayoría de los casos bien limitado, por ejemplo, a causa de la fecha de vencimiento de asignación de proyectos.
- ✓ Las consecuencias provocadas por el Coronavirus COVID -19 en los últimos años y sus implicancias en sector educativo, también constituyeron una limitación.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de estudio

En seguida se presentan diferentes investigaciones desde una dimensión internacional, nacional y local relacionados con el problema de investigación Plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo como categorías principales del presente estudio.

##### 2.1.1. Internacionales.

Ramirez, Salazar et. al. (2022) en su estudio: *Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes*. Cuyo resumen establece:

El objetivo de esta investigación fue establecer la correlación entre la utilización de la plataforma CANVAS y el progreso en el aprendizaje de las matemáticas por parte de los estudiantes. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y se basó en un diseño correlacional. Por ejemplo, se consideró una muestra de 32 estudiantes y se empleó un cuestionario como

herramienta de recolección de datos. A partir de estos datos, se puede concluir que efectivamente existe una relación significativa entre la integración de la plataforma CANVAS y el mejoramiento del aprendizaje en matemáticas. La plataforma Canvas se muestra como una herramienta altamente beneficiosa para el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Como resultado, es imperativo brindar capacitación a docentes y alumnos en la utilización de esta plataforma para diversas actividades de enseñanza y aprendizaje.

Huerta, Gutierrez, et. al. (2023) en su estudio: Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. Cuyo resumen es:

La incorporación de plataformas virtuales en el ámbito educativo ha generado un profundo impacto en las prácticas de enseñanza, transformando tanto los enfoques de recursos educativos tradicionales como la creación de innovadores métodos y estrategias de aprendizaje, con el propósito de mejorar los logros académicos de los estudiantes. El propósito general de este estudio fue identificar la relación existente entre la utilización de la plataforma Canvas y el logro de aprendizaje significativo en los estudiantes de la escuela secundaria Ugel 15. Este estudio se caracterizó por su enfoque fundamental o puro, y se valió de métodos cuantitativos, específicamente niveles de correlación. El diseño empleado fue de carácter no experimental y de corte transversal. La muestra seleccionada comprendió un censo de 75 estudiantes de secundaria provenientes de tres instituciones educativas en la SEMANA 15. Para recopilar los datos se aplicó una encuesta, utilizando como

instrumentos dos cuestionarios previamente validados por evaluaciones de expertos, presentando coeficientes alfa de Cronbach de (0.816 y 0.866). Se realizaron análisis estadísticos tanto descriptivos como inferenciales, utilizando el programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) en su versión 25.

Los resultados obtenidos indicaron una correlación directa y altamente significativa entre las variables bajo estudio, con un valor Rho de Spearman de 0.777 y un valor  $p = 0.000$ , siendo este último menor que 0.005. Además, los resultados con respecto a la interactividad, los recursos virtuales, la flexibilidad y la utilidad de la plataforma Canva, revelaron relaciones positivas y significativas que ejercieron una influencia sustancial en la adquisición de conocimientos y desarrollo de nuevas habilidades.

Chacón (2020) en su investigación: Modelo de negocios para una aplicación de realidad aumentada (RA) en el turismo. Cuyo resumen es:

El propósito de este estudio es formular un modelo de negocio para una aplicación de realidad aumentada, basado en el enfoque del modelo Canvas, y complementado con un enfoque de negocio digital junto con sus componentes clave: contenido, experiencia del cliente y plataforma. La deficiencia y falta de innovación en estos servicios se reflejan en la carencia de conocimientos por parte de muchos guías, quienes sustituyen hechos históricos por invenciones personales. Carecen de imágenes auténticas de los lugares o simulaciones de las personas de épocas pasadas. Esto también es aplicable a las audioguías móviles, que pueden brindar información histórica precisa y detallada, pero no logran transmitir la atmósfera general de los edificios y personajes de la época.

En un inicio, la incorporación de medidas educativas y de entretenimiento a estos servicios puede hacerlos más efectivos. Al mismo tiempo, los creadores de contenido de realidad aumentada se enfrentan a dificultades para mantener una base de clientes sólida, lo que impacta en su estabilidad laboral y en los ingresos generados.

Los logros clave alcanzados abarcan:

La presencia de aplicaciones de realidad aumentada en el mercado enfocadas en el turismo histórico.

Un interés considerable (casi el 100%) entre los turistas chilenos en aprender historia de una manera didáctica, lo que hace que la tecnología de realidad aumentada sea atractiva para ellos.

Santiago (STG) es la tercera ciudad más turística de Chile, pero un grupo de turistas con al menos un millón de visitantes opta por otras regiones debido a la limitada oferta turística en Santiago.

Los gobiernos están asignando recursos para el turismo tecnológico a medida que se involucran en la transformación digital.

Se proyecta un crecimiento anual del 68,6% en la adopción de la tecnología de realidad aumentada hasta 2022.

Este documento propone una integración de necesidades entre turistas y creadores de contenido de realidad aumentada en un mercado de doble dirección mediante el uso de la plataforma y sus respectivas aplicaciones.

### **2.1.2. Nacionales.**

*Vargas (2021) en su investigación: Plataforma LMS Canvas en la mejora del aprendizaje del curso e-commerce en los estudiantes del Instituto de Emprendedores, Independencia, 2020. Cuyo resumen establece:*



Su objetivo es demostrar el impacto del sistema de gestión de aprendizaje Canvas en los cursos de comercio electrónico para mejorar el aprendizaje. El diseño del estudio fue un preexperimento con un censo de 24 estudiantes. El instrumento de prueba piloto es una prueba de 27 ítems administrada a 15 estudiantes, que es verificada por evaluación de expertos y obtenida por la prueba Kr20 (0.8897), y los resultados se consideran dentro de un intervalo de confianza alto. Con puntajes descriptivos de 4.2% en la prueba previa y 45.8% en la prueba posterior, 11 estudiantes lograron un nivel de desempeño sobresaliente en sus cursos de comercio electrónico. Finalmente, según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, se rechazó la hipótesis nula con una significancia de 0.001 y se aceptó la hipótesis del investigador. Se concluyó que la plataforma LMS Canvas ha mejorado los cursos de comercio electrónico para estudiantes universitarios. Emprendedor, Independencia, 2020.

Ascencios (2020) en su investigación: *Percepción del uso de la plataforma Canvas y aprendizaje por competencias de los estudiantes de arquitectura, Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este 2018*. Cuyo resumen es:

Se sustenta en un diseño de investigación no experimental de correlación cruzada, llevando a cabo un análisis cuantitativo que busca responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre el uso de la plataforma Canvas y la adquisición de competencias de los estudiantes del primer al cuarto ciclo del seminario de diseño arquitectónico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Politécnica del Oriente del

Perú sede Lima, 2018? El objetivo general de este estudio consistió en establecer una conexión entre la utilización de la plataforma Canvas y el desarrollo de competencias específicas, en este caso, la habilidad de llevar a cabo encuestas. Para alcanzar este objetivo, se emplearon dos instrumentos: el Cuestionario de Uso de la Plataforma eLearning Canvas y la Encuesta de Adquisición de Competencias. La prueba de hipótesis se realizó a través de la correlación Rho de Spearman, obteniendo un valor de significancia p igual a 0,000, y un coeficiente de correlación Rho de Spearman igual a 0,758. A la luz de estos resultados, se llega a la conclusión de que existe una correlación significativamente alta entre la utilización de la plataforma Canvas y el desarrollo de habilidades por parte de los estudiantes. (p. 11-12).

Herrera (2020) en su investigación: *El aprendizaje colaborativo a través de las TICs en el aprendizaje del curso de Microsoft Excel del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2019*. Cuyo resumen concluye:

El objetivo de esta investigación es comprobar la eficacia del aprendizaje colaborativo con la utilización de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), a través del análisis del curso de Microsoft Excel destinado a los estudiantes del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano durante el año 2019. Este estudio se basa en un diseño de investigación pre-experimental, y se empleó una rúbrica como instrumento para evaluar el aprendizaje en Excel, tanto antes como después de la intervención. La muestra de estudio está compuesta por 62 estudiantes que participaron en el curso de Excel, donde el grupo de

octubre se considera como grupo de control y el grupo de noviembre como grupo experimental. Durante la fase experimental, se implementó la colaboración utilizando TIC, específicamente a través de Google Apps for Education, concentrándose en el uso de herramientas como Google Classroom, Google Drive y hojas de cálculo. Tras realizar un experimento y emplear el estadístico T-Student para medir la efectividad del aprendizaje colaborativo con TIC en el contexto de la enseñanza de Microsoft Excel, se obtuvieron los siguientes resultados: se encontró una diferencia significativa en el valor de significancia bilateral ("p-value=0.000"). En base a estos resultados, se confirma la hipótesis general planteada en el trabajo de investigación y se concluye que el aprendizaje colaborativo con el respaldo de las TIC es efectivo para mejorar el aprendizaje de Microsoft Excel. (p. vi)

### **2.1.3. Locales.**

Alvarado (2021) en su investigación: *La plataforma virtual Classroom en la optimización del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2020*. Cuyo resumen establece:

El objetivo principal de este estudio es determinar el impacto de las aulas de plataforma virtual en la optimización del aprendizaje en la formación profesional I.E. estudiantes de secundaria Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca durante el 2020. La investigación es aplicada en su propósito porque el investigador ha podido manipular variables independientes en la búsqueda de mejorar el aprendizaje; asimismo, se enmarca dentro del diseño experimental cuasi-experimental porque determina los

efectos de dos variables. La muestra de la investigación estuvo conformada por 56 estudiantes del 4° grado de secundaria. Se utilizaron dos instrumentos: un cuestionario de opinión con 15 preguntas y una prueba de desempeño con 20 preguntas. Ambos fueron validados por juicio de expertos y mostraron una confiabilidad adecuada: 0,894 y 0,883, respectivamente. Los resultados muestran que existe un efecto significativo entre las variables de investigación, lo cual se puede apreciar a partir de la prueba de hipótesis que  $t_o = 13.416 / > /t_c = 1.673 /$ . (p. iii)

De la Rosa y Osorio (2019) en su investigación: *Uso de la herramienta Emaze en el proceso de aprendizaje colaborativo en el área de educación para el trabajo, en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017*. Cuyo resumen es:

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad determinar la experiencia de uso de la herramienta Emaze en el proceso educativo, en colaboración con la institución educativa Cerro de Pasco Daniel Alcides Carrión Emblema de los alumnos de 3° año – 2017; El diseño de investigación es cuasi-experimental debido a que se trabajó con dos grupos, Un grupo de control y un grupo experimental, con una muestra de 28 estudiantes a quienes se les entregó un instrumento que nos permitió recolectar información y medir variables para su uso y comparación adecuada, luego de analizar los resultados; al realizar entre las variables se obtuvo  
Conclusión: Capacitación en el puesto de trabajo utilizando la herramienta

Emaze, se mostró satisfecho con el aprendizaje colaborativo de los estudiantes, el post test obtuvo un puntaje del 50%, correspondiente a 14 estudiantes calificados al 16 y 18%. , correspondiente a 5 Los estudiantes obtienen 15 calificaciones. La herramienta Emaze ha contribuido significativamente al proceso de aprendizaje colaborativo en el trabajo educativo entre los estudiantes de tercer año del Emblemático Instituto Educativo Daniel Alcides Carrión Cerro de Pasco. (p.iii)

Mendoza y Vizurraga (2018) en su investigación: *Aplicación del Scratch en robótica educativa para el mejoramiento del aprendizaje colaborativo, en los estudiantes del 5to. grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Industrial N° 3 Antenor Rizo Patrón Lequerica – Pasco 2017*. Cuyo resumen concluye:

La educación en robótica es una modalidad de aprendizaje que fomenta la motivación de las personas para diseñar y construir sus propias creaciones, las cuales pueden ser objetos con características similares a las de seres humanos o animales salvajes. Estos proyectos nacen primero en el ámbito mental y luego se materializan físicamente, utilizando diversos tipos de materiales y siendo controlados por sistemas informáticos conocidos como prototipos y simulaciones. El propósito fundamental de la enseñanza de la robótica consiste en preparar a los estudiantes para los procesos productivos contemporáneos, en los cuales la automatización, una tecnología vinculada al uso de sistemas mecánicos, electrónicos e informáticos para la operación y el control de la producción, desempeña un rol sumamente relevante.

## 2.2. Bases teóricas científicas

### Plataforma Canva

Canvas LMS (Learning management system).

La plataforma LMS mencionada es una solución de código abierto creada por Instructure Inc., y está bajo la licencia copyleft AGPLv3 (Licencia Pública General Affero). Canvas Network opera principalmente en la nube, lo que elimina la necesidad de adquirir servidores y realizar instalaciones de software. Una vez que se ha creado una cuenta, es posible comenzar a elaborar cursos MOOC (Cursos Masivos en Línea Abiertos) (Sánchez, 2014). Algunas de las funciones clave que se pueden gestionar a través de Canva son:

- ✓ Administración y gestión de cursos en línea.
- ✓ Supervisión, control y administración de la evaluación de los estudiantes.
- ✓ Facilitación de comunicación tanto sincrónica como asincrónica entre el profesor y los estudiantes.
- ✓ Admite múltiples idiomas.
- ✓ Compatible con dispositivos móviles como smartphones y tablets.
- ✓ Integración con redes sociales mediante el protocolo OAuth, y vinculación con servicios de Google.

Canva es una herramienta competente a nivel educativo porque facilita que los estudiantes creen su propio contenido, pero de una manera muy diferente, más creativa e innovadora, donde pueden aplicar diferentes habilidades para mejorar su proceso de conocimiento para tener éxito. Con esta herramienta, los estudiantes pueden crear infografías, presentaciones, libros interactivos, carteles y más.

Por lo tanto, Lucas (2017) plantea que: Canva es una herramienta con una interfaz innovadora, inspiradora y fácil de usar donde puedes crear muchas presentaciones para mostrar información.

Actualmente, las herramientas de Canva se han convertido en una herramienta esencial en el entorno educativo, ya que la herramienta transforma presentaciones convincentes e inspira a los estudiantes a desarrollar sus mentes creativas de una manera más emprendedora y auténtica.

Es por ello que, Trejo (2018) sostiene que: Canva es un software que proporciona una gran cantidad de plantillas prediseñadas para que los estudiantes creen e innoven cualquier tarea o trabajo que quieran presentar.

Dado lo expresado, apoyo a Canva como una herramienta para aumentar la creatividad, ya que es un sitio de plantilla prediseñado que tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a usar su imaginación mientras crean sus propias tareas e innovadores. Además, la herramienta resulta sencilla de aprender y ofrece una versión gratuita que permite a los educadores infundir mayor dinamismo y creatividad en sus aulas. El acceso a Canva se simplifica mediante la introducción de una dirección de correo electrónico, ya sea de servicios como Gmail o Hotmail, o mediante las credenciales de una red social junto con su contraseña. Esta facilidad de ingreso contribuye a su naturaleza amigable para el aprendizaje. Una de sus funciones clave radica en que, al entrar en la herramienta, se permite la edición de documentos preestablecidos, los cuales se guardan automáticamente en caso de cualquier inconveniente.

Igualmente, la plataforma dispone de secciones que incorporan íconos, textos e imágenes ya predefinidos, sin embargo, pueden ser personalizados según la creatividad del estudiante. Si se desea incorporar imágenes adicionales, estas

pueden ser descargadas y ajustadas según las preferencias y la inventiva del usuario en sus proyectos.

En resumen, el propósito central de esta herramienta educativa es fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes, ofreciéndoles una técnica o recurso que enriquezca su rendimiento académico al posibilitar la organización de la información de una manera atractiva y significativa.

### **2.2.1. Características de la herramienta Canva**

Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea que ofrece una amplia gama de herramientas y recursos para crear gráficos visuales de manera fácil y rápida, incluso para personas sin experiencia en diseño. Aquí hay algunas características destacadas de Canva. Es por ello que Lucas (2017) plantea las siguientes características:

- a. Interfaz Intuitiva:** Canva está diseñada para ser fácil de usar, con una interfaz intuitiva que permite a los usuarios arrastrar y soltar elementos para crear diseños personalizados.
- b. Plantillas Prediseñadas:** Canva ofrece una amplia variedad de plantillas prediseñadas para diversos tipos de proyectos, como tarjetas de presentación, folletos, banners de redes sociales, publicaciones de blog, infografías y más.
- c. Personalización:** Los usuarios pueden personalizar plantillas añadiendo y editando elementos como texto, imágenes, iconos, fondos y otros recursos visuales.
- d. Biblioteca de Recursos:** Canva proporciona acceso a una amplia biblioteca de elementos visuales, como imágenes gratuitas y de pago, iconos, ilustraciones, fondos y fuentes. Algunos de estos recursos son gratuitos, mientras que otros requieren una compra o una suscripción.



- e. **Herramientas de Edición de Imágenes:** La plataforma ofrece herramientas básicas de edición de imágenes, como recorte, ajuste de brillo y contraste, filtros y más.
- f. **Colaboración:** Canva permite a los usuarios trabajar en equipo en un diseño, permitiendo compartir proyectos y colaborar en tiempo real con otras personas, lo que resulta útil para equipos de trabajo o proyectos educativos.
- g. **Exportación y Compartir:** Los diseños creados en Canva pueden exportarse en diversos formatos, como imágenes JPEG, PNG o PDF, y también se pueden compartir directamente en las redes sociales o mediante enlaces.
- h. **Plan Gratuito y de Pago:** Canva ofrece un plan gratuito con muchas funciones básicas, pero también cuenta con una suscripción paga llamada Canva Pro que brinda acceso a más plantillas, recursos premium, herramientas avanzadas y capacidades de colaboración adicionales.
- i. **Canva for Enterprise:** Además de la versión Pro, Canva ofrece una opción de nivel empresarial llamada "Canva for Enterprise", que está diseñada para equipos y organizaciones más grandes. Esta versión incluye características de gestión de marca, acceso a la biblioteca de marca y herramientas de colaboración avanzadas.
- j. **Aplicación Móvil:** Canva también está disponible como una aplicación móvil que permite a los usuarios crear y editar diseños directamente desde sus dispositivos móviles.

Las características de los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS) Reyes (2012) sostiene que, no existe un modelo universal o único para el diseño de un aula virtual, sino que es muy variable ya que las entidades educativas se esfuerzan por superar las limitaciones del espacio físico. El salón de clases

tradicional, por lo tanto, busca reemplazarlo con un entorno de aprendizaje virtual dinámico diseñado para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes.

Las características más importantes que debe tener un sistema de gestión del aprendizaje son: facilidad, sencillez, eficacia, flexibilidad pedagógica y técnica.

✓ ***Flexibilidad didáctica:*** capacidad de adaptar y ajustar las estrategias de enseñanza y los enfoques pedagógicos para satisfacer las necesidades individuales y diversas de los estudiantes. En otras palabras, implica ser capaz de modificar la manera en que se presenta la información, se diseñan las actividades de aprendizaje y se evalúa el progreso de los estudiantes para garantizar que todos tengan la oportunidad de aprender de manera efectiva, independientemente de sus diferencias en estilo de aprendizaje, nivel de habilidad, intereses y otras características.

Algunas formas en las que la flexibilidad didáctica puede manifestarse incluyen:

- a. ***Variedad de Métodos de Enseñanza:*** Utilizar diferentes enfoques pedagógicos, como conferencias, discusiones en grupo, actividades prácticas, proyectos individuales o en equipo, videos educativos, entre otros, para abordar diversos estilos de aprendizaje.
- b. ***Adaptación de Contenidos:*** Ajustar el contenido del currículo para hacerlo más accesible y relevante para los estudiantes, conectando los conceptos con sus experiencias y contextos personales.

- c. *Diferenciación*: Proporcionar diferentes niveles de desafío y apoyo según las habilidades y necesidades de los estudiantes, brindando actividades más simples o más avanzadas según corresponda.
  - d. *Uso de Recursos Variados*: Incorporar una variedad de materiales y recursos, como multimedia, tecnología, libros de texto, recursos en línea y ejemplos del mundo real, para abordar diferentes estilos de aprendizaje.
  - e. *Evaluación Diversificada*: Emplear diferentes métodos de evaluación, como pruebas escritas, proyectos creativos, presentaciones orales, evaluaciones prácticas, para permitir que los estudiantes demuestren su comprensión de diversas formas.
  - f. *Atención a la Retroalimentación*: Escuchar y responder a las necesidades y comentarios de los estudiantes, ajustando la instrucción según los desafíos o confusiones que puedan surgir.
  - g. *Fomento de la Autonomía*: Dar a los estudiantes cierta autonomía para elegir cómo abordar sus tareas y proyectos, permitiéndoles trabajar según sus intereses y estilos de aprendizaje.
- ✓ ***La flexibilidad técnica*** en el contexto de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) se refiere a la capacidad del LMS para adaptarse y ajustarse a diferentes necesidades, requisitos y condiciones técnicas en un entorno educativo. Un LMS es una plataforma digital utilizada para administrar, entregar y gestionar cursos en línea, lo que implica una variedad de funciones y características técnicas.

Que esto se manifiesta de varias maneras.

1. **Personalización de la Interfaz:** Un LMS flexible permite ajustar la apariencia y el diseño de la plataforma para que coincida con la identidad visual de la institución educativa o las preferencias del usuario.
2. **Compatibilidad con Diferentes Dispositivos:** La flexibilidad técnica implica que el LMS puede funcionar en una variedad de dispositivos, como computadoras de escritorio, tabletas y dispositivos móviles, garantizando una experiencia consistente y funcional.
3. **Integración con Otras Herramientas:** Un LMS flexible puede integrarse con otras herramientas y sistemas utilizados en el entorno educativo, como sistemas de gestión de información estudiantil (SIS), herramientas de colaboración en línea y servicios de videoconferencia.
4. **Personalización de Contenido:** La capacidad de adaptar y personalizar el contenido del curso, incluidos materiales, actividades y evaluaciones, según las necesidades de los estudiantes y los objetivos educativos.
5. **Gestión de Roles y Permisos:** La flexibilidad técnica incluye la posibilidad de definir diferentes roles y permisos para usuarios, permitiendo que los administradores, profesores y estudiantes tengan acceso a las funciones y recursos apropiados.
6. **Opciones de Evaluación:** Un LMS flexible permite la creación de diversos tipos de evaluaciones, como exámenes, cuestionarios y actividades prácticas, para adaptarse a diferentes estilos de enseñanza y aprendizaje.
7. **Personalización de Flujos de Trabajo:** La flexibilidad técnica permite adaptar los flujos de trabajo y procesos administrativos dentro del LMS para cumplir con los requisitos específicos de la institución educativa.

8. **Capacidad de Escalabilidad:** Un LMS flexible puede manejar una cantidad variable de usuarios y cursos, escalando según las necesidades cambiantes de la institución.
  9. **Actualizaciones y Mantenimiento:** La flexibilidad técnica también incluye la capacidad de implementar actualizaciones y realizar mantenimiento de manera eficiente sin interrumpir gravemente las operaciones del LMS.
- ✓ **Accesibilidad** en el contexto de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS), se refiere a la capacidad de la plataforma para ser utilizada de manera efectiva y sin barreras por todas las personas, independientemente de sus habilidades, discapacidades o características. Una plataforma de LMS accesible es aquella que permite a todos los usuarios, incluidos aquellos con discapacidades visuales, auditivas, motoras o cognitivas, acceder al contenido y utilizar todas las funciones de manera equitativa.

Algunos aspectos importantes de la accesibilidad en un LMS incluyen:

1. **Interfaz Amigable:** El LMS debe tener una interfaz de usuario fácil de navegar y entender, con un diseño claro y estructurado.
2. **Compatibilidad con Tecnologías de Asistencia:** La plataforma debe ser compatible con tecnologías de asistencia, como lectores de pantalla, teclados alternativos y otros dispositivos que permiten a las personas con discapacidades interactuar con el sistema.
3. **Etiquetas y Descripciones:** Las imágenes y elementos multimedia deben estar acompañados de etiquetas y descripciones adecuadas para que los usuarios con discapacidades visuales puedan entender el contenido.

4. **Subtítulos y Transcripciones:** Los videos y materiales de audio deben incluir subtítulos y transcripciones para que las personas con discapacidades auditivas puedan acceder al contenido.
  5. **Tamaño de Texto Ajustable:** Los usuarios deben poder ajustar el tamaño del texto para facilitar la lectura, especialmente para personas con discapacidades visuales.
  6. **Contraste y Diseño Visual:** El LMS debe seguir prácticas de diseño que aseguren un buen contraste de colores y un diseño visual que sea claro y legible para todos.
  7. **Formularios y Elementos Interactivos:** Los formularios y otros elementos interactivos deben ser diseñados de manera que sean accesibles y utilizables con tecnologías de asistencia.
  8. **Teclado Navegable:** Todos los aspectos del LMS deben poder ser navegados y utilizados utilizando solo un teclado, ya que algunas personas pueden tener dificultades para usar un mouse.
  9. **Pruebas de Accesibilidad:** El LMS debe ser sometido a pruebas de accesibilidad para asegurarse de que cumple con las pautas y estándares de accesibilidad, como las pautas de la W3C (World Wide Web Consortium).
  10. **Capacitación para Desarrolladores y Usuarios:** Los desarrolladores y usuarios del LMS deben recibir capacitación sobre cómo crear y utilizar contenido accesible.
- ✓ **Sencillez y eficacia:** Una característica de gran relevancia es la capacidad de la plataforma para permitir que los profesores carguen sus recursos digitales de manera sencilla en el sistema, mientras que los estudiantes deben ser

capaces de interactuar con, descargar y navegar a través de todos los materiales pertinentes en su entorno virtual de aprendizaje. Todo esto se logra sin necesidad de contar con un conocimiento técnico avanzado.

Por otro lado, Clarenc (2013) en su libro publicó que un LMS puede presentar tres tipos:

- ✓ **Comercial:** Estos servicios y productos son de pago, lo que implica que se requiere realizar un pago a la empresa desarrolladora o distribuidora para acceder a ellos. Por lo general, vienen acompañados de una documentación avanzada y una amplia gama de características que pueden adaptarse al crecimiento de la organización. Esto significa que a medida que aumenta el monto de pago, también se incrementan los beneficios obtenidos, incluyendo servicios como el soporte continuo a través de una mesa de ayuda. Entre las plataformas de pago más reconocidas y populares se encuentran: Blackboard, Canvas, Saba, Ecollege, Fronter, SidWeb, E-duactiva, Catedra, etc.
- ✓ **El software libre:** Fue creado con el propósito de disminuir costos, y en el contexto de los sistemas de aprendizaje en línea, es importante señalar que ciertas plataformas funcionan bajo el concepto de código abierto. Esto significa que sus códigos son accesibles y modificables, lo que permite su uso, adaptación y distribución sin restricciones. Entre las principales soluciones de gestión del aprendizaje en esta categoría se encuentran: Dokeos, Moodle, Ganesha, Claroline, etc.
- ✓ **En la nube:** No se les llama estrictamente plataformas LMS, sino que proporcionan soporte para diversas modalidades de cursos, incluidos los presenciales y en línea de acceso público o masivo. Entre los ejemplos más

destacados, se pueden mencionar plataformas como Udacity, Coursera, Edmodo, Wiziq, etc.

### 2.2.2. Ventajas de Canva

Trejo (2018) sostiene que la herramienta Canva tiene ventajas y se detalla a continuación:

1. **Facilidad de Uso:** Canva está diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, lo que la hace accesible incluso para personas sin experiencia en diseño gráfico.
2. **Plantillas Prediseñadas:** Ofrece una amplia variedad de plantillas profesionales y creativas para diferentes tipos de proyectos, lo que facilita la creación de diseños atractivos y coherentes.
3. **Diversidad de Recursos:** Proporciona una extensa biblioteca de imágenes, ilustraciones, iconos, fuentes y otros elementos visuales para enriquecer tus diseños.
4. **Personalización:** Permite la personalización completa de los diseños, desde cambiar colores y fuentes hasta agregar y mover elementos con facilidad.
5. **Adaptabilidad a Diferentes Formatos:** Puedes crear diseños para una variedad de formatos, como redes sociales, presentaciones, documentos impresos, publicaciones de blog, entre otros.
6. **Colaboración en Equipo:** Canva permite la colaboración en tiempo real, lo que es útil para trabajar en proyectos de equipo y recibir comentarios de colegas.
7. **Herramientas de Edición:** Ofrece herramientas de edición básicas para ajustar imágenes, aplicar filtros y mejorar la calidad visual de los elementos.



8. **Diseños Responsivos:** Los diseños de Canva están optimizados para adaptarse a diferentes tamaños de pantalla, lo que es útil para garantizar que tus diseños se vean bien en dispositivos móviles y de escritorio.
9. **Compartir y Descargar:** Puedes compartir tus diseños directamente en redes sociales, así como descargarlos en diferentes formatos, como imágenes JPG, PNG y archivos PDF.
10. **Planes Gratuitos y de Pago:** Ofrece un plan gratuito con muchas funciones útiles, y también cuenta con un plan de suscripción (Canva Pro) que brinda acceso a recursos y características adicionales.
11. **Herramientas de Marca:** Canva Pro ofrece características avanzadas de gestión de marca, lo que es beneficioso para empresas y equipos que desean mantener una identidad visual coherente.
12. **Amplia Comunidad:** Canva cuenta con una comunidad activa de diseñadores, lo que permite compartir y obtener inspiración y consejos de diseño.

### 2.2.3. Desventajas de Canvas

Así mismo, Trejo (2018) menciona las siguientes desventajas:

1. **Limitaciones Creativas:** Aunque Canva ofrece muchas opciones y plantillas, su flexibilidad puede ser limitada en comparación con programas de diseño gráfico más avanzados. Algunas creaciones más complejas pueden requerir herramientas más especializadas.
2. **Marcas de Agua en Imágenes Gratuitas:** Las imágenes gratuitas en la biblioteca de Canva a menudo llevan marcas de agua. Para acceder a imágenes sin marcas de agua, es necesario pagar o utilizar imágenes propias.

3. **Personalización Limitada en el Plan Gratuito:** Aunque el plan gratuito es bastante útil, algunas funciones y recursos más avanzados, como algunas plantillas premium y herramientas de marca, solo están disponibles en el plan de suscripción (Canva Pro).
4. **Dependencia de Conexión a Internet:** Canva es una herramienta en línea, por lo que es necesario tener acceso a Internet para utilizarla. No es una solución ideal si necesitas trabajar en un lugar sin conexión.
5. **Requiere Aprendizaje:** Aunque es relativamente fácil de usar, puede requerir un tiempo de aprendizaje para dominar completamente todas las funciones y sacar el máximo provecho de la herramienta.
6. **Limitaciones en Funciones Avanzadas:** Para proyectos de diseño más avanzados y técnicos, Canva puede quedarse corta en comparación con software de diseño gráfico profesional como Adobe Illustrator o Photoshop.
7. **Privacidad y Propiedad de Datos:** Al utilizar Canva, los diseños se almacenan en la nube de la plataforma. Si la privacidad y la propiedad de datos son preocupaciones, debes investigar y entender cómo se manejan los datos.
8. **Personalización Restringida en Algunas Plantillas:** Aunque las plantillas pueden ser útiles, algunas pueden no ser tan flexibles como necesitas y pueden requerir ajustes que pueden resultar complicados.
9. **Compatibilidad con Archivos Avanzados:** Puede haber limitaciones en la compatibilidad con ciertos tipos de archivos, lo que podría dificultar la integración con otros programas o plataformas.

**10. Dependencia de las Actualizaciones de Canva:** Las actualizaciones y cambios en la plataforma pueden afectar tu flujo de trabajo si no estás al tanto de las novedades y ajustes en la herramienta.

#### **2.2.4. Aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje cooperativo es un enfoque pedagógico que busca mejorar el proceso de aprendizaje mediante la colaboración en grupos. En esta metodología, dos o más estudiantes trabajan juntos para resolver problemas, completar tareas y adquirir nuevos conocimientos.

Este método implica la participación activa de los estudiantes en el procesamiento y síntesis de información y conceptos, en contraste con una simple memorización de datos. Los estudiantes colaboran en proyectos que requieren esfuerzo grupal para comprender los conceptos presentados.

El aprendizaje cooperativo puede tener lugar tanto en parejas como en grupos más grandes. La modalidad de aprendizaje entre pares, conocida como tutoría entre pares, es una variante en la cual los estudiantes se agrupan en parejas o pequeños grupos para discutir conceptos y buscar soluciones a distintos problemas.

Al igual que el adagio que afirma que dos o tres cabezas piensan mejor que una sola, los investigadores educativos han observado que a través de la tutoría entre pares, los estudiantes se enseñan mutuamente para aclarar dudas y superar confusiones.

*Riera (2011), afirma que:* El aprendizaje colaborativo es la acumulación de técnicas de aprendizaje resultantes de la planificación de cursos de aprendizaje para determinados grupos heterogéneos, a partir de los

cuales los docentes deben realizar actividades de aprendizaje en forma de trabajo en equipo, profundizando así el proceso de aprendizaje.

En este sentido, tiende a considerar el potencial de los servicios educativos en toda relación humana en todo colectivo de trabajo. Así, una de las similitudes y diferencias del trabajo tradicional es la influencia e interacción de los estudiantes involucrados en el proceso.

En este contexto, es importante un diagnóstico estricto, en este caso la precisión de las estrategias de aprendizaje en el proceso de aprendizaje cooperativo, así como la definición del docente propuesto, lo cual es necesario para lograr los resultados de aprendizaje.

*Suarez (2010), afirma que:* se puede señalar que el aprendizaje cooperativo es la semilla que necesitan los estudiantes para trabajar en equipo para lograr el proceso de aprendizaje y participación, para lograr el aprendizaje entre pares. Así como se enfatizan las metas colectivas para el éxito en los equipos, los miembros del equipo deben aprender de manera efectiva en el desarrollo del aprendizaje.

#### **2.2.5. Principios del aprendizaje colaborativo**

Según los hermanos Johnson (1999; 1997), en su enfoque teórico del trabajo colaborativo, pudo proponer 5 principios que articulan lo que debe incluirse en cada curso de estudio:

- a. ***Interdependencia positiva:*** Este principio puede ser la base del aprendizaje cooperativo, porque cada alumno debe tener claro que el beneficio es para todos, todos, todas. Es en este punto que el compromiso con el éxito se construye no solo individualmente, sino también con los

colegas para garantizar que todos los involucrados estén aprendiendo y dando lo mejor de sí mismos.

- b. ***Interacción estimuladora:*** En el aprendizaje colaborativo, no se espera que algunos esfuerzos eclipsen el trabajo de otros. En su lugar, cada miembro debe contribuir y compartir ideas y recursos, proporcionar comentarios, desafiar a otros miembros e influir en los esfuerzos de los demás para lograr las metas del equipo.
- c. ***Habilidades interpersonales y de equipo:*** El éxito en el trabajo en grupo es parte de las habilidades sociales que deben enseñarse directamente. Esto significa todo, desde saber cómo liderar y tomar decisiones, hasta crear una atmósfera de confianza, comunicación y debate productivo. De acuerdo con este principio, los docentes diseñan actividades para diagnosticar los niveles de competencia en habilidades interpersonales como el liderazgo, la toma de decisiones, la comunicación y el manejo de conflictos.
- d. ***Responsabilidad individual y grupal:*** En este tipo de aprendizaje, para crear conocimiento, cada integrante del equipo debe asumir un rol o responsabilidad específica y contar con un espacio para compartirlo, recibiendo aportes externos. En consonancia con esta idea, los educadores se encargan de garantizar la participación de todos los estudiantes.
- e. ***Procesamiento grupal:*** Al concluir, todos los estudiantes deberán evaluar el logro de los objetivos y analizar tanto los aspectos favorables como los desafíos encontrados durante la ejecución de las actividades respectivas.

A partir de este punto, se puede iniciar una evaluación general del grupo, lo que brinda la oportunidad de potenciar las acciones positivas y abordar las

áreas de mejora. Con este fin, el profesor lleva a cabo evaluaciones para asegurarse de que el grupo haya llevado a cabo el proceso de manera satisfactoria.

#### **2.2.6. Como aplicar el aprendizaje colaborativo**

- a. *Establecer objetivos y metas grupales:*** El aprendizaje colaborativo eficaz implica el establecimiento de objetivos en equipo y la responsabilidad individual. Mantiene al equipo enfocado y establece objetivos claros. Es mejor definir los objetivos antes de comenzar la tarea para ahorrar tiempo.
- b. *Organizar grupos de estudio medianos:*** Los grupos pequeños de 3 o menos carecen de suficiente diversidad y pueden no permitir el pensamiento divergente. Un grupo que es demasiado grande crea un "viaje gratis" en el que no participan todos los miembros. Un grupo mediano de 4-5 personas es ideal.
- c. *Dejar las normas claras:*** Las investigaciones revelan que la eficacia del aprendizaje cooperativo está influida por la calidad de las interacciones. Sin embargo, para crear un entorno donde se respete a todos, es necesario establecer reglas que prevengan discusiones o situaciones que puedan comprometer la calidad del aprendizaje. Esto es especialmente relevante cuando se implementa el aprendizaje colaborativo en un entorno virtual.
- d. *Promueve la comunicación abierta:*** Es crucial abordar de manera inmediata las cuestiones emocionales y cualquier problema de relación antes de avanzar, ya que esto es fundamental para construir confianza.

- e. **Genera debates y contrastar ideas:** Mediante recursos tales como lecturas, clases virtuales, sesiones en persona, películas o videos.
- f. **Crear herramientas de autoevaluación:** Que contribuyan a apreciar y aprender a aceptar tanto retroalimentación positiva como crítica en diversos contextos y escenarios.
- g. **Usar las TIC:** La tecnología desempeña un papel fundamental en el proceso de adquirir y asimilar nuevos contenidos. La utilización de herramientas como el correo electrónico, Google Drive, WordPress, Prezi o Mural.ly puede ser de gran utilidad para simplificar la colaboración en equipo y la interacción, facilitando así el aprendizaje y el intercambio de información.

### 2.2.7. Consideraciones para aplicar el aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo es una forma poderosa de poner en práctica los principios y valores que nos inspiran y nos brinda una amplia gama de técnicas y recursos para hacer que la capacitación sea más atractiva y dinámica.

Hay varias consideraciones clave que debes tener en cuenta al utilizar el aprendizaje colaborativo en entornos educativos. Aquí tienes algunas:

1. **Claridad en los Objetivos:** Define claramente los objetivos de aprendizaje que deseas lograr a través de la colaboración. Establece metas específicas y medibles para que los estudiantes entiendan qué se espera de ellos.
2. **Roles y Responsabilidades:** Asigna roles y responsabilidades claros a cada miembro del grupo. Esto ayudará a mantener la estructura y asegurará que todos contribuyan de manera equitativa.
3. **Diversidad de Grupos:** Crea grupos que combinen diferentes habilidades, experiencias y perspectivas. La diversidad en los grupos puede enriquecer el

aprendizaje al fomentar la colaboración entre estudiantes con enfoques distintos.

4. **Establecer Normas:** Establece normas y reglas de comportamiento para los grupos. Esto promoverá un ambiente respetuoso y productivo en el que los estudiantes puedan expresar sus ideas sin temor.
5. **Facilitación Docente:** El papel del docente es fundamental en el aprendizaje colaborativo. Deben guiar, supervisar y facilitar las discusiones y actividades del grupo para asegurarse de que todos los estudiantes estén participando y aprendiendo.
6. **Retroalimentación Constructiva:** Enseña a los estudiantes cómo proporcionar retroalimentación constructiva y cómo recibir críticas de manera positiva. Esto fomentará un ambiente de aprendizaje donde todos se sientan cómodos compartiendo sus ideas.
7. **Tecnología Adecuada:** Utiliza herramientas tecnológicas que respalden la colaboración, como plataformas en línea para compartir documentos, herramientas de videoconferencia y foros de discusión.
8. **Evaluación Justa:** Diseña métodos de evaluación que tengan en cuenta tanto la contribución individual como el rendimiento grupal. Esto motiva a los estudiantes a participar y aportar al trabajo conjunto.
9. **Tiempo para Reflexionar:** Incluye momentos para la reflexión individual y grupal. Los estudiantes deben tener la oportunidad de pensar en sus propias contribuciones y en lo que han aprendido del proceso colaborativo.
10. **Flexibilidad:** Mantén una mentalidad flexible y esté dispuesto a ajustar el enfoque según las necesidades y el progreso de los estudiantes.



**11. Aprendizaje Guiado:** Asegúrate de que los estudiantes tengan acceso a recursos y orientación necesarios para abordar las tareas colaborativas de manera informada.

**12. Evaluación Continua:** Realiza una evaluación continua de cómo está funcionando el aprendizaje colaborativo en tu entorno. Ajusta y mejora tu enfoque en función de los resultados y retroalimentación.

El aprendizaje resulta más eficaz cuando los estudiantes se involucran activamente en proyectos. En un contexto en constante evolución hacia un enfoque colaborativo, los valores y rasgos de carácter adquiridos mediante la educación y la interacción con los compañeros adquieren una relevancia sin precedentes.

*Según Pujolás (2009), afirma que:* El uso de herramientas pedagógicas en el trabajo de un equipo de estudiantes, cuya composición es heterogénea y en ocasiones puede ser homogénea en cuanto a la ejecución de la aplicación de habilidades, utilizando estructuras en actividades que permitan asegurar la participación de manera justa. Los participantes usan estrategias colaborativas que aumentan la interacción de los estudiantes para permitirles aprender a través de competencias mejoradas a través del aprendizaje colaborativo.

La definición debe enfatizar la posición del equipo en términos de diversidad y heterogeneidad, garantizando la plena participación justa o igualitaria de cada miembro para promover la interacción simultánea.

*Según Pujolàs (2009), afirma que:* El aprendizaje cooperativo debe tener una base teórica que le permita defenderse, explicarse y sustentarse en las diversas teorías que defienden el aprendizaje cooperativo, siendo la

primera la teoría conocida como interdependencia social, que define cómo interactúan los estudiantes, crean interdependencia en la sociedad, etc. , entonces permite la cooperación, donde la comunicación tiene como objetivo lograr la estimulación facilitando diferentes esfuerzos en el proceso de aprendizaje, cuya teoría es la interdependencia negativa opuesta, donde la competencia permite la interacción opuesta, en esta situación sofista frustrante Intenta entorpecer los esfuerzos para satisfacer la necesidad de cooperación.

Por lo tanto, para la teoría de la evolución y la cognición, se refiere al método de Jean Piaget y Lev Semiamovich Vygotsky, donde se da una situación sinérgica en la actividad del conflicto cognitivo social, que permite la generación de desequilibrio cognitivo, que ayuda a crear un acelerado proceso de desarrollo intelectual, porque los estudiantes deben tratar de fortalecer el consenso con todas las partes que crean contradicciones contradictorias.

*Por otro lado, Johnson & Johnson (1999), afirma que:* En el aprendizaje cooperativo, el acto de conocimiento es el proceso de construcción del propio estudiante, inicia el proceso y esfuerzo para posibilitar el aprendizaje, la comprensión debe resolver la situación problemática, ubicar lo que Lev Semiamovich Vygotsky denominó la zona de desarrollo próximo, para que se ubique en un lugar donde el estudiante pueda realizar estas se puede lograr el proceso de interacción con pares con mayor capacidad analítica, lo cual es posible solo en determinados ambientes colaborativos y colaborativos donde es posible promover

el surgimiento de conocimientos potenciadores intelectualmente a través de la comunicación.

*Según Vielma & Salas (2000)* afirma que: Según la posición del método dialéctico de Vygotsky, la formación de diversas interacciones entre quienes deben desarrollar el aprendizaje y otros que deben mediar en el proceso de aprendizaje. En este sentido, la actividad educativa es una de las fuentes esenciales para la realización y desarrollo de las capacidades humanas, fomentando la conexión de las entidades con factores sociales, históricos, culturales y teniendo en cuenta el surgimiento de ejercicios internos.

*Según Smith & Mc Gregor (1992)* afirman que: El aprendizaje colaborativo tiende a ser un enfoque basado en métodos o recursos de aprendizaje, y en la mayoría de los casos el programa de estudio se planifica en diferentes grupos de trabajo donde los estudiantes deben coordinar su trabajo para construir conocimientos que les permitan resolver problemas. Preguntas o actividades a implementar para un aprendizaje significativo.

*Según Kagan (1992), citado en Richards & Rodgers, (2001)*, En términos de aprendizaje colaborativo, esta perspectiva afirma el uso de diferentes estrategias dirigidas a: las habilidades lingüísticas esenciales que se deben adquirir para la lectura crítica, la escritura, la escucha activa y el habla efectiva.

Distintos enfoques teóricos en diferentes estilos de aprendizaje colaborativo, fortaleciendo nuevos paradigmas en las actividades educativas para estructurar actividades importantes que formen los valores

que se manejan en el aula, donde docentes y estudiantes se comprometan a participar en la construcción del aprendizaje en la formación integral. , Reconocido como apto para la enseñanza de lenguas extranjeras en instituciones de educación primaria formal.

Por lo tanto, la efectividad del aprendizaje depende del uso de las estrategias elegidas por el docente para activar el espacio de creación de conocimiento, promoviendo y profundizando así la interacción entre cada estudiante del grupo de trabajo, pudiendo transformar la sesión de aprendizaje en una experiencia significativa. que permite la participación sin aburrimiento.

#### **2.2.8. Clasificación de grupos colaborativos**

El proceso de aprendizaje engloba tres categorías de equipos de aprendizaje: los equipos formales, los cuales colaboran durante períodos de tiempo específicos que varían desde una hora hasta varias semanas de estudio.

*Según Johnson & Johnson, R., (1999)* afirma que: En diversos grupos de trabajo, los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos colectivos en indagación continua, donde los equipos informales son aquellos que funcionan durante unos minutos o unos minutos, o incluso hasta una hora, y pueden usarse en actividades de aprendizaje para lograr enfoque y estimular atención de los estudiantes para promover un buen ambiente de aprendizaje y crear expectativas basadas en el contenido del plan de estudios; en el equipo central: teniendo en cuenta la operación a largo plazo, teniendo en cuenta al menos un año, la heterogeneidad del equipo de aprendizaje, el objetivo común de los miembros es hacerlo participar. Puede ayudar a cada uno de ellos a que le vaya bien en la escuela.

También existen grupos de trabajo que se utilizan para planificar cursos de estudio, llamados pseudoestudios, donde los estudiantes tienen que seguir un código de trabajo colectivo que no tienen ningún interés en lograr, aunque parezca que están trabajando colectivamente. Pero en realidad, están en el equipo rival del otro; por lo tanto, el equipo de aprendizaje conductual les muestra a los estudiantes que necesitan trabajar juntos y que están listos para lograr sus objetivos.

### **2.2.9. Criterios del aprendizaje colaborativo**

*Suarez (2010)*, afirma que; se describen los criterios a considerar en el aprendizaje colaborativo en relación con las diferentes posiciones de los autores:

1. El aprendizaje cooperativo es un enfoque teórico basado en el concepto de un proceso interactivo para lograr el aprendizaje.
2. El aprendizaje cooperativo, como propuesta de marco de conducta de aprendizaje, postula que la enseñanza es un conjunto de procedimientos en el rol del docente para facilitar la interacción individual teniendo en cuenta objetivos comunes de aprendizaje y distinguiéndolo de las actividades colaborativas.
3. El aprendizaje colaborativo es una forma de *planificación de la enseñanza* que ofrece la interacción individual del estudiante de acuerdo con una perspectiva de aprendizaje social. Nadie puede aprender del otro, pero las acciones colaborativas pueden crear situaciones de acción motivadoras.

4. El aprendizaje colaborativo se organiza en cada equipo de estudiantes, discutiendo equipos que trabajan e interactúan entre sí, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje de cada miembro.
5. El aprendizaje colaborativo implica considerar los componentes filosóficos y axiológicos relacionados de la ética de la participación, la heterogeneidad de la ayuda colectiva.

En este sentido, aprender significa realizar actividades educativas a través de la interacción entre los estudiantes. Dado su enfoque colaborativo, es una herramienta eficaz para potenciar el trabajo en equipo y las sesiones de aprendizaje activo en el aula.

#### **2.2.10. La formación de los equipos colaborativos en el aula**

*Díaz & Hernández (2002)* Establece los estándares para la formación de equipos en el aprendizaje cooperativo:

1. La formación de estos equipos amplía el tamaño de cada grupo, así como el alcance de la experiencia y la diversidad de actividades disponibles en relación con la administración de la experiencia para fomentar el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje.
2. Aunque el equipo sea de mayor tamaño, es esencial que los empleados más destacados proporcionen oportunidades para coordinar, tomar iniciativas en equipo, construir consensos y esforzarse por mantener relaciones laborales saludables.
3. Los recursos disponibles para llevar a cabo las actividades deben adaptarse según el tamaño de los equipos de trabajo.
4. Cuando el tiempo dedicado y disponible es limitado, resulta adecuado establecer equipos de tamaño reducido en proporción.

De esta manera, el proceso de aprendizaje puede estar compuesto por equipos que son formados tanto de manera heterogénea como homogénea, según el objetivo establecido por el profesor. En el caso de equipos heterogéneos, es beneficioso buscar de alguna manera la colaboración del estudiante que enfrenta más desafíos, en función de la intención del estudiante que está en una posición más ventajosa. Al aceptar diversas perspectivas, se eleva la necesidad de presentar argumentos convincentes para resolver el problema, lo que enriquece la profundidad en la definición del aprendizaje significativo.

En el enfoque uniforme, se sugiere que, para cultivar habilidades, cada estudiante debería considerar los sentimientos de sus compañeros, fomentando así un ambiente en el cual se sientan libres para expresar opiniones, incluso si estas generan dudas, aun cuando los resultados no sean completamente correctos. Para lograr esto, se requiere la colaboración de los profesores, quienes pueden aclarar las definiciones en caso de dudas o errores.

### **2.2.11. Área de Educación para el trabajo**

#### **a. Enfoque del área**

Según el MINEDU (2019), "...El Marco teórico y metodológico del Área equivale a la perspectiva de la pedagogía emprendedora, la educación social y financiera, y la formación para el empleo y la aplicación práctica. Estos enfoques consideran al estudiante como un agente social y económico con la capacidad de generar y gestionar impactos positivos en su entorno mediante proyectos de emprendimiento. Estos proyectos se utilizan como herramientas para cultivar y fortalecer sus habilidades y su competencia económica y laboral, permitiéndoles lograr un crecimiento integral. Al mismo

tiempo, les ayuda a definir y seguir un plan de vida que les brinde satisfacción, al tiempo que contribuye a transformar positivamente su entorno con integridad y un compromiso hacia el cambio...”

La **Competencia** "*Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social*" es el eje central de desarrollo dentro del Área.

La pedagogía emprendedora constituye el enfoque fundamental para el desarrollo de la Competencia "*Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social*".

Según Dolabela (2010), él expone que, “...La Pedagogía Emprendedora se configura como una estrategia didáctica que tiene como objetivo fomentar y preparar al estudiante para visualizar su futuro, poner en marcha un proyecto de vida y proveerle el respaldo, las oportunidades y las herramientas necesarias para alcanzar sus metas y aspiraciones...”

Según MINEDU (2019) refiere que:

**Competencia - *Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social:***

Este proceso ocurre cuando el estudiante pone en acción una idea creativa, movilizando los recursos, tareas y técnicas necesarios de manera eficiente y efectiva. Esto se realiza con el propósito de lograr objetivos y metas individuales o colectivas, con la intención de abordar una necesidad no atendida o resolver un problema económico, social o ambiental.

Este enfoque implica que el estudiante colabore de manera cooperativa para generar una propuesta de valor, creando así una



alternativa para abordar una necesidad o problema en su entorno. Esto se logra a través de la creación de un producto o servicio, validando sus ideas con posibles usuarios y eligiendo, según la pertinencia y viabilidad, una estrategia para implementarla. Esta estrategia debe definir los recursos y tareas necesarios. Además, el estudiante debe aplicar habilidades técnicas para producir o proporcionar el producto o servicio concebido. Por último, se evalúan los procesos y los resultados con el objetivo de tomar decisiones que permitan mejoras o innovaciones. Todo esto se lleva a cabo manteniendo constantemente una actitud ética, así como demostrando iniciativa, adaptabilidad y perseverancia.

Esta competencia involucra la integración de las habilidades siguientes:

- ✓ **Crea propuestas de valor:** Genera opciones de resolución creativas e innovadoras mediante la creación de un producto o servicio que aborde una necesidad no atendida o un desafío económico, social o ambiental previamente investigado en su entorno. Evalúa la pertinencia de estas alternativas de solución al validar sus conceptos con las personas que busca beneficiar o impactar, además de considerar la viabilidad de estas soluciones según criterios establecidos para seleccionar una entre ellas. Posteriormente, elabora una estrategia que le permita implementar su idea, estableciendo objetivos, metas y dimensionando los recursos y tareas necesarios.

- ✓ **Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas:** implica combinar los esfuerzos individuales para alcanzar una meta compartida, estructurar la colaboración en equipo de acuerdo a las habilidades únicas que cada integrante puede contribuir, asumir de manera responsable su papel y las responsabilidades inherentes, y llevar a cabo sus funciones con eficacia y eficiencia. Además, involucra reflexionar sobre la experiencia de trabajo propia y la de los compañeros de equipo para promover un ambiente positivo, mostrando capacidad para manejar la frustración, aceptar diversos puntos de vista y llegar a un consenso en las ideas.
- ✓ **Aplica habilidades técnicas:** consiste en manejar herramientas, máquinas o software, y crear enfoques y tácticas para llevar a cabo los procedimientos de fabricación de un producto o la provisión de un servicio, empleando principios técnicos. Esto requiere la elección o la combinación de estas herramientas, métodos o técnicas según necesidades particulares, aplicando criterios de calidad y eficiencia.
- ✓ **Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento:** consiste en evaluar en qué medida los resultados parciales o finales han logrado los cambios previstos en la solución de un problema o necesidad detectada. Utiliza esta información para tomar decisiones y hacer ajustes en la planificación del proyecto. Además, involucra el análisis de posibles efectos en la sociedad

y el entorno, así como la formulación de estrategias que aseguren la viabilidad continua del proyecto en el futuro.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **a. Canvas LMS**

Es una plataforma de administración del aprendizaje en línea creada por Instructure, una empresa especializada en tecnología educativa. Su diseño tiene como objetivo simplificar la gestión, la distribución y la impartición de cursos a través de la web, al mismo tiempo que ofrece herramientas que promueven la colaboración y la comunicación entre estudiantes y profesores en contextos educativos.

#### **b. Plataforma e-learning**

Una plataforma de e-learning es un entorno en línea donde se llevan a cabo diversas actividades de aprendizaje. Esta plataforma facilita la administración de varias herramientas disponibles para la ejecución de actividades educativas, como foros de discusión, asignaciones, evaluaciones y videoconferencias, etc.

#### **c. Material educativo**

Se refiere a cualquier recurso creado y empleado con el propósito de simplificar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Su finalidad principal es brindar información, instrucción y apoyo a los estudiantes para facilitar la comprensión y asimilación de conceptos y contenidos educativos. Estos materiales pueden adoptar formatos tanto impresos como digitales, y engloban una diversidad de presentaciones, como libros de texto, diapositivas de PowerPoint, videos, animaciones, infografías, juegos educativos y más.

#### **d. Intercomunicación**

La intercomunicación puede manifestarse de diversas formas, como conversaciones cara a cara, interacciones en línea, intercambio de mensajes escritos o verbales, y cualquier tipo de comunicación que involucre una respuesta o retroalimentación directa. En esencia, se trata de una comunicación activa y fluida donde las partes involucradas están en constante intercambio de información, creando un diálogo continuo en el que cada participante tiene la oportunidad de expresarse y recibir respuestas.

**e. Evaluación**

Es un procedimiento sistemático y deliberado empleado para medir, valorar y emitir juicios sobre el rendimiento, calidad, valor o avance de un elemento. En el entorno educativo, la evaluación abarca el proceso de recopilar y analizar información sobre el aprendizaje y la actuación de los estudiantes, con el fin de tomar decisiones fundamentadas acerca de la eficacia de la enseñanza, el alcance de los objetivos y la búsqueda constante de mejoras.

**f. Aprendizaje**

Es un proceso mediante el cual los individuos adquieren nuevos conocimientos, habilidades, actitudes o comportamientos a través de la experiencia, la interacción con el entorno y la asimilación de la información. Es un proceso continuo y fundamental en el desarrollo humano y se lleva a cabo a lo largo de toda la vida.

**g. Aprendizaje colaborativo**

Es un enfoque educativo en el cual los estudiantes trabajan juntos en grupos para alcanzar objetivos de aprendizaje compartidos. En lugar de aprender de manera individual y competitiva, el aprendizaje colaborativo

fomenta la cooperación, la interacción y la construcción conjunta del conocimiento. Este enfoque promueve la idea de que los estudiantes pueden aprender más efectivamente cuando se apoyan mutuamente y participan activamente en el proceso de aprendizaje.

#### **h. Estrategias de aprendizaje**

Se refiere a un enfoque o método planificado y deliberado que los estudiantes utilizan para mejorar su proceso de adquisición de conocimientos, comprensión y retención. Estas estrategias son técnicas específicas que los estudiantes emplean para organizar la información, abordar la tarea de aprendizaje y mejorar su rendimiento académico. Las estrategias de aprendizaje pueden aplicarse a diferentes tipos de contenidos y situaciones educativas.

#### **i. Herramientas informáticas**

Son programas, aplicaciones o software diseñados para realizar tareas específicas en el ámbito de la tecnología de la información y la informática. Estas herramientas son utilizadas para facilitar y mejorar diferentes procesos, desde la gestión de datos hasta la creación de contenido, la comunicación, el análisis y más. Las herramientas informáticas abarcan una amplia gama de funciones y se utilizan en diversos contextos, como la educación, los negocios, la investigación y el entretenimiento.

#### **j. Ambientes interactivos**

El ambiente interactivo inició su desarrollo con las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, muy concreta mente, en el ámbito de los juegos de vídeo Es un proceso colaborativo en el cual múltiples sistemas pueden interactuar y comunicarse a través de la Web o Internet. Las

tecnologías en línea posibilitan la interacción entre estudiantes y los instructores de los cursos.

El entorno interactivo tuvo su origen en el desarrollo de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, especialmente en el campo de los videojuegos. Desde 1987, se iniciaron los juegos de video operados por monedas y el software de entretenimiento para computadoras.

#### **k. Software**

Se refiere a los programas, aplicaciones y datos que son utilizados por las computadoras y otros dispositivos electrónicos para llevar a cabo diversas tareas y funciones. Es una parte fundamental de la tecnología moderna y desempeña un papel esencial en la mayoría de las operaciones informáticas.

#### **l. Tecnología**

Se trata de una combinación de recursos, métodos, herramientas, técnicas y procedimientos respaldados por un enfoque científico, con una estructura sistemática para estructurar, interpretar y administrar las numerosas variables que componen cualquier etapa de un proceso. Esto se realiza con el objetivo de mejorar la efectividad y eficiencia del proceso en su conjunto, abarcando diversos aspectos. El propósito fundamental es alcanzar un nivel óptimo de calidad en la realización de esta actividad.

### **2.4. Formulación de hipótesis**

#### **2.4.1. Hipótesis general**

- a. La plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

- a. La plataforma Canva se relaciona favorablemente con las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023
- b. La plataforma Canva se relaciona favorablemente con las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023
- c. La plataforma Canva se relaciona favorablemente con los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023

## **2.5. Identificación de variables**

### **2.5.1. Variable de estudio 1:**

X: La plataforma Canva

### **2.5.2. Variable de estudio 2:**

Y: Aprendizaje colaborativo.

### **2.5.3. Variable interviniente**

- ✓ Género (masculino – femenino)
- ✓ Edad (14 a 17 años)
- ✓ Procedencia (rural, urbano y urbano marginal)
- ✓ Estatus socioeconómico (bajo – media)
- ✓ Actitud por el cambio (buena – muy buena)

## 2.6. Definición operacional de variables e indicadores

*Tabla 1. Operacionalización de Variables.*

<b>Variable s</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Reactivo s</b>
<b>Variable 1: La plataforma canva</b>	<i>Plataforma Canva</i> se trata de una plataforma web que posibilita a los usuarios generar aplicaciones y páginas web dinámicas sin requerir conocimientos de programación. Esta herramienta resulta sencilla de utilizar y permite a los usuarios diseñar y modificar el contenido de sus páginas web de manera altamente visual.	Material educativo	Actividades que se desarrollan en el curso	02
			Facilidad de uso	02
		Intercomunicación	Entrega de tareas	02
			Retroalimentación	02
		Evaluación	Participación en foros de Discusión y aportes en debates	02
			Consolidación de conocimientos	02
<b>Variable 2: Aprendizaje colaborativo</b>	<i>Aprendizaje Colaborativo</i> es un enfoque centrado en el desarrollo cognitivo que se lleva a cabo mediante la planificación y organización conjunta de actividades en el entorno de la clase. Este enfoque se fundamenta en la adquisición de conocimiento a través del intercambio de información entre los integrantes del grupo, motivados por enriquecer tanto su propio aprendizaje como el de todos los miembros que conforman el grupo.	Estrategias de aprendizaje	Aplicaciones pedagógicas	02
			Métodos didácticos	02
		Herramientas informáticas	Interacción	02
			Comunidad de aprendizaje	02
		Ambientes interactivos	Contexto específico	02
			Satisfacción grupal	02

*Fuente: Elaboración propia*



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Por la naturaleza de la investigación, el enfoque de investigación es mixto (cuali – cuanti). Asimismo, el tipo de investigación según su finalidad es básica y por su profundidad de estudio es descriptivo – correlacional, ya que permitió conocer y ampliar la información teórica - científica de las variables de estudio.

#### **3.2. Nivel de Investigación**

La investigación se circunscribe en el nivel correlacional, que básicamente es un estudio no experimental y que el investigador sólo se limita a la observación del fenómeno y no interviene de manera directa en las variables.

Al respecto Hernández (2010) afirma:

... este tipo de estudios tiene la finalidad de conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables, en un contexto particular. En ocasiones, solo se realiza la relación entre

dos variables, pero con frecuencia se ubica en el estudio relaciones entre tres, cuatro o más variables (p. 81)

### 3.3. Métodos de investigación

Los métodos empleados fueron:

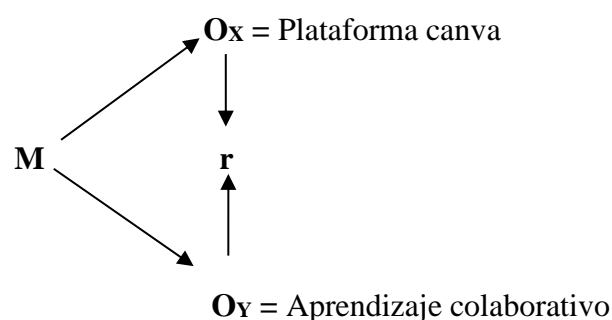
- ✓ **Método científico:** consistió en la puesta en práctica de la investigación empleando las etapas del método científico como: la observación, planteamiento del problema de investigación, formulación de las hipótesis, se implementa el proceso de experimentación prueba de hipótesis y conclusiones.
- ✓ **Método documental y bibliográfico:** consistió en recabar y procesar información teórica, científica y estadística de las fuentes documentales de la Institución objeto de estudio, las mismas que permitió la revisión de informes y publicaciones de temas vinculados al estudio.
- ✓ **Método estadístico:** consistió en obtener y procesar datos para interpretar los resultados de la muestra de estudio seleccionado para la investigación.

### 3.4. Diseño de investigación

La investigación corresponde al diseño no experimental de cohorte transeccional el cual tienen como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables. El procedimiento consiste en medir las variables y proporcionar su descripción. Por lo que son estudios puramente descriptivos, las hipótesis también son descriptivas.

Sánchez y Reyes (2002, 87), señalan que esta es la forma elemental de investigación a la que puede recurrir un investigador. En este tipo de investigación se busca y recoge información contemporánea con respecto a una

situación previamente determinada (objeto de estudio) no presentándose la administración o control de un tratamiento. El esquema es el siguiente:



**Dónde:**

M = Muestra

O<sub>x</sub> = Variable 1

O<sub>y</sub> = Variable 2

r = Relación entre las variables

### 3.5. Población y muestra

#### 3.5.1. Población

La *población* de estudio estuvo constituida por todos los estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata - Yanahuanca, quienes se matricularon en el periodo académico 2023, tal como muestra la tabla:

**Tabla 2.** Población de estudio

Ciclo	Grado	Sección	N	%
VI	1ro	U	10	21,7
	2do	U	10	21,7
VII	3ro	U	10	21,7
	4to	U	8	17,4
	5to	U	8	17,4
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>46</b>	<b>100,0</b>

**Fuente:** Nomina de estudiantes I.E. DAC – Chipipata Yhca 2023.

#### 3.5.2. Muestra

La muestra de estudio es no probabilística intencionado, ya que se buscó conocer la relación existente entre las variables de estudios, para ello se eligió realizar la investigación con los estudiantes del VII ciclo de EBR, ya que los grupos posee similitud en el proceso educativo, tal como se detalla en la tabla:

*Tabla 3. Muestra de estudio.*

<b>Ciclo</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>N</b>	<b>Grupo</b>
VII	3ro	U	10	M
	4to	U	8	
	5to	U	8	
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>26</b>	

Fuente: Nomina de estudiantes I.E. DAC – Chipipata Yhca 2023.

### **3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos**

Se utilizaron las técnicas e instrumentos siguientes:

#### **3.6.1. Técnicas**

- ✓ Observación
- ✓ Encuesta

#### **3.6.2. Instrumentos**

- ✓ Cuestionario – Plataforma canva
- ✓ Cuestionario - Aprendizaje cooperativo

### **3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación**

#### **Selección de instrumentos.**

Los instrumentos utilizados para la investigación fueron:

- ✓ **Cuestionario – plataforma canva:** este fue elaborado con la finalidad de obtener información de los estudiantes en relación a la observación del conocimiento del manejo de la plataforma canva, dicho instrumento consta

de 12 ítems con medición de escala de Likert compuesto por tres dimensiones como: material educativo, intercomunicación y evaluación (anexo B).

- ✓ **Cuestionario - aprendizaje colaborativo:** este fue elaborado con la finalidad de obtener información de los estudiantes en relación a la observación del nivel de conocimiento del aprendizaje colaborativo, dicho instrumento consta de 12 ítems con medición de escala de Likert compuesto por tres dimensiones como: estrategias de aprendizaje, herramientas informáticas y ambientes interactivos (ver anexo C).

**Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación.**

**Nivel de Confiabilidad de los instrumentos de investigación.**

- a. **Cuestionario – Plataforma canva:** la confiabilidad del instrumento denominado cuestionario, permite observar la consistencia interna, es decir el grado de interrelación y de equivalencia entre sus ítems. Para tal propósito se aplicó el estadístico Alfa de Cronbach.

La fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:  $\alpha = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{S^2} \right)$

**Tabla 4.** Validación de cuestionario – plataforma canva.

<i>Consistencia interna</i>	
<b>Escala Total</b>	
Nº de ítems	12
Coeficiente de Alfa de Cronbach	0,849

El Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es muy alto, lo cual permite afirmar que el instrumento que consta de 12 ítems es *confiable*.

- b. **Cuestionario - aprendizaje colaborativo:** la confiabilidad del instrumento denominado cuestionario, permite observar la consistencia interna, es decir

el grado de interrelación y de equivalencia entre sus ítems. Para tal propósito se aplicó el estadístico Alfa de Cronbach.

La fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:  $\alpha = \frac{K}{K-1} \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{S_t^2} \right)$

**Tabla 5.** Validación de cuestionario – aprendizaje colaborativo.

<i>Consistencia interna</i>	
<b>Escala Total</b>	
Nº de ítems	12
Coeficiente de Alfa de Cronbach	0,865

El Coeficiente Alfa de Cronbach obtenido es muy alto, lo cual permite afirmar que el instrumento que consta de 12 ítems es confiable.

**Validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.**

El proceso de validación se ha establecido por juicio de expertos, se consideró la existencia de una estrecha relación entre los criterios, objetivos de la investigación y los reactivos del instrumento de obtención de datos. Siendo los resultados:

**Tabla 6.** Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.

<b>Expertos</b>	<b>Plataforma Canva (%)</b>	<b>Aprendizaje colaborativo (%)</b>	<b>Aplicabilidad del instrumento</b>
Mg. Aldo Arturo Dávila Huerto	89	89,0	Aplicable
Mg. Garlan M. Hurtado Loyola	90	91,0	Aplicable
Mg. William R. Espinoza Santiago	90	89,0	Aplicable
<b>Promedio de valoración</b>	<b>89,7</b>	<b>89,7</b>	

Los valores obtenidos, después de procesar los resultados obtenidos por los expertos, con respecto a las variables, dimensiones e indicadores de investigación se analizó el nivel de validez obtenido en la siguiente tabla:

**Tabla 7.** *Valores de los niveles de validez.*

<b>Valores</b>	<b>Niveles de validez</b>
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy Bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Deficiente

Fuente. Cabanillas (2004, p. 76).

Dada los resultados obtenidos de la validez de los instrumentos por juicio de expertos, en la cual los cuestionarios se encuentran entre los puntajes de 89,7%, entonces podemos afirmar que tienen un nivel de validez muy bueno por encontrarse dentro del rango del 81 – 90 puntos.

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

El procesamiento y análisis de datos recopilados se realizó a través de la aplicación de estadísticos como:

- ✓ Distribución de frecuencias
- ✓ Medidas de tendencia central, Medidas de variabilidad
- ✓ Correlación de Spearman.

La contrastación de las hipótesis se realizó con la ayuda del paquete estadístico SPSS V.25. Asimismo, la discusión de resultados se realizó mediante la confrontación y/o comparación de los mismos con las conclusiones de los trabajos de investigación citadas.

### **3.9. Tratamiento Estadístico**

Los resultados se presentan en tablas y figuras estadísticas para mejor comprensión, se procesaron y analizaron los resultados a través de la estadística descriptiva e inferencial con la ayuda del paquete estadístico SPSS V.25, la misma que permitió obtener y contrastar los objetivos de la investigación.

Para establecer la validez y la confiabilidad de los instrumentos de investigación se realizó a través del juicio de expertos y el estadístico Alfa de Cronbach respectivamente con ayuda del paquete estadístico SPSS V.25.

Para establecer las inferencias estadísticas se utilizó un nivel de significación de 5,0% ( $\alpha = 0,05$  dos colas) por tratarse de una investigación educativa. Se aplicó la prueba correlación de Spearman para comprobar las hipótesis, la misma se logró demostrar los objetivos de la investigación.

### **3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica**

Esta investigación contiene información relevante y actualizada mencionada por muchos autores, teorías científicas que han sido consideradas en los antecedentes, los nombres de los autores citados, sus títulos, páginas, ediciones y correspondientes, mismos que han sido citados y referenciados a los autores de acuerdo a los derechos de autor y las normas APA séptima edición.



## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **4.1. Descripción del trabajo de campo**

Durante la investigación se cumplieron los siguientes procedimientos:

- 1.** Se culminó con la elaboración del proyecto de investigación y se formalizó la presentación a la OGYT– UNDAC, para la designación del asesor y la emisión de su informe correspondiente con el cual se formalizó la aprobación del proyecto de investigación.
- 2.** Se procedió a la revisión de la literatura y consolidar la estructuración del marco teórico de la investigación, seguidamente se procedió a la formulación de la matriz de operacionalización de las variables, analizando y estructurando las dimensiones, indicadores y los ítems las que se consolidaron en la elaboración de los instrumentos de investigación, luego se procedió a determinar el criterio de validez y confiabilidad uno por juicio de expertos y el segundo aplicando el estadístico Alfa de Cronbach, para luego

ser aplicado y recoger los datos, luego se procedió al análisis estadístico de los datos y sistematizar los resultados para su presentación e interpretación correspondiente.

3. Finalmente se procedió a la redacción del informe final borrador de la tesis con el apoyo incondicional del asesor, para luego ser presentado a la OGYT – UNDAC, para la designación de los jurados, quienes informaron que nuestra investigación cuenta con todos los requisitos de un trabajo de investigación para luego sea sustentada en acto público.

#### 4.2. **Presentación, análisis e interpretación de resultados**

Se presentan los resultados obtenidos en tablas y figuras respectivas de la investigación denominada: la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca.

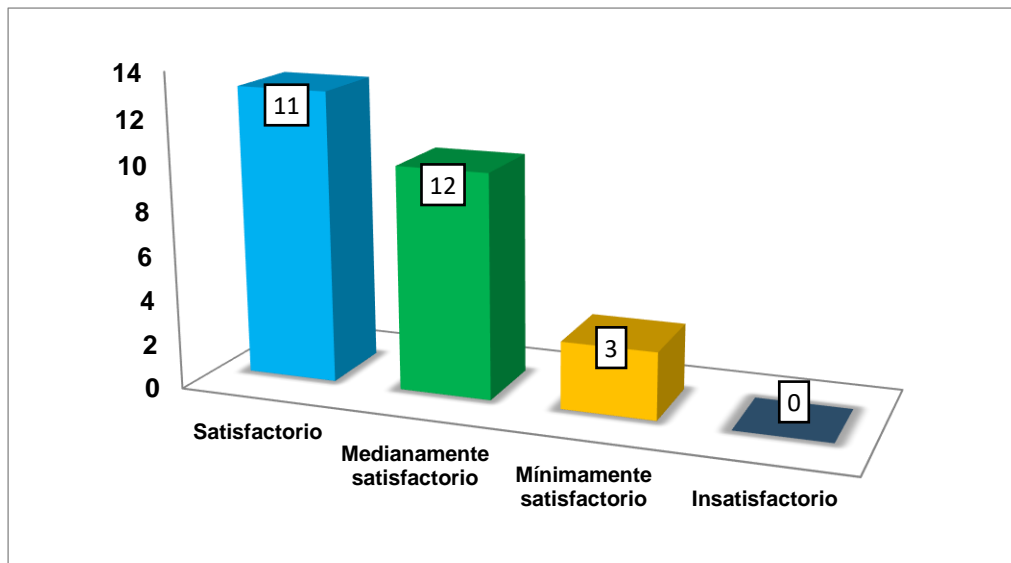
##### **Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación.**

##### **X: Resultados de la variable 1: Plataforma canva.**

*Tabla 8. Nivel de satisfacción – Plataforma Canva.*

<b>Puntuación</b>	<b>Escala</b>	<b>f<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
46 - 60	Satisfactorio	11	42,3
31 – 45	Medianamente satisfactorio	12	46,2
16 – 30	Mínimamente satisfactorio	3	11,5
00 – 15	insatisfactorio	0	0,0
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100,0</b>

**Fuente:** resultados del cuestionario.



*Figura 1. Resultados del cuestionario.*

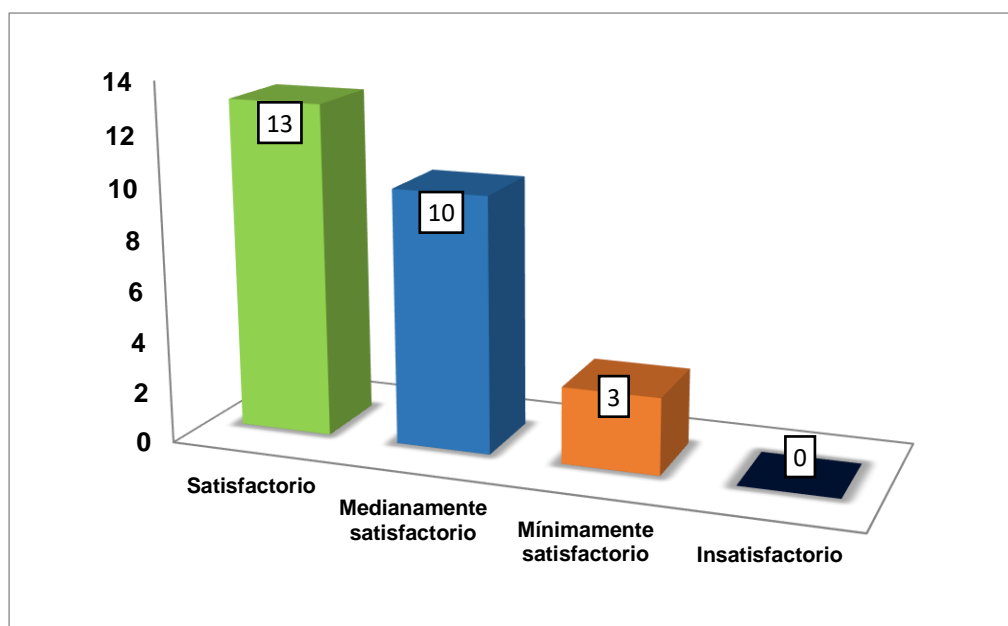
**Interpretación:** del cuadro anterior podemos afirmar; de los encuestados de 11 estudiantes que representan al 42,3% afirman estar satisfechos con el uso de la plataforma Canva, asimismo de 12 estudiantes que representa al 46,2% afirman estar medianamente satisfechos con el uso de la plataforma Canva y 3 estudiantes que representan al 11,5% afirman estar mínimamente satisfechos con el uso de la plataforma Canva, esto nos muestra que la gran mayoría de estudiantes están satisfechos con el uso de la plataforma canva y así mejora su aprendizaje.

**X: Resultados de la variable 2: Aprendizaje colaborativo.**

*Tabla 9. Nivel de satisfacción – aprendizaje colaborativo.*

Puntuación	Escala	f <sub>i</sub>	%
46 - 60	Satisfactorio	13	50,0
31 – 45	Medianamente satisfactorio	10	38,5
16 – 30	Mínimamente satisfactorio	3	11,5
00 – 15	insatisfactorio	0	0,0
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100,0</b>

**Fuente:** resultados del cuestionario.



*Figura 2. Resultados del cuestionario.*

**Interpretación:** del cuadro anterior podemos afirmar; de los encuestados de 13 estudiantes que representan al 50,0% afirman estar satisfechos con el nivel de aprendizaje cooperativo, asimismo de 10 estudiantes que representa al 38,5% afirman estar medianamente satisfechos con el nivel de aprendizaje colaborativo y 3 estudiantes que representan al 11,5% afirman estar mínimamente satisfechos con el nivel de aprendizaje cooperativo, esto nos muestra que la gran mayoría de estudiantes están satisfechos con el nivel de aprendizaje colaborativo.

#### 4.3. Prueba de hipótesis

##### **Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov**

Para realizar la prueba de normalidad se ha tomado un nivel de confianza del 95%, si es que el nivel de significancia resulta menor que 0,05 entonces debe rechazarse la  $H_0$  (Hipótesis nula), para la cual se planteó las siguientes hipótesis:

$H_0$ : El conjunto de datos obtenidos tiene una distribución normal.

$H_1$ : El conjunto de datos obtenidos no tiene una distribución normal.

Consideramos la regla de decisión:

$p < 0.05$ , se rechaza la  $H_0$ .

$p > 0.05$ , se conserva la  $H_0$ .

Utilizando el SPSS V25, tenemos el resultado de normalidad.

**Tabla 10. Pruebas de normalidad**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma Canva	,122	26	,200*	,947	26	<b>,202</b>
Aprendizaje colaborativo	,135	26	,200*	,980	26	<b>,878</b>

\* Esto es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Consecuentemente, Analizando los resultados de la prueba de la normalidad de *Shapiro-Wilk*, el estadístico obtenido es de 0,947 y 0,980 de las variables de estudio considerados, los datos obtenidos en los procesos tienen una distribución normal, porque el nivel de significancia de ambas variables es mayor que el nivel de significación ( $p > 0,05$ ), por lo tanto, se conserva la  $H_0$ , es decir que, El conjunto de datos obtenidos tiene una distribución normal, eso determina que la prueba de hipótesis se debe realizar con la prueba no paramétrica Rho de Spearman.

### **Evaluación de la hipótesis de investigación**

Para probar las hipótesis planteado en la investigación de estudio se realizó con la prueba de Rho de Spearman se analizará a través de p-valor calculado con el nivel de significación de 0,05 ó 95% de confiabilidad por tratarse de una investigación de carácter educativo.

#### **4.3.1. Hipótesis general**

La plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**a. Hipótesis estadísticas**

H<sub>0</sub>: No existe relación significativamente entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación significativamente entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**b. Nivel de significación:**

Para esta investigación se ha considerado el  $\alpha = 0,05$ ; por tratarse de una investigación de carácter educativo. Pagano (2009; 293). Para la interpretación del resultado de la prueba de hipótesis se analizará con el p-valor. Si  $p \leq \alpha$  se rechazará la hipótesis nula (H<sub>0</sub>), caso contrario se acepta la hipótesis alterna (H<sub>1</sub>).

**c. Estadístico de prueba:**

*Coefficiente de correlación de Rho Spearman*

**Tabla 11.** Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo.

			Plataforma Canva	Aprendizaje colaborativo
Rho de Spearman	Plataforma	Coefficiente de	1,000	<b>,544**</b>
	Canva	correlación	.	<b>,004</b>
		Sig. (bilateral)		
		N	26	26
	Aprendizaje	Coefficiente de	<b>,544**</b>	1,000
	colaborativo	correlación	<b>,004</b>	.
	Sig. (bilateral)			
	N	26	26	

\*\*.

La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

#### d. Toma de decisión.

El coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,004 < 0,05$ ) por consiguiente, de rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ .

#### e. Interpretación.

De los resultados, afirmamos que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,544 entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

#### 4.3.2. Hipótesis específicas

##### Hipótesis específica 1:

La plataforma Canva se relaciona favorablemente con las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023

##### a. Hipótesis estadísticas

H<sub>0</sub>: No existe relación significativamente entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación significativamente entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**b. Nivel de significación:**

Para esta investigación se ha considerado el  $\alpha = 0,05$ ; por tratarse de una investigación de carácter educativo. Pagano (2009; 293). Para la interpretación del resultado de la prueba de hipótesis se analizará con el p-valor. Si  $p \leq \alpha$  se rechazará la hipótesis nula (H<sub>0</sub>), caso contrario se acepta la hipótesis alterna (H<sub>1</sub>).

**c. Estadístico de prueba:**

*Coefficiente de correlación de Rho Spearman*

**Tabla 12.** Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje

		Plataforma Canva	Estrategias de aprendizaje
Rho de Spearman	Plataforma Canva	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	<b>,508**</b>
		N	26
	Estrategias de aprendizaje	Coefficiente de correlación	<b>,508**</b>
	Sig. (bilateral)	<b>,008</b>	.
	N	26	26

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).



**d. Toma de decisión.**

El coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,008 < 0,05$ ) por consiguiente, de rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ .

**e. Interpretación.**

De los resultados, afirmamos que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,508 entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**Hipótesis específica 2:**

La plataforma Canva se relaciona favorablemente con las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023.

**a. Hipótesis estadísticas**

$H_0$ : No existe relación significativamente entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

$H_1$ : Existe relación significativamente entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**b. Nivel de significación:**

Para esta investigación se ha considerado el  $\alpha = 0,05$ ; por tratarse de una investigación de carácter educativo. Pagano (2009; 293). Para la

interpretación del resultado de la prueba de hipótesis se analizará con el p-valor. Si  $p \leq \alpha$  se rechazará la hipótesis nula ( $H_0$ ), caso contrario se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

**c. Estadístico de prueba:**

*Coefficiente de correlación de Rho Spearman*

**Tabla 13.** Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y las herramientas informáticas

			Plataforma Canva	Herramientas informáticas
Rho de Spearman	Plataforma Canva	Coefficiente de correlación	1,000	<b>,446**</b>
		Sig. (bilateral)	.	<b>,023</b>
		N	26	26
	Herramientas informáticas	Coefficiente de correlación	<b>,446**</b>	1,000
		Sig. (bilateral)	<b>,023</b>	.
		N	26	26

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**d. Toma de decisión.**

El coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,023 < 0,05$ ) por consiguiente, de rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ .

**e. Interpretación.**

De los resultados, afirmamos que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,446 entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

**Hipótesis específica 3:**

La plataforma Canva se relaciona favorablemente con los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023

a. **Hipótesis estadísticas**

H<sub>0</sub>: No existe relación significativamente entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

H<sub>1</sub>: Existe relación significativamente entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

b. **Nivel de significación:**

Para esta investigación se ha considerado el  $\alpha = 0,05$ ; por tratarse de una investigación de carácter educativo. Pagano (2009; 293). Para la interpretación del resultado de la prueba de hipótesis se analizará con el p-valor. Si  $p \leq \alpha$  se rechazará la hipótesis nula (H<sub>0</sub>), caso contrario se acepta la hipótesis alterna (H<sub>1</sub>).

c. **Estadístico de prueba:**

*Coefficiente de correlación de Rho Spearman*

**Tabla 14.** Prueba de Rho Spearman de la plataforma Canva y los ambientes interactivos.

			Plataforma Canva	Ambientes interactivos
Rho de Spearman	Plataforma Canva	Coefficiente de correlación	1,000	<b>,445**</b>
		Sig. (bilateral)	.	<b>,023</b>
		N	26	26
	Ambientes interactivos	Coefficiente de correlación	<b>,445**</b>	1,000
		Sig. (bilateral)	<b>,023</b>	.
		N	26	26

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

d. **Toma de decisión.**

El coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,023 < 0,05$ ) por consiguiente, de rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ .

e. **Interpretación.**

De los resultados, afirmamos que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,445 entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

#### 4.4. **Discusión de resultados**

Analizando los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación podemos observar las diferencias entre los resultados de una con los demás resultados de investigaciones con la finalidad de contrastar estos resultados.

Con respecto al uso de la plataforma Canva podemos afirmar que el 42,3% de estudiantes se encuentran en el nivel de satisfactorio, eso nos muestra que debe seguir mejorándose la implementación del uso de la plataforma, asimismo debemos de conocer que el 50,0% de estudiantes se encuentran en un nivel satisfactorio en el aprendizaje colaborativo, por otro lado, también afirmamos que el análisis de las hipótesis específicas reflejan un aspecto medianamente positivas siendo estas:

La plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023, muestran de acuerdo al coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,004 < 0,05$ ) por

consiguiente, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Es decir; que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,544 entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

La plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023, muestran de acuerdo a la correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,008 < 0,05$ ) por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Es decir; que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,508 entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

La plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023, muestran de acuerdo a la correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,023 < 0,05$ ) por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Es decir; que existe una correlación significativa positiva débil que alcanza un valor de 0,446 entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

La plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata –

Yanahuanca 2023, muestran de acuerdo a la correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,023 < 0,05$ ) por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ . Es decir; que alcanza un valor de 0,445 entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

Con respecto a los datos analizados se tiene que al aplicar la prueba de la normalidad de *Shapiro-Wilk*, el estadístico obtenido es de 0,947 y 0,980 de las variables de investigación considerados, los datos obtenidos en los procesos tienen una distribución normal, porque el nivel de significancia de ambas variables es mayor que el nivel de significación ( $p > 0,05$ ), por lo tanto, se conserva la hipótesis nula  $H_0$ , los datos provienen de una distribución normal.

Finalmente afirmamos que la investigación concluye en determinar que existe relación significativamente entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023.

## CONCLUSIONES

- a.** Respecto a los problemas de investigación formulados, podemos afirmar que, la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023, así se evidencia en los resultados obtenidos, siendo estas que el 42,3% de estudiantes se encuentran en un nivel satisfactorio en el uso de la plataforma Canva y un 50,0% de estudiantes se encuentran en un nivel satisfactorio de aprendizaje colaborativo.
- b.** Respecto a los objetivos de investigación podemos afirmar que la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023, observándose que los resultados del estadístico Rho de Spearman siendo 0,544 siendo esta una correlación positiva débil entre las variables de estudio.
- c.** Respecto a las hipótesis de investigación podemos afirmar que, la plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023, tal como muestra la prueba de hipótesis, siendo que, el coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de  $p$  es menor que  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) concluyendo, rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_1$ , es decir “existe relación significativamente entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca 2023”
- d.** Finalmente podemos concluir que, en relación a los propósitos previstos en la investigación se cumplió en determinar la relación entre las variables de estudio, sin embargo, debemos de tener en consideración que los estudiantes del grupo muestral

deben mejorar en el uso de la plataforma Canva el cual ayudara a mejorar los aprendizajes colaborativos, así como también tener mayor certeza en el proceso de enseñanza - aprendizaje.



## RECOMENDACIONES

1. Planificar la realización de cursos de actualización y formación destinados tanto a profesores como a estudiantes, enfocados en adquirir las habilidades necesarias para utilizar y gestionar nuevas herramientas tecnológicas. Esto garantizará su preparación para afrontar los desafíos emergentes en el ámbito educativo. Para lograr esto, es esencial fomentar la asimilación y aplicación de herramientas específicas, como la plataforma Canva y el enfoque de aprendizaje colaborativo. Estos elementos trabajan de manera conjunta para mejorar la optimización del proceso de aprendizaje de los estudiantes, en línea con las demandas actuales del entorno educativo.
2. Motivar a los educadores a mantenerse en constante actualización en lo que respecta a la implementación y empleo de tácticas, métodos y enfoques de enseñanza modernos y novedosos. También, promover la incorporación de herramientas educativas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto resultará en un beneficio para los estudiantes, ya que les permitirá mejorar su manejo de nuevas modalidades de trabajo académico, especialmente en circunstancias de pandemia, y a su vez, contribuirá a elevar el rendimiento en la adquisición de conocimientos.
3. Introducir la aplicación de esta herramienta tecnológica con el propósito de fomentar la colaboración en diversas Instituciones Educativas pertenecientes al ámbito de la UGEL Daniel Alcides Carrión y en otras provincias y regiones de la nación. Estos estudios comparativos serán ejecutados para posibilitar una contribución significativa en el ámbito educativo y, al mismo tiempo, para potenciar la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica dentro de nuestro sistema educativo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alanoca, A. (2021). Aprendizaje colaborativo virtual con GoogleDocs en el aprendizaje por competencias en una universidad privada del Cusco, año 2020. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
- Aponte, M. y Brea, O. (2019). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de información y comunicación para el perfil global de docentes y estudiantes universitarios.
- Alvarado, R. (2021). La plataforma virtual classroom en la optimización del aprendizaje del área de Educación para el Trabajo en los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2020. Disponible en <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2338>
- 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 [, Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/6815>
- Baena, P. (2017). Metodología de la investigación.
- Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación, segunda edición, p. 164.
- Chacón, M. (2020). Modelo de negocios para una aplicación de realidad aumentada (RA) en el turismo. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176833>
- De la Rosa, J., Osorio N. (2019). Uso de la herramienta Emaze en el proceso de aprendizaje colaborativo en el área de educación para el trabajo, en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco – 2017. Disponible en <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2054>
- Díaz & Hernández, (2002), Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo: el constructivismo social. Una nueva forma de enseñar y aprender. Editorial: Trillas. México D.F
- Fripp, J. (2018). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales aplicado con el modelo Flipped Learning en el curso de Literatura para alumnos del cuarto año de Educación Secundaria (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

- Guiza, M. (2011). Trabajo colaborativo en la web: Entorno virtual de autogestión para docentes. (Tesis de doctorado). Universidad de las Islas Baleares, España.
- Huerta Camones, R. T., Gutiérrez Deza, L. I. R. ., Picho Durand, D. J., & Bustamante Malaver, N. E. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico., (17), 308–319. <https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.7527687>
- Herrera, A. (2020). El aprendizaje colaborativo a través de las TICs en el aprendizaje del curso de Microsoft Excel del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2019 [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/16764>
- Johnson, D, Johnson R. & Smith, K. (1997). El Aprendizaje Cooperativo regresa a la Universidad: ¿qué evidencia existe de que funciona. Editorial: Universidad de Minnesota. Minesota Estados Unidos.
- Johnson, D. & Johnson, R. (1999). Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista. Grupo Editor: Aique. Buenos Aires, Argentina
- León Álvarez, R. L. (2022). Influencia de la plataforma Canvas en la gestión didáctica del docente UPAO, 2021.
- Mamani, H. y Mamani, R. (2019). Correlación entre el aprendizaje colaborativo y habilidades sociales en los estudiantes de sexto grado de educación primaria de la institución educativa N° 41061 José Antonio Encinas (Tesis de segunda especialidad). Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Medina, S. (2018). Aprendizaje colaborativo. Educación, 23, 101-105. Recuperado de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1175/1120>
- Mendoza, R. y Vizurraga, J. (2018). Aplicación del scratch en robótica educativa para el mejoramiento del aprendizaje colaborativo, en los estudiantes del 5to. grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Industrial N° 3 Antenor Rizo Patrón Lequerica – Pasco 2017. Disponible en <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/283>
- Pujolás, P. (2009). Introducción al aprendizaje cooperativo. Editorial: Universidad de Vich. Barcelona, España.
- Pujolás, P. (2009), Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva: una forma práctica para que puedan aprender juntos alumnos diferentes. [Ponencia presentada en las

- VI Jornadas de cooperación educativa con Iberoamérica sobre educación especial e inclusión educativa, Guatemala. OREALC/UNESCO] Tegucigalpa, Guatemala.
- Quenaya Inga De Galarza, A. R. (2022). Aprendizaje colaborativo y las competencias tecnológicas en una institución educativa superior – Callao, 2022.
- Ramirez Vilchez, E. A., Salazar Zavaleta, J. R., Gomez Palomino, S. M., Martínez Díaz, N. E., & Chiri Saravia, P. C. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5428-5441. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i4.3024](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3024)
- Riera, G. (2011), El aprendizaje cooperativo como metodología clave para dar respuesta a la diversidad del alumnado desde un enfoque inclusivo. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, Volumen 5, N° 2. Editora: RINACEUAM. México D.F.
- Smith & Mc Gregor (1992), Aprendizaje autónomo y competencias. *Revista Volumen 3 Madrid España*.
- Suarez, (2010), La autogestión del aprendizaje y la autonomía e iniciativa personal. En Universitat de Girona (Organizador), *La autogestión del aprendizaje*. Simposio llevado a cabo en el III Congreso Internacional UNIVEST, Girona, España.
- Sistema Tecnológico de Monterrey. (2008). *Aprendizaje colaborativo técnicas didácticas*.
- Torres, C. (2018). Estrategias de gestión del docente en el aula para mejorar el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del V ciclo de educación de la especialidad de primaria. (Trabajo de investigación de bachillerato). Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú.
- Vargas Moya, M. G. (2021). *Uso de la plataforma Canvas y el rendimiento académico de los estudiantes de Tecnología Arquitectónica 1 en la Universidad Tecnológica del Perú - Lima 2020*.
- Vargas, L. (2021). *Plataforma LMS Canvas en la mejora del aprendizaje del curso e-commerce en los estudiantes del Instituto de Emprendedores, Independencia, 2020* [, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58325>
- Vielma E. & Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Revista Educere*, Año 3, N° 9, junio, saber ULA, Santiago de Chile.

# **ANEXOS**

**Matriz de consistencia**

**Título de la investigación:** La Plataforma Canva y el Aprendizaje Colaborativo en el Área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata, Yanahuanca

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumentos
<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> a. ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación que existe entre la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> a. Establecer la relación que existe entre la plataforma Canva y las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> La plataforma Canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> a. La plataforma Canva se relaciona favorablemente con las estrategias de aprendizaje en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023</p>	<p><b>Variable 1:</b> La plataforma Canva</p> <p><b>Variable 2:</b> Aprendizaje colaborativo</p>	<p>Material educativo</p> <p>Intercomunicación</p> <p>Evaluación</p> <p>Estrategias de aprendizaje</p> <p>Herramientas informáticas</p> <p>Ambientes interactivos</p>	<p>✓ Actividades que se desarrollan en el curso.</p> <p>✓ Facilidad de uso</p> <p>✓ Entrega de tareas</p> <p>✓ Retroalimentación</p> <p>✓ Participación en foros de Discusión y aportes en debates</p> <p>✓ Consolidación de conocimientos</p> <p>✓ Aplicaciones pedagógicas</p> <p>✓ Métodos didácticos</p> <p>✓ Interacción de Comunidad de aprendizaje</p> <p>✓ Contexto específico</p> <p>✓ Satisfacción grupal</p>	<p><b>Técnicas</b></p> <p>✓ Observación</p> <p>✓ Encuesta</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>✓ Cuestionario</p>

<p><b>b.</b> ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?</p> <p><b>c.</b> ¿Cuál es la relación que existe entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023?</p>	<p><b>b.</b> Establecer la relación que existe entre la plataforma Canva y las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023.</p> <p><b>c.</b> Establecer la relación que existe entre la plataforma Canva y los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca - 2023.</p>	<p><b>b.</b> La plataforma Canva se relaciona favorablemente con las herramientas informáticas en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023</p> <p><b>c.</b> La plataforma Canva se relaciona favorablemente con los ambientes interactivos en el área de EPT en estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca – 2023</p>				
--	--	--	--	--	--	--

**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**E.F.P. Educación Secundaria**

**CUESTIONARIO DE USO DE LA PLATAFORMA CANVA**

**INSTRUCCIONES:**

El cuestionario consta de 12 ítems. Cada ítem incluye cinco respuestas. Marque con una (x) solo una respuesta en el cuadro que considere pertinente. La información solicitada es de carácter confidencial y anónima.

**Respuesta:** Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)

N°	ÍTEMS	Escala de valoración				
		5	4	3	2	1
<b>Dimensión 1: Material Educativo</b>						
1.	¿Usted considera que la plataforma Canva contribuye como recurso educativo para un mayor interés y atención en el curso?					
2.	¿Considera usted que el material elaborado en la plataforma Canva toma en cuenta la calidad científica de los contenidos del curso?					
3.	¿Considera que su interacción con la plataforma Canva le motiva el aprendizaje colaborativo?					
4.	¿Considera que el material elaborado en la plataforma Canva le hace más accesible y familiar el contenido?					
<b>Dimensión 2: Intercomunicación</b>						
5.	¿El uso de la plataforma Canva me facilita el envío de tareas?					
6.	¿El uso de la plataforma Canva me facilita el intercambio de archivos y documentos?					
7.	¿Considera usted que es importante recibir una retroalimentación por parte del docente una vez que haya recibido los resultados de la tarea?					
8.	¿La retroalimentación es fundamental para poder superar mis debilidades y mejorarlos?					
<b>Dimensión 3: Evaluación</b>						
9.	¿Considera usted que la plataforma Canva ayuda a mejorar su participación para intercambiar conocimientos sobre un tema específico?					
10.	¿Considera usted que las actividades propuestas en la plataforma Canva son importantes, a través del debate para aclarar dudas respecto a un tema?					
11.	¿Considera que el trabajo en equipo contribuye al aprendizaje colaborativo?					
12.	¿Considera que la participación en foros de debate ayuda a consolidar tus conocimientos?					

**Desde ya agradecemos su apoyo.**



**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**E.F.P. Educación Secundaria**

**CUESTIONARIO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO**

**INSTRUCCIONES:**

El cuestionario consta de 12 ítems. Cada ítem incluye cinco respuestas. Marque con una (x) solo una respuesta en el cuadro que considere pertinente. La información solicitada es de carácter confidencial y anónima.

**Respuesta:** Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)

N°	ÍTEMS	Escala de valoración				
<b>Dimensión 1: Estrategias de Aprendizaje</b>						
13.	¿Considera usted se establecer criterios para el trabajo en equipo?					
14.	¿Usted considera que los estudiantes fomentan habilidades de trabajo en equipo?					
15.	¿Cree usted que el docente desarrolla una orientación hacia el equipo para lograr objetivos?					
16.	¿Considera usted los materiales interactivos motiva al estudiante en su aprendizaje?					
<b>Dimensión 2: Herramientas informáticas</b>						
17.	En su opinión ¿Considera que usted que el docente debe fomentar la creatividad que hoy no brinda las tecnologías?					
18.	¿Considera usted que se muestre empatía en el proceso de aprendizaje en el aula?					
19.	¿Cree usted que el docente debe de promover la toma de decisiones colectivas en el trabajo en equipo?					
20.	¿Considera usted que el docente trata de ser equitativo en la solución de los conflictos en el trabajo en equipo?					
<b>Dimensión 3: Ambientes interactivos</b>						
21.	En su opinión ¿Es importante aplicar una posición de orientación hacia el logro de objetivos en las sesiones de clase?					
22.	¿Cree usted importante establece un tiempo para la realización de una actividad?					
23.	¿Usted cree que el docente contribuye con la solución de las dificultades que se presentan en equipos de trabajo?					
24.	Así mismo ¿Usted observa los aspectos positivos al evaluar los logros de las metas trazadas en las actividades?					

**Desde ya agradecemos su apoyo.**

**Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión**  
**Facultad de Ciencias de la Educación**  
**E.F.P. Educación Secundaria**

---

---

**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

<b>Estudiantes</b>	<b>Plataforma Canva</b>	<b>Aprendizaje colaborativo</b>
1	40	38
2	36	41
3	42	41
4	36	40
5	41	48
6	42	38
7	43	43
8	41	43
9	40	35
10	33	33
11	34	35
12	34	30
13	38	37
14	38	41
15	44	38
16	40	39
17	34	32
18	43	43
19	43	38
20	45	46
21	40	40
22	39	33
23	39	39
24	35	35
25	33	40
26	38	38

## Informe de validación de instrumentos de investigación

### INFORME

**A LA** : Bach. Klenis María DELGADO ESPINOZA

**FECHA** : Yanahuanca, 20 de abril de 2023

**ASUNTO** : **Validación de instrumentos de investigación**

En respuesta a su solicitud Bajo mi dirección, el equipo de investigadores completó una evaluación detallada del cuestionario de investigación acerca de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo. Esto fue realizado de acuerdo a los criterios predefinidos para este proceso. Luego de abordar y corregir las observaciones con el objetivo de mejorar el cuestionario, nos complace comunicar que la validación del mismo ha sido aprobada. Esto se debe a que cumple con los requerimientos técnicos en términos de su estructura, y la validación ha sido realizada por los educadores: Mg. Garlan Manases Hurtado Loyola, Mg. William Roger Espinoza Santiago y yo mismo. Los resultados de esta validación se encuentran detallados en las tablas que siguen:

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS:

INDICADORES	CRITERIOS
1. REDACCIÓN	Sí, está formulado con el lenguaje apropiado.
2. TERMINOLOGÍA APROPIADA	Sí, los términos usados están al nivel de la comprensión de los docentes de la muestra de estudio.
3. INTENCIONALIDAD	Sí, los ítems miden las variables propuestas

Teniendo como fundamento que antecede, la aprobación de los instrumentos se determinó con un calificativo del tercio superior en la escala vigesimal, vale decir entre 17 a 20 puntos; tal como se observa a continuación:

#### Cuestionario de la Plataforma Canva y el Aprendizaje Colaborativo

DOCENTES	REDACCION	TERMINOLOG IA APROPIADA	INTENCIO NALIDAD	PROMEDIO TOTAL
Mg. Aldo Arturo DÁVILA HUERTO	18	17	18	18
Mg. Garlan Manases HURTADO LOYOLA	17	17	17	17
Mg. William Roger ESPINOZA SANTIAGO	18	18	18	18
<b>TOTAL</b>	18	17	18	18

#### Resultado que otorgan los expertos al cuestionario Plataforma Canva y el Aprendizaje colaborativo

De acuerdo con las evaluaciones de los expertos, el promedio de los resultados es 18 puntos, con lo cual el instrumento fue aceptado y validado.

Sin otro particular, muy atentamente.

Mg. Aldo Arturo DÁVILA HUERTO  
Responsable del equipo