

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION A DISTANCIA



T E S I S

**El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés
en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución
Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con mención: Inglés - Quechua

Autor:

Bach. Lida Jhisela GUZMAN GUTIERREZ

Asesor:

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

Cerro de Pasco - Perú - 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRION
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACION A DISTANCIA



T E S I S

**El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés
en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución
Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
PRESIDENTE

Mg. Juan Antonio CARBAJAL MAYHUA
MIEMBRO

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL
MIEMBRO



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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 174 – 2024

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

Presentado por:

GUZMAN GUTIERREZ, Lida Jhisela

Escuela de Formación Profesional

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El uso del CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023

Asesor:

BERROSPI FELICIANO, Jorge

Índice de Similitud:

20%

Calificativo:

Aprobado

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



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DANIEL
ALCIDES
CARRION
[AVANZADA]

Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO TEOFILO FELIX FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 23.08.2024 08:07:34 -05:00

DEDICATORIA

Expreso mi gratitud a Dios por ser mi constante guía; a mis padres por su apoyo incondicional, y a mis hermanos por su respaldo y fe en mi capacidad para lograr mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

- A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, escuela de formación profesional de educación a distancia la Especialidad: inglés quechua.
- Al director de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, por permitirnos realizar nuestros trabajos de investigación.
- A mi asesor Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO, por bríndame su apoyo incondicional en asesoramiento del trabajo de investigación.
- A los estudiantes del tercer grado de la mencionada institución por su activa participación en la implementación de nuestra investigación, la cual siempre mostró cooperación.

RESUMEN

La investigación denominada “El uso del CANVA y el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023”, tuvo como objetivo general determinar la influencia del modelo CANVAS el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo-correlacional y un diseño no experimental. Como técnica, se utilizó la encuesta, y el instrumento fue un cuestionario validado mediante juicio de expertos. La muestra consistió en 40 estudiantes, seleccionados mediante muestreo por conveniencia.

Resultados: Se demostró que la herramienta CANVA está relacionada con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un coeficiente de correlación de 0,788, lo que indica una correlación positiva muy fuerte. También se determinó que CANVA está vinculada con la funcionalidad e interés en el aprendizaje significativo, con un coeficiente de correlación de 0,735, señalando igualmente una correlación positiva muy fuerte. Además, se observó que CANVA está asociada con la participación activa en el aprendizaje significativo, con un valor de correlación de 0,852, lo cual sugiere una relación positiva muy fuerte. Finalmente, se concluyó que la correlación entre la implementación de CANVA como estrategia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de 3er grado fue de 0,682, reflejando una correlación positiva fuerte y significativa.

Palabras clave: El uso del CANVA, aprendizaje significativo

ABSTRACT

The general objective of the research entitled "The use of CANVAS for the development of meaningful learning achievement in the area of English in third grade high school students of the Ernesto Diez Canseco Educational Institution - Yanahuanca, 2023, was to determine the influence of the CANVAS model on meaningful learning in the area of English in third grade high school students of the Ernesto Diez Canseco Educational Institution - Yanahuanca, 2023. The methodology used was quantitative, with a descriptive-correlational level and a non-experimental design. A survey was used as a technique, and the instrument was a questionnaire validated by expert judgment. The sample consisted of 40 students, selected by convenience sampling.

Results: It was shown that the CANVA tool is related to motivation in the development of meaningful learning, reaching a correlation coefficient of 0.788, indicating a very strong positive correlation. It was also determined that CANVA is linked to functionality and interest in meaningful learning, with a correlation coefficient of 0.735, also indicating a very strong positive correlation. In addition, CANVA was found to be associated with active participation in meaningful learning, with a correlation value of 0.852, suggesting a very strong positive relationship. Finally, it was concluded that the correlation between the implementation of CANVA as a strategy in the development of meaningful learning in 3rd grade students was 0.682, reflecting a strong and significant positive correlation.

Keywords: The use of CANVA, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el avance de la ciencia y la tecnología, especialmente en el ámbito educativo, ha generado una amplia variedad de programas y aplicaciones digitales que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia de la pandemia que comenzó en 2019 y se intensificó en Perú en marzo con la declaración de emergencia sanitaria, los docentes se vieron obligados a adaptarse a las nuevas circunstancias para continuar con las actividades académicas. Esto ha llevado a que los educadores desarrollen habilidades en el uso de recursos didácticos, particularmente digitales, como CANVA.

El presente trabajo lleva por título: "El uso de CANVA en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023". Hemos organizado nuestro estudio en cinco capítulos, los cuales describo brevemente a continuación.

El primer capítulo se centra en el problema de investigación, resaltando la formulación del problema, los objetivos, la justificación y las limitaciones que surgieron durante el desarrollo de esta investigación.

El segundo capítulo abarca el marco teórico, los antecedentes del estudio, las bases teóricas y la definición de términos clave.

El tercer capítulo describe la metodología de la investigación, incluyendo detalles sobre la población y la muestra, así como el tipo, nivel y diseño de la investigación.

El cuarto capítulo presenta el procedimiento y análisis, destacando el proceso de investigación, el tratamiento estadístico, la prueba de hipótesis y la discusión de los resultados.

Para concluir, se presentan las referencias bibliográficas y se adjuntan los anexos, que incluyen los instrumentos, modelos de las sesiones y algunas fotografías que documentan la implementación del taller de investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema.	3
1.3.1. Problema general.....	4
1.3.2. Problemas específicos	4
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general.	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	4
1.5. Justificación de la investigación.	5
1.6. Limitaciones de la investigación.	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	8
2.2. Bases teóricas - científicas.	12
2.2.1.1 Técnicas del modelo Canvas	29
2.3. Definición de términos básicos.	46
2.4. Formulación de hipótesis	48
2.4.1. Hipótesis general	48
2.4.2. Hipótesis específicas	49
2.5. Identificación de variables	49
2.6. Definición operacional de variables e indicadores	49

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
3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos	55
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.	57
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	58

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.....	60
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.	61
4.3. Prueba de Hipótesis.....	70
4.4. Discusión de resultados.....	73

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de Variables.	50
Tabla 2	Población de estudio.	54
Tabla 3	Muestra de estudio.	55
Tabla 4	Escala de Likert considerado en el instrumento.	57
Tabla 5	Significancia de la correlación.	61
Tabla 6	Nivel de relacion – Canva – Aprendizaje significativo.	62
Tabla 7	Resultado de correlación entre Canva y motivación.	64
Tabla 8	Resultado de correlación entre Canva y comprensión.	66
Tabla 9	Resultado de correlación entre Canva y el interés.	67
Tabla 10	Resultado de correlación entre Canva y la participación.	69
Tabla 11	Análisis de relación de Kolmogorov-Smirnov para muestra.	71
Tabla 12	Coeficiente de relación según Rho de Spearman.	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados del cuestionario.	63
Figura 2	Resultado de correlación entre Canva y motivación.	65
Figura 3	Resultado de correlación entre Canva y comprensión.	66
Figura 4	Resultado de correlación entre Canva y funcionalidad e interés.	68
Figura 5	Resultado de correlación entre Canva y participación activa.	69
Figura 6	Diagrama de dispersión de las variables.	72

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema.

En el siglo XXI, la "tecnología" ha cobrado una importancia fundamental en numerosos ámbitos, incluida la educación. Esto se debe a que la tecnología se ha convertido en el principal medio para la transferencia de conocimientos en la mayoría de los países. Su integración ha atravesado diversas innovaciones y ha transformado nuestras sociedades, alterando por completo la manera en que las personas piensan, trabajan y viven (Grabe, 2007). En este contexto, las instituciones educativas tienen la responsabilidad de preparar a los estudiantes para desenvolverse en una sociedad basada en el conocimiento. El propósito de integrar entornos virtuales es mejorar y aumentar la calidad, accesibilidad y eficiencia en la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

Además, la falta de familiaridad de los docentes con el uso de estos nuevos entornos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es preocupante, ya que podría llevar a una educación tradicional en la que el maestro sea el centro del aprendizaje en lugar del estudiante. Esto puede resultar en una falta de motivación

en los alumnos para aprender un segundo idioma, afectando el desarrollo de los logros de aprendizaje previstos en la lengua meta. Por otro lado, el uso consciente de entornos virtuales en el aprendizaje del inglés permitirá a los estudiantes ser más autónomos y alcanzar las competencias comunicativas en una lengua extranjera.

En la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, el docente de inglés utiliza entornos virtuales de aprendizaje en sus clases con el propósito de desarrollar las habilidades comunicativas en el idioma inglés. Es igualmente fundamental motivar a los estudiantes a reconocer el valor de las TIC como una herramienta clave en su proceso de aprendizaje, integrándolas de manera consciente y responsable en su vida cotidiana. Este aspecto requiere ser investigado para comprender los efectos de este enfoque y optimizar los logros de aprendizaje.

Según la Enciclopedia (citado en Jama y Cornejo, 2016), "después de la familia, la escuela es el segundo grupo primario de convivencia. La escuela surge debido a la incapacidad de los padres para proporcionar una educación intelectual completa a sus hijos." La ONU (2016) señala que los informes muestran que muchos estudiantes enfrentan dificultades para completar adecuadamente sus tareas asignadas. Además, existe una diferencia significativa en el rendimiento entre los estudiantes de zonas rurales y urbanas, evidenciando una falta de equidad que se atribuye al poder adquisitivo de las familias. Algunos sugieren que aumentar las horas de la jornada escolar podría ser una solución, pero como indicaron Elías, Walder y Portillo (citado en Santiago, 2016), más allá de ampliar el número de horas de clase, es fundamental mejorar la calidad del servicio educativo en su totalidad.

1.2. Delimitación de la investigación

➤ **Delimitación temporal.**

La presente investigación tuvo una duración desde la pandemia del 2020 tiempo que duró la pandemia

➤ **Delimitación especial**

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

➤ **Delimitación social**

La presente investigación se realizó los estudiantes de 3er. Grado.

➤ **Área de influencia**

El espacio de influencia, de la presente investigación estuvo situado en el Distrito de Yanahuanca de la Provincia Daniel Alcides Carrión y Región Pasco.

1.3. Formulación del problema

La revolución tecnológica ha cambiado radicalmente nuestra manera de entender el mundo que nos rodea. Las nuevas generaciones viven una realidad muy distinta a la de nuestra infancia, y es posible que en pocos años gran parte de lo que conocemos hoy pierda relevancia para el futuro. Los cambios ocurren a tal velocidad que la educación debe adaptarse para preparar a los estudiantes a enfrentarlos. En este escenario, el uso de entornos virtuales de aprendizaje se presenta como una herramienta de gran valor.

La implementación de entornos virtuales de aprendizaje ha permitido a muchos estudiantes continuar con su año escolar durante el confinamiento, pero también ha puesto de manifiesto la brecha digital que persiste en diversas partes del mundo. Las desigualdades en el acceso a la tecnología y la conectividad entre

estudiantes de diferentes niveles socioeconómicos afectan de manera desproporcionada a los más vulnerables, intensificando las disparidades educativas.

1.3.1. Problema general.

¿Cómo influye el uso de CANVAS en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo interviene el CANVAS en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023?
- b) ¿Cómo mejora el CANVAS en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023?

1.4. Formulación de Objetivos.

1.4.1. Objetivo General.

Determinar la influencia del uso CANVAS en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

1.4.2. Objetivos específicos.

- a) Demostrar la influencia del modelo CANVAS en la intervención en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

- b) Comprobar la influencia del modelo CANVAS para la mejora del aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

1.5. Justificación de la investigación.

En la situación actual, es crucial reflexionar sobre las nuevas formas de enseñanza que implican la gestión de recursos de entornos virtuales para el aprendizaje. El desarrollo de buenas prácticas docentes en la Era de la Sociedad de la Información busca abordar el fenómeno educativo desde una perspectiva lo más global posible, donde la tecnología se integra de manera transversal en todas las actividades que realizan tanto estudiantes como educadores. En la actualidad, resulta impensable que una comunidad prospere sin tecnología. Por ello, la promoción de habilidades digitales debe ser un componente fundamental en las políticas públicas si queremos un futuro más sostenible y equitativo. En este contexto, necesitamos educadores capaces de enfrentar desafíos utilizando la tecnología de manera responsable y efectiva.

Justificación Teórica

Se justificará mediante la aplicación de la teoría y los conceptos fundamentales del modelo Canvas, que incluye las siguientes dimensiones: Segmento de Cliente, Propuesta de Valor, Canales, Relación con los Clientes, Fuentes de Ingreso, Recursos Claves, Actividades Claves, Alianzas Claves y Estructura de Costos. Además, se utilizarán las teorías de innovación educativa, que abarcan dimensiones como la intencionalidad, planificación, identificación de recursos, implementación y evaluación, para explicar las dificultades en el

desarrollo de proyectos de innovación educativa. Esta aplicación permitirá contrastar diversos conceptos del modelo Canvas y su implementación en el nivel primario de la Institución Educativa.

Justificación práctica

Este proyecto constituye una oportunidad significativa para la Institución, abordando cada problema que surja en la implementación de nuevas estrategias para la innovación educativa del docente. Un aspecto importante de esta investigación es su ejecución, que abre la posibilidad de fomentar la innovación en la escuela, permitiendo a los docentes avanzar en su desarrollo profesional y reflejar este progreso en sus alumnos. Finalmente, la investigación será valiosa para el autor, ya que permitirá aplicar los conocimientos adquiridos en la formación académica, especialmente en la gestión de la innovación educativa. El objetivo es encontrar soluciones a los desafíos planteados en los posibles proyectos.

Justificación metodológica

El presente estudio permitirá adaptar el modelo Canvas a diversos proyectos de innovación educativa en el aula. Los docentes integrarán en su práctica pedagógica mecanismos, estrategias, elementos, insumos, canales, técnicas y otros aspectos dentro de los 9 segmentos del modelo, considerando todos los factores de su entorno y optimizando sus propuestas para lograr aprendizajes significativos para los estudiantes. Este trabajo de investigación es fundamental, ya que contribuirá a mejorar la calidad de los servicios educativos y fomentará nuevas formas de innovar en la gestión educativa. Según los objetivos del estudio, el análisis de los resultados permitirá proponer cambios en

la innovación educativa como un proceso sistemático de nuevas experiencias pedagógicas. Además, servirá para aplicar los conocimientos adquiridos en la Universidad en relación con la gestión de la innovación educativa, y facilitará la identificación de soluciones concretas para el desarrollo de nuevos proyectos innovadores por parte de los docentes.

1.6. Limitaciones de la investigación.

Para el desarrollo de la presente investigación, se presentaron las siguientes limitaciones:

Tiempo: La investigadora enfrenta restricciones de tiempo debido a su carga horaria de trabajo.

Costo: La investigación implica un alto costo económico, que será asumido por la investigadora.

Dificultades Bibliográficas: Hubo dificultades en la preparación de materiales para la aplicación del taller, dado que no existen investigaciones nacionales que sirvan como referencia para este trabajo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Martínez (2017) realizó su tesis para obtener el grado de magíster en Gestión de la Innovación en Bogotá, titulada “Estrategias Innovadoras para Disminuir la Reprobación Escolar Aplicando el Modelo de Negocio CANVAS”. El objetivo planteado por la autora fue diseñar estrategias innovadoras para reducir la reprobación escolar utilizando el modelo de negocio CANVAS. Empleó una metodología de tipo descriptivo y enfoque cualitativo. Concluyó que el modelo CANVAS permite diagnosticar la situación actual, ofreciendo una perspectiva innovadora frente a los problemas que pueden surgir, y facilita la formulación de alternativas de solución desde un enfoque diferente. Además, el modelo ofrece la posibilidad de construir protocolos para la ejecución de procesos repetitivos dentro de la institución educativa.

Ferreira (2015) realizó una investigación sobre “El modelo Canvas en la formulación de proyectos”, cuyo objetivo fue determinar la pertinencia de la metodología Canvas en la formulación de proyectos a través de la caracterización del modelo. Realizó revisiones de textos y artículos que aplican las mismas metodologías de investigación y demás referentes. En la innovación y el emprendimiento por ello la necesidad de generar modelos más dinámicos, simples y que den solución inmediata a cambios constantes del mercado. Concluyo que el modelo Canvas vienen a ser una importante herramienta para el emprendimiento y también para innovar, también es importante el plan de negocios que debe ser flexible y además que con eso se puede responder la oportunidad y la necesidad en el mercado.

Bernués (2015), en su tesis para obtener el grado de Doctor en la Universidad Complutense de Madrid, titulada “Análisis de la figura de gestión de eventos a través de un modelo de gestión integral: el modelo CANVAS”, tuvo como objetivo desarrollar un modelo ágil para la gestión de eventos que permitiera reducir el tiempo en el desarrollo de los mismos y satisfacer las necesidades de los clientes. Concluyó que los eventos gestionados mediante el método Canvas demostraron ser efectivos para describir la gestión y el marketing asociados con actividades empresariales, valorando todos los aspectos relevantes para la importancia de un evento. Además, indicó que el modelo Canvas puede considerarse un punto de partida para el diseño de nuevos modelos en el ámbito de la gestión de eventos.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Yactayo y Zurita (2015) llevaron a cabo una investigación titulada "Tecnologías de la Información y Comunicación y Rendimiento Académico en Estudiantes del Área de Inglés del Sexto Grado de la I.E. Libertador San Martín - 2014". Esta investigación, de tipo sustantiva y descriptiva, utilizó un diseño no experimental, transversal y correlacional, con una muestra de 32 estudiantes de sexto grado. Tras aplicar la prueba de hipótesis y analizar la correlación de Pearson, cuyo coeficiente se situó por debajo del nivel permitido, se concluyó que la utilización de las TIC se relaciona de manera significativa con el rendimiento académico.

Sanchez (2020) en su tesis para que opte por el bachiller en educación en Lima sobre "Herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar", tuvo como objetivo determinar el grado de mejora de la Herramienta Canva en la creatividad en estudiantes. La metodología aplicada por la autora fue aplicada con enfoque cualitativo. La muestra la conformaron los estudiantes de 14 y 15 años respectivamente. Concluyó que la herramienta Canva puede ser de mucha ayuda para los docentes que pueden usarlo como estrategia y como un recurso o técnica para sus alumnos, debido a ello vendría a ser una opción para reforzar la educación para los alumnos, también se debe hacer participar al estudiante en sus enseñanzas, podrían crear cosas e innovar y mostrar su creatividad para que mejoren su educación y con ello tendrán mejores oportunidades más adelante.

Atúncar (2017) en su investigación realizada en la Universidad Católica Sedes Sapientae en Lima, para que opte por el grado de maestro en gestión e innovación educativa de "El modelo Canvas para el desarrollo de la

innovación educativa docente del nivel secundario en la institución educativa privada Howard Gardner de Lima Norte, Comas, 2017”, tuvo como objetivo determinar la influencia del modelo Canvas en el desarrollo de la innovación educativa docente del nivel secundario en la Institución Educativa. Tiene enfoque cuantitativo, de alcance explicativo y diseño Preexperimental. Al final concluyó que el modelo Canvas tiene influencia significativa en el desarrollo de la innovación educativa en docentes del nivel secundaria en la Institución Educativa. Los módulos saber (Que), hacer (Como), vender (Para quien) y ganar(Con que) del modelo Canvas favorecieron el desarrollo de la innovación educativa en los docentes que participaron en la investigación.

2.1.3. Antecedentes Locales

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

experimentan nuevos escenarios formativos que apuestan al intercambio de conocimiento inmediato entre docentes y estudiantes.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Modelo CANVAS

Según Osterwalder y Pigneur (2010):

“Permite organizar de manera lógica la operatividad en la que las organizaciones crean valor, lo ponen a disposición de sus clientes y como obtienen por ello unos rendimientos del valor aportado. Otra ventaja es que todas estas fortalezas y debilidades son reflejadas en una sola hoja (lienzo) de manera muy visual para tener una imagen del conjunto” (p.16).

El autor nos da a conocer las ventajas del modelo de Canvas, ya que cuenta con una estructura práctica porque tiene una visión amplia en la empresa y flexible ya que se esta se adapta a las necesidades del usuario y por ello tenemos que dar un valor agregado a nuestro servicio o producto.

La metodología Canvas, se adapta a las necesidades que esta permite organizar en un proyecto de innovación. Una aplicación es la aplicación del proyecto de innovación con la relación del lienzo. Así mismo se puede construir un lienzo relacionando a los clientes con la fórmula de beneficios que podría recibir si adquiere el producto y o servicio

El lienzo de Canvas describe los procesos mediante los cuales las organizaciones diseñan estrategias para posicionar su producto y/o servicio en el mercado competitivo con la finalidad de garantizar la rentabilidad y sostenibilidad de la organización. (Minondo, 2017, p. 1).

Tenemos un mercado competitivo donde la oferta es muy grande y los

demandantes son impredecible, la metodología práctica nos permite el desarrollo del valor agregado y que esté de acuerdo a las necesidades del demandante. Es fundamental conocer y tener identificado las necesidades para crear los productos o servicios y que esta se amolde a las necesidades del demandante, este enfoque busca establecer los mecanismos calidad en el momento oportuno de producto.

El lienzo de Canvas, nos ayuda a proyectar un modelo de negocio sin complicarnos con los procesos complejos, el autor desarrolla una idea original con sus 9 dimensiones que son las siguientes: estructura de costos, alianzas claves, actividades claves, recursos claves, fuente de ingreso, relación con los clientes, canales, propuesta de valor y segmento de cliente.



Fuente: https://www.google.com/search?sca_esv=a591636a69e92710&sxsrf

Dimensión 1. Segmento del cliente. Se va a definir a los que dirigen unos grupos de personas y empresas. Los clientes son la base de las empresas debido a que si no tuvieran una cartera de clientes estas no podrían permanecer en el mercado y tener rentabilidad, por ello tenemos que aumentar la satisfacción de necesidades, viendo el comportamiento y atributos semejantes, un modelo de negocio ayuda a tener definido el segmento de mercado al que se va a dirigir la empresa. Así mismo deben tomar decisiones fundamentadas ya que estos van a dirigir las estrategias. Una vez que ya se toma la decisión ya ve el diseño del modelo de negocio que se base en conocimientos y la necesidad que tienen el público objetivo a los que se va a satisfacer.

Los segmentos de los grupos de clientes:

- Diferentes canales de distribución.
- Conocer las necesidades que se requieren e justifiquen con una oferta diferente.
- Relaciones diferentes o tipos.
- Contar con el índice adecuado en rentabilidad.
- Pagar por diferentes aspectos en la oferta.

Los clientes tienen mucha importancia que son ellos los que consumen los bienes o servicios que ofrece la empresa y siempre son y además hacen que una empresa sea sostenible y tenga mayor rentabilidad, es debido a ello que se le debe de dar la importancia debida. Existen tipos de clientes de acuerdo a sus características y preferencias que se presentan a continuación (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 20)

- **Mercado de masas.** en el sector de electrónica es bastante habitual este modelo de mercado, toda empresa se enfoca en el público y ya no distinguen el segmento, así como los medios por los cuales se realiza las distribuciones y el vínculo con los clientes ya que estos presentan problemas y también necesidades.
- **Nicho de mercado.** Es aquel mercado que no está muy atendido por las empresas y algunos de estos modelos se distinguen en segmentos, una empresa que debe atender a este segmento deberá ofrecer un valor agregado para destacar de las demás empresas.
- **Plataformas multilaterales (o mercados multilaterales).** En esta sesión encontramos productos y servicios que crean un segmento de un mercado

en especial. Por ello se propone la característica que determina que el consumidor se incline por 2 o más organizaciones, con la finalidad de solucionar problemas de insatisfacción de este. Estas propuestas son un conjunto de servicios y productos con el fin de satisfacer la demanda del segmento que se determina. Dichas propuestas suelen innovadoras.

Dimensión 2. Propuesta de valor. Se realiza la descripción del grupo de productos y servicios para generar valor en los segmentos de mercados a los que se desee llegar, para el consumidor es un punto importante la diferencia que notede una empresa a otra y ello hará que tome su decisión a cual ir a consumir es por ello que si la empresa puede brindar algo único o que solucione las necesidades del mercado de manera innovadora va a tener ventaja frente a las otras empresas, en el mercado no solo se puede crear productos desde cero sino mejorar los productos ya existentes en el mercado añadiéndolos su valor agregado.

Novedad. El valor de satisfacción era invisible y los clientes no se daban cuenta ya que no encontraban una oferta parecida. Generalmente no siempre este valor será asociado con la tecnología, hay industrias completamente nuevas en las telecomunicaciones móviles. Otra empresa de fondos inversión que son las responsables de la nueva tecnología.

Mejora del rendimiento. El rendimiento de cada producto y servicio solía ser algo habitual en el valor de mercado, por ello tantas interrogantes que se generan. en el sector informática utiliza técnicas hace muchos años atrás esta comercializa equipos con más potencias, pero los últimos años una PC más rápido, así como tener una capacidad de almacenaje en sus discos ya no generan el crecimiento que se busca en los demandantes del mercado de

rendimiento.

Personalización. Últimamente lo personalizado está siendo tendencia en el mercado ya que los clientes cada vez requieren que lo que adquieran sea de acuerdo a lo que buscaban en específico y por ello es que estos productos y servicios tienen mayor demanda en el mercado.

«**El trabajo, hecho**». Se conceptualiza por la perfección del trabajo con sus clientes del sector aeronáutico la empresa de Rolls confía totalmente en sus productos que fabrica y mantenimiento de sus motores. Esto permite a los clientes pagar el precio por sus productos.

Diseño. También es fundamental y es valorado por los consumidores en distintos sectores que ponen atención en la calidad que presentan los diseños que ofrecen.

Marca/estatus. Con el solo hecho de llevar una marca reconocida hace que la persona indique riqueza, y otro tipo de sociedad.

Precio. al ofrecer un precio mayor o mejor esto influye a los usuarios comportamiento de determinación, la propuesta de precio bajos permite implicaciones importantes en el modelo de negocio, por ello las empresas aéreas han rediseñado modelos de valor basados en precios bajos para competir en el mercado, otra empresa que precio es la empresa de coches Nano, con un diseño fabricado de la industria india, es bajo comparado a otras marcas del mismo diseño ya si otras empresas.

Reducción de costos. Podemos crear el valor de precio con disposición de los clientes, y hacer que participen, esto se considera innovador en un modelo de negocio ya que se hace uno se la tecnología eficientemente y con ello ofrecer al mercado productos y servicios a precios más accesibles.

Reducción de riesgos. Las empresas como también los clientes deben considerar la importancia en obtener algún bien o servicio teniendo en cuenta el riesgo que eso implica, por lo que se considera la garantía que nos brindan ya que eso reduce el nivel de riesgo que asume el comprador de servicios o bien. Por lo que es necesario trabajar con un socio de confianza que puede aportar una experiencia de seguridad.

Accesibilidad. Existe en la actualidad mayor accesibilidad en el mercado porque vivimos en un mundo globalizado, incluidas la ética y legal de las empresas. Por lo tanto, un negocio accesible puede lograr un mejor rendimiento y aumentar en poco tiempo las ventas, para lograrlo se debe considerar algunos factores, como el grado de exigencia de calidad que se debe ofrecer en el mercado, considerando el valor agregado en cada uno de los bienes o servicios. Por lo que los clientes tendrán mayor confianza y acudirán a la empresa y realizarán sus compras de manera eficaz.

Comodidad/utilidad. Toda empresa debe buscar en impulsar y maximizar sus ingresos, es decir para obtener o llegar a ese nivel, es importante considerar la utilidad vista desde el marketing, ya que la comodidad y la utilidad está reflejada en una gestión efectiva, realizando flujos de inversionistas, estrategias y tomando decisiones para el crecimiento de la empresa. Tener un cliente satisfecho, con alto índice de comodidad del bien o servicio adquirido hará que su conducta sea positiva por lo que recomendará a la empresa a su círculo, motivo por el cual se verá reflejado un crecimiento en la empresa.

Como dice Osterwalder “aquí se pueden usar otras herramientas complementarias como el mapa de empatía, metodología Lean o Customer Development Process” (Minondo, 2017, p. 14).

Dimensión 3. Canales. Las medias por los cuales se hace la distribución y las ventas de una empresa para que o que fabriquen en el área de producción lleguen a los clientes finales. La distribución ha experimentados grandes cambios en la era de la tecnología y digitalización esto ha provocado el acercamiento al consumidor. Los canales cumplen con las siguientes funciones:

- Conocimiento, el consumidor debe tener el conocimiento d la existencia de la empresa y lo que elabora para que lo adquiera si lo requiere.
- Consideración, tener en cuenta la evaluación del cliente a lo que se propondrá como valor agregado. Visita, el consumidor debe terne toda la accesibilidad para conocer el bien que sea obtenerlo, realizando la compra de manera física o por medio la tienda virtual.

Los canales han aumentado su popularización por medio del internet y el asentamiento del comercio electrónico. Se sabe que existe algunos canales propios estos pueden ser directos por medio de un equipo de comercialización o página web, el otro canal es indirecto lo cual es considerado teniendo una tienda propia liderada por el gerente general de la empresa, por lo que el canal indirecto abarca en gran cantidad ya tienen múltiples alternativas, por ejemplo, la distribución al por mayor y al por menor, lo que obtienen índices de beneficios ello le brindará a la organización incrementar su utilidad, ganancias. Sin embargo, en el canal directo existe márgenes con mayores beneficios, pero su puesta al mercado puede elevar su coste. Lo conveniente es encontrar el

punto de equilibrio en los 2 canales para así completar la experiencia única de los clientes y esta aumente progresivamente.

Tipos de canal

- Propio directo: venta por internet y equipo comercial.
- Socio indirecto: Tiendas de mayorista, de socios y propias

Fases de canal

- Información: la manera en que se da a conocer lo que la empresa ofrece.
- Evaluación: la forma en que la empresa brinda las características de lo que ofrece para que el cliente pueda tomar la mejor decisión.
- Compra: detallar de qué forma los consumidores pueden adquirir los productos y servicios.
- Entrega: es la manera en que se hace llegar lo que compro el cliente.
- Posventa: luego de la compra que valor agregado más se ofrece.

La atención al cliente es muy fundamental ya que vamos a generar experiencia ante una compra de producto o servicio.

Los medios de comunicación, reparto y entrega de los productos establecen una interacción directa de la organización con el cliente, (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 26).

Dimensión 4. Relaciones con los clientes. En este punto se describe varios tipos en donde se establecen el segmento de mercado, las organizaciones deben establecer el tipo de segmento que se adecue a ellos. Estas relaciones pueden ser fundamentadas por:

- Estimulación de ventas

- Captación de clientes.
- Fidelización de clientes.

En los inicios estas relaciones entre los operadores móviles y clientes se establecían una captación agresiva lanzando los móviles gratis, y cuando ingresaron nuevas empresas con las mismas estrategias estas cambiaron de estrategias y empezaron la fidelización al cliente, estas traían grandes beneficios para ellos. El modelo varía a medida de la experiencia global de los usuarios.

Existen categorías en relación al cliente para mantener un determinado segmentode mercado:

Asistencia personal. Basada en que el consumidor tiene una comunicación directa con el área de atención al cliente, donde se le ayude a resolver su queja o dudas acerca del servicio prestado. Por ello se establece los centrosde llamada, correos y punto de venta.

- **Asistencia personal exclusiva.** En aquí el servicio al cliente se realiza de manera más personal y con mayor énfasis en brindarlo todo lo necesario al cliente que suele prolongarse por un tiempo largo, por ejemplo, en el caso de los negocios bancos privados cuentas vip se consideran clientes muy importantes.
- **Autoservicio.** En este tipo de relación, las empresas proporcionan todos sus medios para que los mismos usuarios puedan resolver sus quejas y servirse ellos mismos, no hay una relación directa con los consumidores.
- **Servicios automáticos.** Es más sofisticada y cuentan con el servicio automático (autoservicio), por ejemplo, reconocen a distintos clientes y sus características para así darles el servicio relativa a sus transacciones o

pedidos, estos pueden filtrar a través de recomendaciones de un libro, revista o películas.

- **Comunidades.** Es muy frecuente que las organizaciones usen comunidades para atraer clientes, estas empresas ya cuentan con contacto para sí intercambiar conocimientos. Por ejemplo, la empresa de farmacia Glaxosmithkline quien fue el creador de una comunidad en línea privada. Ahí creó su nueva línea de adelgazamiento natural y vendía sin recetas.
- **Creación colectiva.** Este tipo de relación va más allá de lo tradicional, ellos hacen que los clientes participen para así crear valor, por ejemplo, la empresa Amazon invita a sus clientes que participen con comentado su experiencia en sus compras, así crea un gran vínculo entre el producto y el cliente. Ellos califican el producto, el modelo, su diseño, entre otros aspectos.

Segmentos de mercado. Toda persona que desea emprender en cualquier actividad es importante segmentar al cliente lo cual se realiza mediante encuestas, analizado el comportamiento de las personas, es decir el consumo que se realiza, sabores, modelos, moda, etc. De acuerdo a las necesidades que se tiene, en general lo que buscan es que las necesidades del consumidor sean satisfechas. Este módulo se enfoca en categorizar los tipos de clientes de acuerdo a sus características y preferencias (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 20).

Dimensión 5. Fuentes de ingreso. Las empresas están dispuestos a pagar diferentes segmentos en el mercado, ya que cada segmento es una fuente de ingreso y fijación según la gestión de rentabilidad, según subastas, según negociaciones y según el mercado determinado para el servicio o producto que

impulso. Se observará dos tipos.

1. Ingreso de los resultados por la publicidad generada en los periódicos.
2. Los pagos por transacciones de pagos puntuales que realizan los usuarios.

Formas de generar fuentes de ingresos:

- **Venta de activos.** En esta fuente se vende los derechos de propiedad de productos como libros, música, vehículo que puedes adquirir o reverlos. Esta fuente es más usada por la empresa Amazon.
- **Cuota por uso.** En esta fuente el servicio se basa en tiempo de uso que puedes usar del servicio o producto, como el servicio de internet, el servicio de minutos por llamada, el tiempo en el Gym, entre otros. En producto el libro que puedes alquilar en la biblioteca, el coche entre otros.
- **Cuota de suscripción.** Las cuotas que puedes pagar por un servicio o producto, como el alquiler de un departamento en 10 años, el pago de tu auto por un tiempo de 5 años, ya si esta fuente la determinación es la facilidad que brindas al usuario en tiempo para que adquiere el producto o servicio.
- **Préstamo/alquiler/leasing.** Es un intercambio que se realiza entre dos objetos, ya sea de un inmueble a cambio de efectivo, esto se da precio un contrato o algún compromiso del tiempo y el modo de pago que se realizara. La empresa de ZipCar alquila sus carros por horas para que puedan movilizarse por la ciudad, esto hace otras personas imiten y alquilen sus vehículos.
- **Concesión de licencias.** La concesión de licencias es común en la industria multimedia, que venden licencias a otras personas. Así como en

la industria de la tecnología que viene con un pago de licencia a cambio a ser patentada.

- **Gastos de corretaje.** Es una especie de contrato comercial, por el cual una persona debe tener conocimiento del mercado y de las legislaciones donde se realicen las operaciones. Es decir, facilite el acercamiento y negociaciones entre los interesados. La función principal es lograr la celebración del negocio de ambas partes.
- **Publicidad.** Es muy usada en el marketing al ser considerada de mucha ayuda para la transmisión de lo que desea que el cliente sepa y así se forme un vínculo de confianza hacia una marca. Además, se sabe que es una estrategia de mercadotecnia con el objetivo de alcanzar al público e incentivarlo a comprar. Pero existen desafíos al realizar la publicidad ya que se considera que lo tradicional ya no debe aplicarse. Los precios se fijan dependiendo del mecanismo que se considere, ya sea fijo o variables.
- **Fijo.** Sin aquellos que siempre deberán de pagar, independiente del nivel de producción de un negocio, es decir es un precio predeterminado.
 - ✓ Lista de precios fija. Estos se consideran bienes, servicios, inmuebles.
 - ✓ Según características del producto. Se da por el valor que contiene un bien o servicio. Esto según las características que le des.
 - ✓ Según segmento de mercado. Depende mucho de la segmentación realizada y el resultado que se obtiene al realizar el análisis.
 - ✓ Según volumen. Esto es definido según la cantidad adquirida se obtiene el precio real del mercado.

Dinámico. Se sabe que es dinámico cuando se encuentra en constante cambio ya que no es algo estático.

- **Negociación.** Es un término que se da entre dos a más personas llegando a un acuerdo que ambas partes sean beneficiarios,
- **Gestión de la rentabilidad.** Se busca aportar elementos objetivos y cuantitativos a los análisis de marketing y a las decisiones comerciales con la finalidad de maximizar el beneficio de la empresa o entidad.
- **Mercado en tiempo real.** Los precios pueden diferir de acuerdo a la demanda y oferta del mercado.

Subastas. Es un procedimiento de venta donde los interesados compiten entre sí para adjudicarse el bien o servicio a ser subastado.

También dentro de las fuentes de ingresos se consideran otros tipos de intercambios comerciales: capacitación del personal (Los conocimientos es el capital del ser humano), las alianzas (Estrategias para crecer en menor plazo) y los servicios adicionales (Asesoría, mantenimiento y otros (Márquez, 2010, p. 32).

Dimensión 6. Recurso claves. Se consideran los recursos que una empresa debe desplegar para hacer que el negocio funcione de manera eficaz. Se consideran todas las actividades estratégicas para llevar las propuestas de mayor importancia al mercado, es importante establecer que exista un valor agregado único para su mayor aceptación y generar ingresos residuales. Así mismo es importante considerar a los socios claves para desarrollar el negocio, inversiones, proveedores. Se consideran algunos puntos clave para el crecimiento de la empresa:

Físicos. En esta variable se consideran el espacio físico donde se realizarán el servicio, es decir el área de infraestructura, construcción, instalación de servicios adecuados, para una mayor comodidad del público en general, así mismo con la era de la tecnología existen en la actualidad de espacios físicos virtuales, es decir que no necesariamente existe un espacio físico para realizar las ventas o compras de algún bien, todo se da de manera virtual.

Intelectuales. Es una de las herramientas de mayor demanda en la actualidad ya que existen personas o empresas que tienen creatividad, habilidades que les permite generar ingresos pasivos, este capital intelectual es un impulsador de valor intangible en una organización que genera beneficios futuros lo cual es un contribuyente clave para el éxito económico.

Humanos. Ningún negocio puede tener un crecimiento económico si no se cuenta con los recursos humanos ya que sin la mano de obra no se puede llegar a lograr el objetivo, también es importante considerar la especialización de las actividades que realizan cada humano así mismo como instrumento de gestión para la competitividad, realizando capacitaciones, entrenamientos personales, incentivos con la finalidad de que la empresa obtenga mayor utilidad.

Económicos. Son los medios de pago que permite la satisfacción de las necesidades durante las etapas de producción de la empresa, por lo cual resulta dándole un valor, para ello es importante que la empresa realice inversiones. Los recursos económicos no solamente aplican para una empresa, sino que también en otros casos como familia.

“Los recursos pueden ser de la organización, prestación de terceros o donaciones, todos ellos dentro de la gama de logísticos, humanos y financieros. Su importancia radica en el insumo de funcionamiento de la

organización”(Márquez, 2010, p. 32).

Dimensión 7. Actividades claves. Son las actividades que se deben de priorizar para que sea realizada de manera adecuada una idea, en este sentido si las acciones no se realizan de manera adecuada, esto podría fracasar, por es ello necesario dominar a detalle todas las actividades claves, considerando de manera estratégica, para evitar problemas operativas, tales como ventas bajas, problemas en cumplir con las metas de corto y largo plazo, es importante recordar que si se domina cada actividad clave perfectamente, ello significa que se está bien capacitado para la toma de decisiones correctas para un mayor desarrollo de la empresa.

Dimensión 8. Aliados claves. Es importante identificar los socios claves que serán los aliados estratégicos de una empresa para planificación estratégica del negocio, estos socios ayudarán al crecimiento de la empresa y que esta funciona de la manera más adecuada, compartiendo experiencias, costes y también recurso. Tales como socios industriales, socios inversores, etc. Lo que se propone es que se establezca una red de los que van a proveer a la empresa y aquellos socios que favorecen al crecimiento y la mejor función del modelo de negocio. Por ello es fundamental tener con el entorno, observar el ecosistema, nuevas ideas, con la mentalidad de innovar. Las motivaciones para establecer asociaciones son:

Optimización y economía de escala. En la microeconomía se considera que son los costes-beneficios que las empresas obtienen de la escala de sus operaciones, es decir se relaciona de manera inversamente proporcional, cuando el coste por unidad de producción disminuye al aumentar la escala, esto se debe porque existen factores técnicos, estadístico, para el grado de

control del mercado, estas son aplicadas a diferentes situaciones organizativas, comerciales y a diferentes niveles. Se conoce que existen dos tipos de economía de escala, uno es interno, esto va depender directamente de todas a las acciones que emprenda la dirección de las empresas de forma interna con el fin de reducir costos y obtener mayor utilidad, así mismo se considera la escala externa, lo cual se produce por causas ajenas a la empresa, es decir son factores que no se pueden contralar sino dependemos de otros.

Reducción de riesgos e incertidumbre. Estas están en todas las organizaciones, por lo que las empresas deben de decidir las mejores opciones a diario, pero no siempre se conoce que resultados tendrá dicha decisión.

Por ellos muchas empresas se dejan llevar por la incertidumbre lo cual conlleva muchas veces a acciones negativas hacia las personas. Es importante considerar el contexto internacional que se viene y con ello estar al pendiente de lo que podría suceder para que no afecte alguna situación adversa no prevista. Ya que el mercado es muy cambiante, pero la empresa debe estar siempre al pendiente.

Compra de determinados recursos y actividades. No todas las organizaciones disponen de los recursos necesarios para poder desarrollar de manera eficiente las actividades que se asigna en cada área, estas acciones les pueden conllevar a no tener una empresa sólida, lo cual para ellos es importante contar con todo el equipamiento en buenas condiciones. Algunos recursos de mayor importancia son de la tecnología, ya en mundo de la globalización cada vez va en aumento. Según los recursos que implemente en la empresa se verá reflejada en crecimiento de ella.

Es importante que las organizaciones promuevan alianzas estratégicas que les

permitan crecimiento y mejora de su producto y/o servicios, con la finalidad de reducir costes e índices de riesgo y fortalecer se posicionamiento en el mercado de consumo (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 38).

Dimensión 9. Estructura de costos. En este capítulo se considera todo referido al costo de infraestructura de la empresa, lo cual se considera los principales costos, el objetivo es formar de manera eficiente aquellos costos de una organización para que con ello se tome mejores decisiones a favor de la empresa, teniendo en cuenta diferentes aspectos como tipos de costos, porcentajes, productos, clientes, etc. Conocer en qué situación está en la parte financiera la empresa es importante también para la toma de decisiones y es por ello que el área contable de una empresa es fundamental y conocer la situación de la empresa ayudara a la alta gerencia a ver que opción es más rentable.

Según costos. Está enfocado en reducir aquellos costos innecesarios, de manera adecuada, la intención es tener una estructura de costos ágil y autorizada, con una inclinación hacia la tercerización.

Según valor. Las empresas se centran a este tipo de estructura para crear el valory se caracterice por tener un alto nivel de personalidad. Es decir, se muestra la marca. Lo cual esto hará sé que identifique como único y reconocible. Antes de que empieces a hacer cualquier cálculo es importante considerar algunos aspectos importantes; como definir una política de costos basadas en los objetivos y propiedades de tu empresa, un equipo financiero experimentado y capacitado, registro de las ventas y gastos de tu empresa, una vez determinado estos aspectos, se realiza la estructura de costo:

- Costos fijos. Estos son aquellos gastos que la empresa no puede dejar de

pagar, ya que son indispensables para el día a día de la empresa, son parte del día de tu negocio, lo cual se tiene que respetar y considerar para evitar desequilibrios en tu economía.

- Costos variables. Estos son fáciles de poder regularizar, adaptables, es decir existen métodos correctos para hacerlo, considerando el presupuesto anual. Para ello se considera considerar los rubros de egresos o gastos variables, divide estas cantidades entre el número de unidad que produjiste y así obtener el costo unitario.
- Economías de escala. Sirve también para impulsar de manera positiva la mejora de tus procesos de trabajo y elevar la productividad de tu empresa.
- Economías de campo. Esta referido a la disminución del coste promedio de la organización en el área de producción, es decir que se estaría realizado la fabricación de dos productos de manera
- simultánea para aprovechar mejor los factores para la producción y as herramientas que se usan y todo lo demás que está involucrado en el proceso.

Dentro del listado de costes se pueden considerar en las actividades claves, recursos, alianzas, canales de distribución y todo lo que demande la implementación y ejecución del modelo de negocio (Márquez, 2010, p. 33).

2.2.1.1. Técnicas del modelo Canvas

“La importancia de la aplicación de técnicas ágiles y flexibles para concebir modelos de negocio se enfatiza en los mecanismos necesarios para recoger sugerencias, ideas y diversos aportes internos como externos con la finalidad de realizar procesos de inmersión en la

problemática” (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 127), con ello idear para la implementación de los prototipos de modelos de negocio y con ello evolucionar con los resultados esperados. Podemos encontrar las siguientes técnicas:

- **Aportaciones de los clientes.** Tener en consideración la percepción del cliente cuando experimente el servicio o producto que debe ser un antecedente en la elaboración de los diseños del negocio. En ella encontraremos una diversidad de información que alimenta cada módulo planteado en el modelo de Canvas (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 128).

Las expectativas de los consumidores siempre están presentes ya que estos se generan una percepción de lo que consumen y en base a ello estará su elección y tener una buena percepción por parte del cliente ayuda a la empresa a que tenga más clientes ya que estos recomendarán en base a lo que percibieron y la recomendación por persona es la mejor publicidad para una empresa.

- **Ideación.** Se presenta poca dificultad para esquematizar el modelo Canvas, el reto está en el planteamiento de un nuevo diseño. Es necesario realizar una fase creativa que parte desde la conformación de un equipo de cocreación hasta un proceso de creación como el brainstorming (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 136).

El equipo con el que dispone para la creación es importante ya que estos van a diseñar el modelo de negocio más adecuado para los consumidores.

- **Pensamiento visual.** El perfil de un pensamiento visual es necesario para diseñar nuevos modelos de negocio. Para ello se contar con el manejo de herramientas como la fotografía, esquemas visuales, síntesis de la información y capacidad de diseño gráfico, que permitan entender y articular los módulos del modelo Canvas. (Osterwalder y Pigneur, 2010, p. 148).

Lo que se busca con el pensamiento visual es que se comprenda las estrategias que se van a utilizar y estas deben de ser entendibles y precisas para que se comprendan fácilmente. La capacidad visual ayuda a que la persona pueda tener mejor comprensión de lo que desea realizar.

- **Creación de prototipos.** Es una herramienta que contribuye con datos que son significativos para que se elaboren nuevos modelos de negocio. Partes desde el pensamiento visual para convertir lo abstracto en algo tangible y necesita de otras ciencias para elaborarlo, como la tecnología, arquitectura, ingeniería y otros (Osterwalder y Pigneur, 2010, p.162).

2.2.2. Aprendizaje significativo

El creador de la teoría del aprendizaje significativo es David Paul Ausubel. Uno de los conceptos fundamentales en el moderno constructivismo, la teoría en referencia, responde a la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual éste tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje.

El aprendiz solo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel se contrapone al aprendizaje memorístico, indicando que sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva.

Dimensiones del objetivo de aprendizaje: - Contenido, lo que el aprendiz debe aprender (el contenido de su aprendizaje y de la enseñanza).

- Conducta, lo que el aprendiz debe hacer (la conducta a ser ejecutada). Esta relación o anclaje de lo que se aprende, con lo que constituye la estructura cognitiva del que aprende, fundamental para Ausubel, tiene consecuencias trascendentes en la forma de abordar la enseñanza. A toda experiencia que parte de los conocimientos y vivencias previas del sujeto las mismas que son integradas con el nuevo conocimiento y se convierten en una experiencia significativa
- se le conoce como aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo se sustenta en el descubrimiento que hace el aprendiz, el mismo que ocurre a partir de los llamados «desequilibrios», «transformaciones», «lo que ya se sabía»; es decir, un nuevo conocimiento, un nuevo contenido, un nuevo concepto, que están en función a los intereses, motivaciones, experimentación y uso del pensamiento reflexivo del aprendiz.

Los requisitos básicos a considerar en todo aprendizaje significativo son: -Las experiencias previas (conceptos, contenidos, conocimientos).

- La presencia de un profesor mediador, facilitador, orientador de los aprendizajes.

- Los alumnos en proceso de autorrealización.
- La interacción para elaborar un juicio valorativo (juicio crítico).

En tal sentido, un aprendizaje es significativo cuando el aprendiz puede atribuir posibilidad de uso (utilidad) al nuevo contenido aprendido relacionándolo con el conocimiento previo. El proceso de aprendizaje significativo está definido por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz; las mismas que le proporcionan experiencia, y a la vez ésta produce un cambio relativamente permanente en sus contenidos de aprendizaje.

2.2.2.1. Fases del aprendizaje significativo

Fase inicial	Fase intermedia	Fase final
<p>Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación). • El procedimiento es global. - Escaso conocimiento específico del dominio (esquema preexistente). -Uso de estrategias generales independientes del dominio. - Uso de conocimientos de otro dominio. 	<p>Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas. • Hay oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución. 	<p>Mayor integración de estructuras y esquemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mayor control automático en situaciones (cubra abajo). • Menor consciente. La ejecución llega a ser automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo. • El aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en:

<ul style="list-style-type: none"> • La información adquirida es concreta y vinculada al contexto específico (uso de estrategias de aprendizaje). • Ocurre en forma simple de aprendizaje. • Condicionamiento. • Aprendizaje verbal. <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias mnemónicas. • Gradualmente se va formando una visión globalizada del dominio. • Uso del conocimiento previo. • Analogías con otro dominio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento más abstracto que puede ser generalizado a varias situaciones (menos dependientes del contexto específico). • Uso de estrategias de procedimiento más sofisticadas. • Organización. • Mapeo cognitivo. 	<p>a) Acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes (dominio).</p> <p>b) Incremento de los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo hábil de estrategias específicas de dominio.
---	--	--

Fuente: Jorge L. Rivera Muñoz/

http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf, pág. 48

Por lo tanto, los contenidos de aprendizaje significativo son del tipo actitudinal, valorativo (ser); conceptual, declarativo (saber); y procedimental, no declarativo (saber hacer). Las actividades resultan significativas cuando el aprendiz, entre otros aspectos, disfruta con lo que hace, participa con interés, se muestra seguro y confiado, pone atención a lo que hace, trabaja en grupo con agrado, trabaja con autonomía, desafía a sus propias habilidades, propicia la creatividad y la imaginación.

2.2.2.2. Características de evaluación

Cuando la evaluación –entendida como juicio de valor para tomar decisiones en base a una información determinada y/o parámetros de referencia– es aplicada al aprendizaje debe dar respuestas, entre otras interrogantes a las siguientes: ¿Qué es evaluar?, ¿cómo es la evaluación?, ¿para qué evaluar?, ¿qué evaluar?, ¿cuándo evaluar?, ¿quién evalúa?; es decir, debe informar de las principales características de la evaluación del aprendizaje significativo.

➤ **¿Qué es evaluar?**

Implica establecer una aproximación conceptual, en tal sentido, para De Zubiría (1994) 1 evaluar es formular juicios de valor acerca de un fenómeno conocido, el cual vamos a comparar en base a criterios establecidos de acuerdo a fines trazados; es decir, es valorar en base a parámetros de referencia o información para la toma de decisiones.



Fuente: Jorge L. Rivera Muñoz/
http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf, pág. 49

➤ **¿Cómo es la evaluación?**

Toda actividad educativa que exige comprobar un aprendizaje significativo implica hacer una evaluación y expresar un juicio de valor; es decir, que al realizar una práctica evaluativa siempre existe

una intencionalidad educativa, la misma que responde a una determinada concepción del ser humano; ello obliga a identificar, el ¿cómo es?, es decir, aspectos y características tales como:

- a. **Integrada**, en razón a que constituye una fase que conforma la programación, el desarrollo y gestión del planeamiento y la planificación del currículo.
- b. **Integral**, porque el alumno debe ser evaluado en su progreso formativo e incorporación del aprendizaje significativo (aspecto académico), el mismo que se revela a través de su capacidad de información, comprensión, análisis, síntesis, aplicación y valoración; así como en sus actitudes, intereses, habilidades, hábitos de trabajo, destreza motriz, valores, entre otras competencias.
- c. **Formativa**, su propósito es perfeccionar la acción educativa, el proceso de aprendizaje significativo y el desarrollo integral del educando.
- d. **Continua**, debido a que es un quehacer permanente durante todo el proceso educativo y no sólo al final; se puede tomar decisiones en el momento oportuno. Este carácter continuo se traducirá aumentando la oportunidad de evaluación del aprendizaje significativo a través de la aplicación de diversas técnicas e instrumentos.
- e. **Acumulativa**, también denominada sistemática, en razón a que incrementa informaciones sobre los distintos procesos y productos, para comprobar la adecuación de los resultados a los

intereses y necesidades de los alumnos. Este carácter acumulativo obliga al profesor a registrar las apreciaciones más significativas del desenvolvimiento del alumno, procurando describir con bastante exactitud la actuación del alumno.

- f. **Recurrente**, toda vez que permite la retroalimentación sobre el desarrollo del proceso, perfeccionado constantemente de acuerdo a los resultados del aprendizaje significativo que va alcanzando el alumno.
- g. **Criterial**, porque la evaluación del aprendizaje significativo debe hacerse a la luz de ciertos referentes, entendidos como objetivos o competencias, que previamente han sido formulados y que sirven como criterios en el proceso educativo y permiten evaluar los resultados del aprendizaje significativo; por tanto, se debe explicitar si ella se basa sólo en criterios, competencias y objetivos cognitivos, o abarca otras dimensiones en el educando.
- h. **Decisoria**, para que la información y los datos adecuadamente tratados y organizados permitan la emisión de juicios de valor; éstos propician y fundamentan la toma de decisiones para mejorar el proceso y los resultados del aprendizaje significativo.
- i. **Cooperativa**, en tanto intervienen un conjunto de usuarios que participan activamente en cada una de las etapas del proceso comprobación del aprendizaje significativo.
- j. **Comprensiva**, porque incluye, además de los datos recogidos por los instrumentos relacionados, todo tipo de información, tanto formal como informal, que se obtengan del proceso

educativo, para luego seleccionar los que son más útiles para mejorar el aprendizaje significativo.

k. Científica, porque obliga a fundamentar sus principios y normatividad en la investigación y experimentación; esta característica implica hacer uso de técnicas y métodos concordantes con los propósitos a evaluar, es decir, deben ser usados de forma adecuada para posibilitar, fácilmente, una expresión valorativa que permita tomar las decisiones sobre el proceso de aprendizaje significativo.

➤ **¿Para qué evaluar?**

En la evaluación del aprendizaje, resolver el ¿para qué?, es responder cuáles son las finalidades, propósitos, objetivos o competencias específicas, en la perspectiva de analizar las necesidades, mejorar los procesos y calificar los resultados inherentes a las actividades educativas; es decir, la función pedagógica de la evaluación del aprendizaje significativo es, entre otras cosas, diagnóstica, formativa y sumativa.

Diagnóstica, porque permite extraer datos y disponer de información significativa para analizar las necesidades de aprendizaje significativo.

- **Formativa**, porque posibilita mejorar el proceso de aprendizaje significativo, en la medida que se detecten los factores que están influyendo.

- Sumativa, para calificar el resultado del aprendizaje significativo y también, para aludir a la situación final de quien participó del proceso de aprendizaje.

➤ **¿QUÉ EVALUAR?**

Los especialistas expresan que todo puede ser evaluado; es decir, pueden ser evaluados los elementos, los componentes, las áreas, los niveles, los estamentos, los procesos y otros. En el aspecto del aprendizaje significativo, para resolver qué implica establecer el objeto de aprendizaje, para lo cual se utiliza con frecuencia el modelo basado en competencias y en objetivos, para lo cual se establecen, entre otros, los Dominios Cognoscitivos, Afectivos y Psicomotores; en tal sentido, se pretende evaluar lo que el alumno es capaz de realizar con relación a los propósitos establecidos y los contenidos curriculares.

- Dominio Cognitivo (Conceptual), información verbal, destrezas intelectuales, estrategias cognitivas, conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis, capacidad de relacionar y evaluación.
- Dominio Afectivo (Valorativo), actitudes, autonomía personal, tolerancia, respeto, confianza, cooperación, autocontrol, recepción, respuesta, valoración, seguridad en sí mismo, responsabilidad, participación e interés.
- Dominio procedimental (psicomotor): capacidad de pensar, destrezas motoras, control del cuerpo, expresión corporal, percepción, respuesta dirigida, mecanización, hábitos,

desplazamiento, discriminación manual, coordinación, organización manual y temporal.

➤ **¿CUÁNDO EVALUAR?**

La oportunidad de evaluar el aprendizaje significativo implica resolver el hacerlo, es decir, el momento adecuado para la detección, desarrollo y logro de habilidades, actitudes, capacidades y otros. En la perspectiva de resolver el momento de evaluar el aprendizaje significativo, se alude a la temporalidad de las actividades a realizar y a sus diversas intenciones y propósitos, por lo que se considera lo siguiente:

- Inicial (detección).
- Procesal (desarrollo).
- Final (logro).

➤ **¿QUIÉN EVALÚA?**

La evaluación como acción comprensiva y cooperativa exige indagar y dar razones de nuestro trabajo, por lo tanto, intervienen en esta tarea los alumnos, los colegas, el propio docente y los padres de familia.

Para esto conviene desarrollar los conceptos de autoevaluación y coevaluación.

Autoevaluación. «Lo fundamental es conocer la propia percepción del alumno respecto al trabajo realizado tanto en el ámbito individual como en el grupal. El alumno deberá tratar todos los aspectos de su aprendizaje (dificultades, materiales, tiempo, etc.). De esta manera el profesor podrá realizar el diagnóstico de sus alumnos a la vez que estimulará la participación activa de los mismos».

Coevaluación, «La evaluación es más completa cuando intervienen todos los sujetos, para integrar los datos obtenidos en un informe único»

2.2.3 Relación de la teoría de Vygotsky con las herramientas tecnológicas

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

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

2.2.3.1. Uso de la plataforma CANVA y su participación

Para Díaz (2017) en este siglo XXI, nos encontramos en constante transformación permanente, cambios vertiginosos mediante la tecnología digital en donde se nos presenta un sin fin de recursos digitales al servicio de los usuarios en especial para la comunidad educativa con novedosas tecnologías comunicacionales e informacionales en distintos puntos de la comprensión, encerrados en el valor educacional. En ese sentido, cita a Bedriñana (2005) en donde también enfatiza que “las interfaces educativas virtuales son sitios web que dan servicios variados a los integrantes de la red social didáctica (educandos, profesores, administradores y familias): elementos didácticos, instrumentos para la búsqueda de datos, información, utilidades para la comunicación interpersonal, consejos. formación, diversión”.

Al desarrollar su trabajo siguiendo con el proceso de la encuesta a los estudiantes de la institución, concluye que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) benefician la exclusiva forma de estudio, en donde se desarrollan espacios virtuales que hacen más fáciles las relaciones sociales entre los competidores de estos procesos académicos.

Con referencia a la plataforma, Marcos (2017) señala que es una herramienta de diseño web de carácter gratuito en donde se puede crear y publicar diversidad de diseños gratis bonitos y elegantes sin necesidad de utilizar herramientas como Photoshop o Ilustrador, es una herramienta interactiva en donde permite realizar diseños concretos en donde ayuda a resolver una gran cantidad de problemas del día a día por los que pasa un diseñador; además esto ayuda a relacionar o elaborar proyectos de tal

manera que genera espacios en donde posibilita la selección de diferentes diseños para el público, en el que se pueden elaborar logotipos, currículums, tarjetas, infografías, posters, o publicaciones para redes sociales, crear elegantes presentaciones, portadas de una revista o diferentes tipos de documentos.

2.2.3.2- CANVA como herramienta

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

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

En el ámbito educativo; la herramienta permite crear presentaciones, canva doc que es un recurso de trabajar contenidos interactivos en una hoja de Word; además de tener una infinidad de plantillas para ser adecuado para cada fin o propósito educativo. Según Santos, et.al. (2019) refiere que Canva como herramienta brinda una más de 8000 plantillas gratis para una centena de diseño con diversos fines; de la misma manera, ofrece elaborar diseños, añadiendo imágenes, textos entre otros compendios.

2.2.3.3. Recursos de CANVA

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

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

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

2.2.4. CANVA en la enseñanza de ingles

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

- **Canva doc.-** Es un documento en línea en donde el usuario puede escribir, insertar figuras, presentar información y poder compartirlo con los demás, incluso se puede hacer trabajo en línea con este recurso.
- **Pizarra on line.-** Las pizarras online de canva es otro recurso en donde encuentra una infinidad de plantillas con mapas mentales o diferentes organizadores gráficos de tal manera que solamente se puede insertar contenido y poder presentar mediante exposiciones temáticas.
- **Presentaciones. -** Es uno de los recursos que presenta canva para realizar trabajos académicos o temas para exposiciones tiene las características de las presentaciones mediante diapositivas.
- **Redes sociales. –**Para las redes sociales también cuenta con diseños pre establecidos de acuerdo a la ocasión y de acuerdo a los formatos que se requiere para su publicación, presenta una diversidad de plantillas de acuerdo a los formatos que solicita en las redes sociales.
- **Videos. –** Los videos que presenta en canva de igual manera también se encuentra pre establecidos para trabajar de acuerdo al formato que se requiera, solo basta con inserta los videos y poder editar.

2.2.4.1- La enseñanza y creatividad de los docentes con Canva

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

herramientas llamadas como tecnologías de la información y comunicación

- TIC, se han convertido desde ya como competencias básicas a desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

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

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

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

2.3. Definición de términos básicos

- **Evaluación.** Se sistematiza todo el proceso del proyecto de innovación y se compara con otras experiencias similares, en base a ello se reflexiona sobre los resultados y las dificultades encontradas (Robalino y Eroles,

2010, p. 42).

- ***Ganar (Con qué).*** Especifica la forma de crear sostenibilidad en la organización y las estrategias que garanticen su rentabilidad (Minondo, 2017, p. 2).
- ***Hacer (Cómo).*** Corresponde a los procesos de realización y distribución de los productos y/o servicios para ponerlos a disposición del público objetivo (Minondo, 2017, p. 2).
- ***Identificación de recursos.*** Es esta fase se deberá realizar un inventario de los recursos existentes y poder diagnosticar los faltantes para complementarlo a nivel de recursos humanos, logísticos y financieros (Robalino y Eroles, 2010, p. 41).
- ***Innovación educativa.*** Es un proceso que lleva tiempo y que nunca está totalmente acabado, ya que la escuela es un sistema vivo y cambiante (Atúnca Prieto, 2017).
- ***Intencionalidad.*** La intencionalidad proyecta el camino de la institución educativa, marca las premisas de su propuesta pedagógica y el tipo de formación de sus estudiantes (Robalino y Eroles, 2010, p. 40).
- ***Implementación.*** Es la ejecución de lo que se planifica mediante las acciones que se prevén, en base a los resultados de procesos se pueden realizar las mejoras necesarias (Robalino y Eroles, 2010, p. 42).
- ***Planificación.*** Se realiza la organización de las actividades que se pretenden llevar a cabo para realizar un cambio en la institución. Se enfatiza en la implementación para garantizar la transformación de uno o varios aspectos educativos (Robalino y Eroles, 2010, p. 40).

- **Modelo de negocios:** Cuando mencionamos Gestión empresarial es necesario hablar del método de modelo de negocio Canvas, uno de los principales objetivos al momento de implementar un negocio es agregar valor a nuestra idea empresarial. Desde el 2008, el modelo Canvas propone una metodología sencilla y busca un modelo integral para analizar a la empresa como un todo. (Osterwalder & Pigneur, 2011), se trata de una herramienta simple, practica y aplicable a la estrategia, el emprendimiento y la innovación.
- **Canva:** Es un software y sitio web de herramientas de [diseño gráfico](#) simplificado, fundado en [2012](#). Utiliza un formato de arrastrar y soltar e incluso permite de manera proporcionada hacer grandes y pequeñas las figuras y proporciona acceso a más de 60 millones de fotografías y 5 millones de [vectores](#), gráficos y fuentes. Es utilizado del mismo modo por diseñadores, como por profesionales del sector. Sus herramientas se pueden utilizar tanto para el diseño web como para los medios de impresión y gráficos.
- **E-learning 3.0:** Es la combinación de un sistema de gestión de aprendizaje a través de una *plataforma educativa junto con herramientas web y dispositivos móviles*

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Ha: El uso de CANVA influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Ho: El de CANVA no influye significativamente en el logro de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

Hi₁: El modelo CANVAS interviene significativamente en el logro de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023

Hi₂: El modelo CANVAS mejora significativamente en el logro de aprendizaje del área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variable independiente

➤ El uso de CANVA

2.5.2. Variable dependiente

➤ Logros de aprendizajes significativo

2.6. Definición Operacional de variables e indicadores

Tabla 1 Operacionalización de variables

VARIABLE	Dimensiones	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Independiente Modelo CANVAS Herramienta web de diseño gráfico que brinda recursos que pueden servir para que el estudiante aprenda con juegos, videos, plataformas digitales y uso de redes sociales y también para que la labor del maestro sea mucho más accesible, atractiva y llamativa. (Arcentales Fajardo et al., 2020)	Innovación interactividad	Uso de lenguaje correcto El estudiante interactúa con facilidad Maneja las redes sociales con facilidad.	Sesiones de aprendizaje
	Creatividad enseñanza	La plataforma Canva se adecua para un diseño básico y sencillo. La plataforma Canva realiza actividades con presentaciones o con canva doc.	
	Influencia en el aprendizaje	aprendizaje La plataforma Canva permite un fácil acceso a la información (ppts, resúmenes, separatas, enlaces, blogs, páginas web. La estructura de la plataforma Canva permite una fácil navegación por los diferentes menús y apartados.	

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	Dimensiones	INDICADORES
Variable Dependiente Logros de aprendizajes	Adquisición de nuevos conocimientos con significado, comprensión, criticidad y posibilidades de usarlos en explicaciones, argumentaciones y solución de situaciones problema, incluso nuevas situaciones (Moreira, 2017)	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestras interés por el logro de tus aprendizajes. • Te sientes motivado por atender o aprender funciones en Canva. • Estas complacido con el logro de tus metas académicas.
		Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> • Buscas estrategias para adquirir nuevos conocimientos. • Construyes significados a partir de la información que recibes. • Reconoces cuando has aprendido
		Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Asumes un rol protagónico en sus exposiciones. • Expresas con facilidad cuando tienes una duda. • Reconoces tus fortalezas para adquirir conocimientos

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

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

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

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

3.3. Métodos de investigación

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

3.4. Diseño de investigación

Son un elemento clave para la construcción de un conocimiento válido sobre un fenómeno particular, por lo que conocer en qué consisten, cuáles son sus características y de qué depende la elección de uno u otro resulta fundamental para todo investigador.

Se definen como el conjunto de técnicas que, coherentes con la orientación de una investigación y el uso de determinadas herramientas, permitirán la obtención de un producto o resultado particular (las orientaciones de investigación, técnicas, herramientas).

El investigador, una vez que tiene clara su orientación, sabe que cuenta con N cantidad de métodos de los que puede disponer, pero sabe también que los resultados del uso de unos u otros (o la combinación de varios) le llevarán a un resultado muy particular y no a otro.

En nuestra investigación será una investigación cuantitativa es aquella que reclama la intervención de datos cuantificables o numéricos (cantidades,

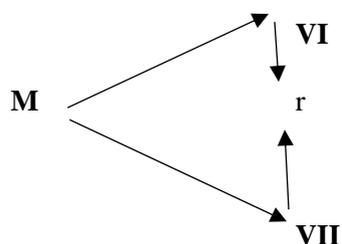
magnitudes), por lo que trabajan con universos muy grandes (sobre los cuales toman muestras representativas como criterio de validación).

El diseño de la presente investigación es la correlacional. Es un tipo de estudio en que se mide dos variables y evalúa la relación estadística entre ambas.

Según Hernández et al (2010) este tipo de estudios:

Tiene por finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. Los estudios correlacionales, al evaluar el grado de relación entre dos o más variables miden cada una de ellas (presuntamente relacionadas) y después, cuantifican y analizan la vinculación”. Dentro de este marco nuestra investigación es de diseño correlacional, porque relacionaremos las variables medios y estilos de aprendizaje. (p.81).

El diagrama representativo es el siguiente:



Dónde:

M: Muestra

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

O2: Observación de la variable 2: Aprendizaje significativo

R: Relación entre las dos variables

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

"El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros".(Neftali, y Díaz De León, s. f.;p.34).

La población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada; en este caso se está considerando como población de nuestra investigación a todos los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanaca 2023

Tabla 2 Población de estudio.

GRADO	SECCION	TOTAL
1ER GRADO	A, B, C, D Y E	112
2DO GRADO	A, B, C, D Y E	100
3 ER GRADO	A, y B	40
4TO GRADO	A, B y C	68
5to GRADO	A, B y C	60
Total		380

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E. – 2023

3.5.2. Muestra

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

Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (1997). Al respecto de las muestras no probabilísticas o muestras dirigidas, se utilizan frecuentemente en estudios cualitativos y suponen un procedimiento de selección de casos orientado por razones o propósitos de la investigación, no

por una estimación del tamaño que sea representativo de la población ni por cuestiones de probabilidad.

Tabla 3 Muestra de estudio.

GRADO	SECCION	TOTAL
3 ER GRADO	A, y B	40
Total		40

Fuente: Nomina de matrícula de la I.E. – 2023

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

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

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

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

5.5.1.

3.6.1. Técnica

- a. **La Observación:** La observación según, Hernández et al. (2010) afirman: “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y

situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 260)

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

b. La encuesta

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

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

3.6.2. Instrumento

El cuestionario:

El cuestionario es un instrumento en el cual está constituido por una serie de preguntas en el cual se orienta a recolectar información con respecto a la variable de estudios. Es unos instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas

que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos. En este caso, se presenta dos cuestionarios uno para medir la variable de la herramienta Canva, en el cual está conformado por 20 preguntas o ítems y el otro cuestionario para medir el aprendizaje significativos de los estudiantes, en el cual está conformado por 20 ítems. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consiste en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. (Jimenez, 2016)

Tabla 4 Escala de Likert considerado en el instrumento.

Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre
1	2	3	4

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

3.7.1 Confiabilidad y Validación

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

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

Validez y confiabilidad del instrumento

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

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

Dónde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En el procesamiento de datos se utilizará los siguientes procesos:

- codificación.
- Tabulación
- interpretación.

3.9. Tratamiento estadístico

Para la tabulación y el análisis de datos se realizó con el uso del Excel, así como el SPSS. Además, se procesó los datos mediante la estadística descriptiva. Tomando en cuenta la prueba t de student., 2018, p. 435).

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

El presente estudio de investigación está sustentada bajo el parámetro de contenidos que engloba a formar un proyecto que contiene antecedentes, marco teórico, metodología y anexos, toda esta investigación es auténtica y original de acuerdo al formato APA, citado cada párrafo con su autor.

La investigación está dispuesta a someterse a los principios éticos que el reglamento de grados y títulos de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión tiene para dar fidelidad a la investigación que se presenta, a continuación, se detalla los principios éticos que acompañan al trabajo. Protección de las personas, se tomará en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres

de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

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

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

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

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

De la misma manera, los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2016, y el análisis de los datos se ha realizadoutilizando el software SPSS 2025

En Iglesias &. Sánchez (2018). Describe que una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que lacuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Luego de haber

tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos se procedió al proceso de la información y expresar en tablas y gráficos.

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

Tabla 5 Significancia de la correlación.

Significancia de la correlación	
Margen Interpretación	Margen Interpretación
1.00 – 0.81	Correlación positiva perfecta
0.80 – 0.61	Correlación positiva muy fuerte
0.60 – 0.41	Correlación positiva fuerte
0.40 – 0.21	Correlación positiva moderada
0.20 – 0.01	Correlación positiva débil
0.00	Correlación no existente

Fuente: Cuadro de valores de correlación considerado de la investigación de Olortegui (2018), en el cual aplico para determinar el valor de correlación entre las variables de estudio.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

4.2.1. Objetivo general: Determinar la influencia del uso CANVAS en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

a) Resultado descriptivo

El nivel de relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo puede analizarse evaluando cómo la herramienta impacta en la comprensión y retención de conceptos por parte de los estudiantes. A través de Canva, los estudiantes pueden interactuar de manera creativa y visual con el contenido, lo que potencia la construcción de conocimiento relevante y duradero. Si se demuestra una correlación positiva fuerte entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo, se podría concluir que esta plataforma es una herramienta eficaz para mejorar la calidad del proceso educativo.

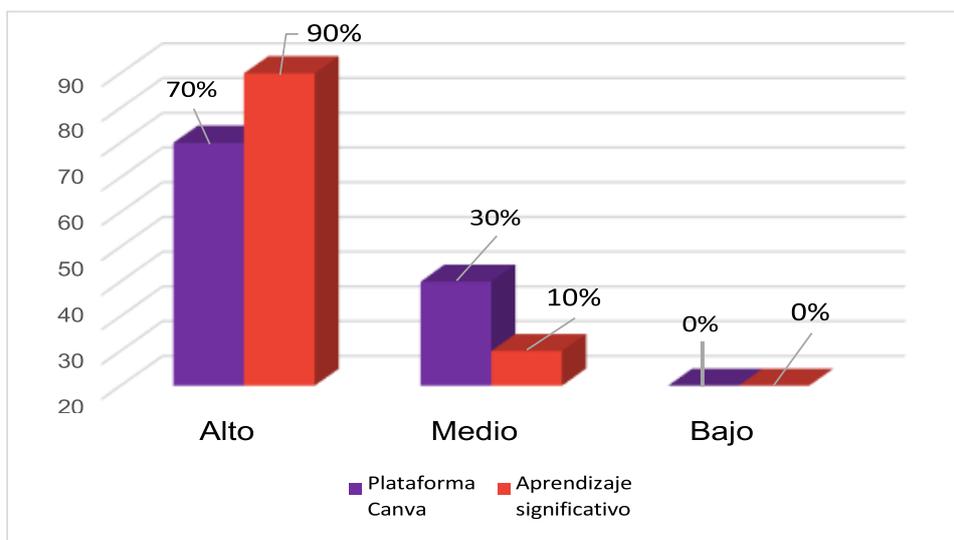
Tabla 6 Nivel de relacion – Canva – Aprendizaje significativo.

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

Fuente: Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes 3er grado de educación secundaria

Figura 1 Resultados del cuestionario.

Relación entre el uso de plataforma canva y el aprendizaje significativo



Fuente: Tabla 5

Interpretación: En la tabla 5 y la figura 1, se presenta la relación entre las variables de la plataforma CANVA y el aprendizaje significativo, evidenciando una relación alta, con un 70% para la plataforma CANVA y un 90% para el aprendizaje significativo, respectivamente. Estos resultados indican que la plataforma CANVA, como recurso, contribuye significativamente al aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

4.2.2 Objetivos específicos

- a) Demostrar la influencia del modelo CANVAS en la intervención en el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Este objetivo implica investigar cómo la aplicación del modelo CANVAS afecta y mejora el aprendizaje significativo en el área de

inglés. Se buscará establecer si el uso de este modelo pedagógico contribuye a una mejor comprensión, retención y aplicación de los conocimientos adquiridos por los estudiantes en esta materia, evaluando el impacto a través de métodos cuantitativos y cualitativos. La evidencia obtenida permitirá determinar la efectividad del modelo CANVAS como una herramienta educativa en este contexto específico.

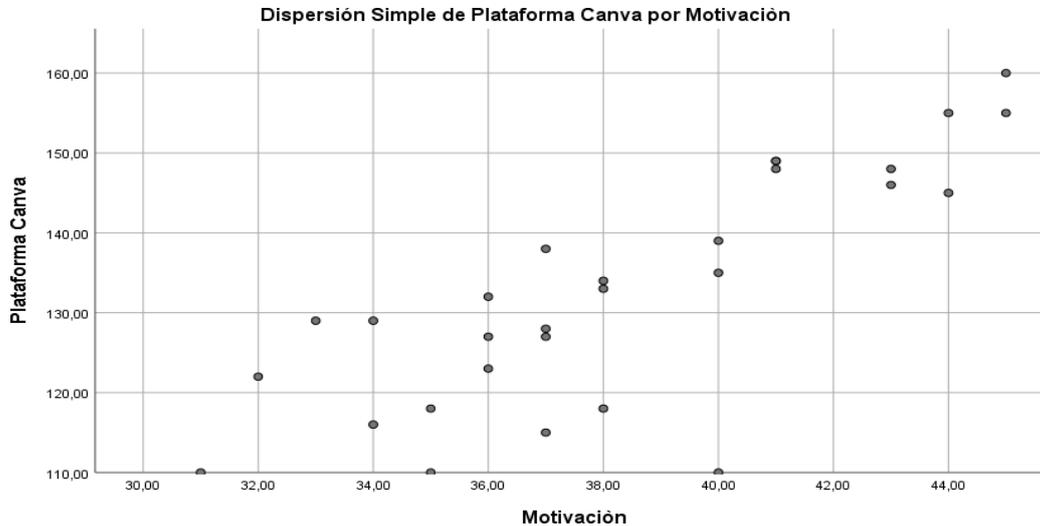
Tabla 7 Resultado de correlación entre Canva y motivación.

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

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Figura 2 Resultado de correlación entre Canva y motivación.

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



Fuente: Tabla N° 07

Interpretación: Como se observa en la tabla N° 07 y la figura 02, el p-valor es 0.000, que es menor que el valor de significación de 0.05. Esto proporciona evidencia suficiente para afirmar que existe una relación entre la variable Plataforma Canva y la motivación en el aprendizaje significativo. Además, el coeficiente de correlación es 0.788, que según la tabla de correlación presentada por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indica una correlación positiva de magnitud muy fuerte y significativa. Esto sugiere que la Plataforma Canva contribuye significativamente a la mejora del aprendizaje significativo a través de la motivación, con un nivel de confianza del 95%.

Comprobar la influencia del modelo CANVAS para la mejora del aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

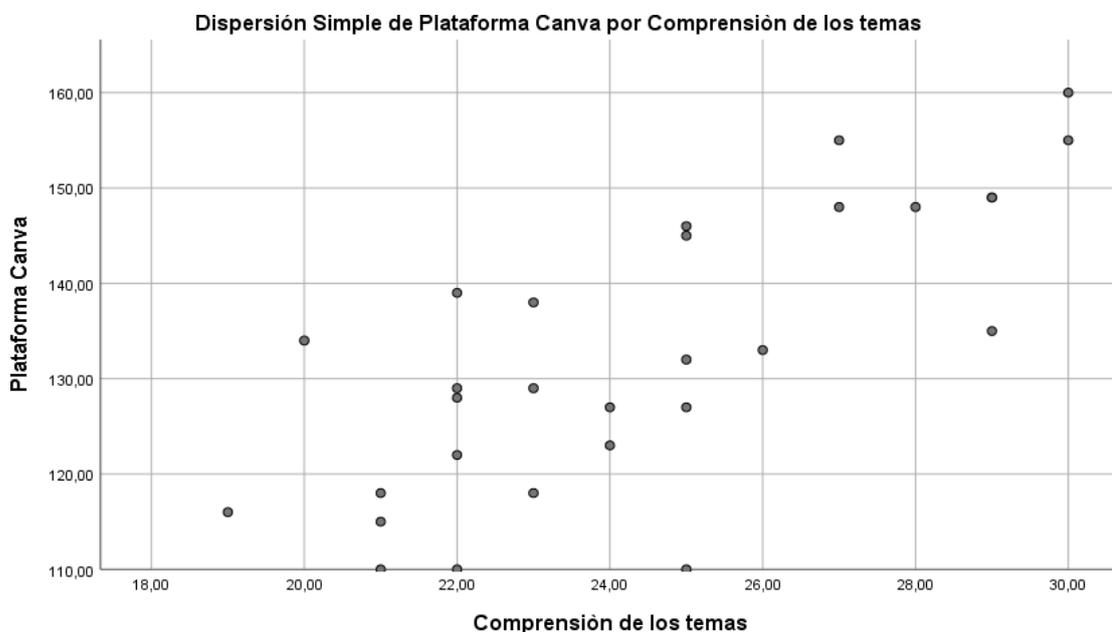
Tabla 8 Resultado de correlación entre Canva y comprensión.

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

Fuente: Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Figura 3 Resultado de correlación entre Canva y comprensión.

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



Fuente: Tabla N° 08

Interpretación: Como se muestra en la tabla N° 08 y la figura 03, el p-valor es 0.000, lo cual es inferior al valor de significación de 0.05. Esto

proporciona evidencia suficiente para afirmar que existe una relación entre la variable Plataforma Canva y la comprensión de los temas a través del aprendizaje significativo. Además, el coeficiente de correlación es 0.785, que, según la tabla de correlación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indica una correlación positiva de gran magnitud y significativa. Esto sugiere que la Plataforma Canva facilita la comprensión de los temas mediante el desarrollo del aprendizaje significativo, con un nivel de confianza del 95%.

Tabla 9 Resultado de correlación entre Canva y el interés.

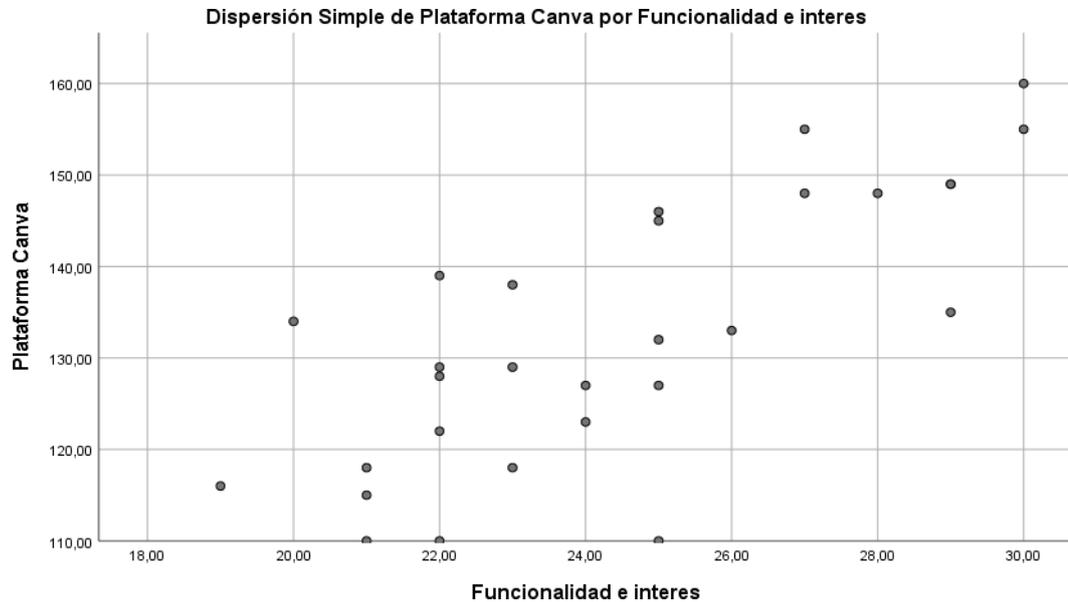
El resultado de la correlación entre la Plataforma Canva y la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo muestra una relación positiva significativa. El coeficiente de correlación obtenido es de 0.735, lo que indica una correlación positiva muy fuerte. Esto sugiere que el uso de la Plataforma Canva está estrechamente relacionado con una mayor funcionalidad e interés en el proceso de aprendizaje significativo.

			Plataforma Canva		Funcionalidad e interés
Rho de Spearman	Plataforma Canva	Coefficiente de Correlación	de	1,000	,735**
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		29	29
	Funcionalidad interés	Coefficiente de Correlación	de	,735**	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		40	40

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Figura 4 Resultado de correlación entre Canva y funcionalidad e interés.

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



Fuente: Tabla N° 09

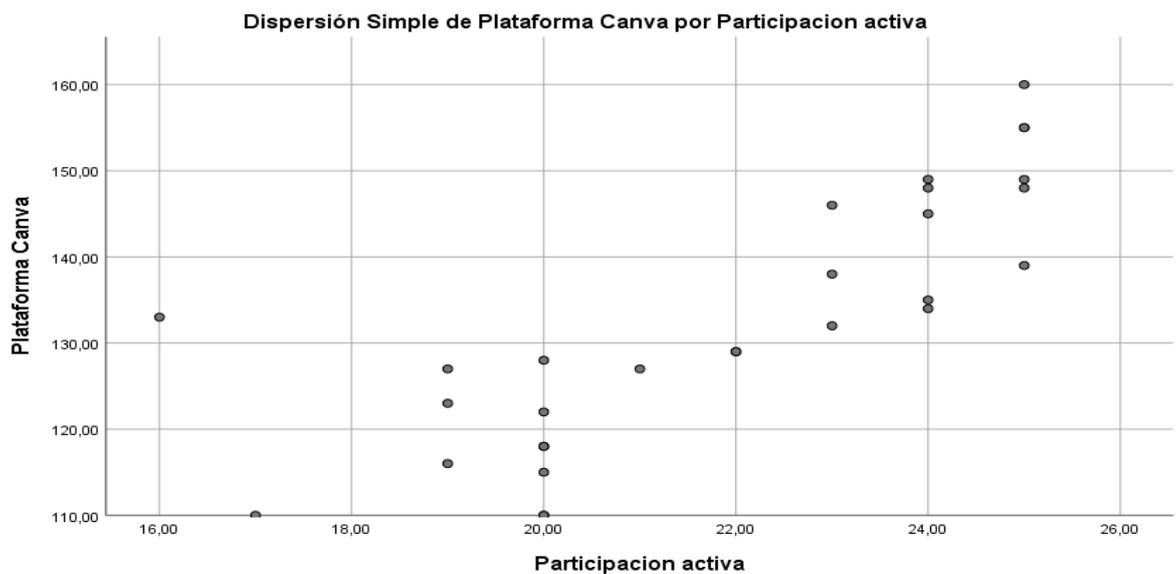
Interpretación: De acuerdo con la tabla N° 09 y la figura N° 04, el p-valor obtenido es 0.000, que es inferior al nivel de significación de 0.05. Esto proporciona suficiente evidencia para confirmar que existe una relación entre la variable Plataforma Canva y la funcionalidad e interés en las actividades dentro del aprendizaje significativo. Asimismo, el coeficiente de correlación es de 0.735, lo que, según la tabla de correlación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a una correlación positiva muy fuerte y significativa. Esto sugiere que la Plataforma Canva efectivamente fomenta la funcionalidad e interés en las actividades relacionadas con el aprendizaje significativo, con un nivel de confianza del 95%.

Tabla 10 Resultado de correlación entre Canva y la participación.

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

Fuente: Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Figura 5 Resultado de correlación entre Canva y participación activa.



Fuente: Tabla N° 10

Interpretación: Como se observa en la tabla N° 10 y la figura N° 06, el p-valor es 0.000, que es menor que el nivel de significación de 0.05. Esto brinda una sólida evidencia de que existe una relación entre la variable Plataforma Canva y la participación activa en el proceso de aprendizaje significativo. Además, el coeficiente de correlación es de 0.852, lo que, según la tabla de

correlación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), corresponde a una correlación positiva muy fuerte y significativa. Esto indica que la Plataforma Canva fomenta la participación activa de los estudiantes en las actividades relacionadas con el aprendizaje significativo, con un nivel de confianza del 95%.

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad para las variables "uso de CANVA" y "logro del aprendizaje significativo" utilizando la prueba no paramétrica de Kolmogórov-Smirnov.

Planteamiento de hipótesis:

- Hipótesis nula (H_0): La variable se distribuye de acuerdo con una distribución normal.
- Hipótesis alternativa (H_1): La variable no se distribuye de acuerdo con una distribución normal.l.

Criterios de decisión:

- Si el p-valor es mayor que 0.05, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1).
- Si el p-valor es menor que 0.05, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Los valores correspondientes se obtienen utilizando SPSS Statistics versión 26.

Tabla 11 Análisis de relación de Kolmogorov-Smirnov para muestra.

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

Fuente: Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

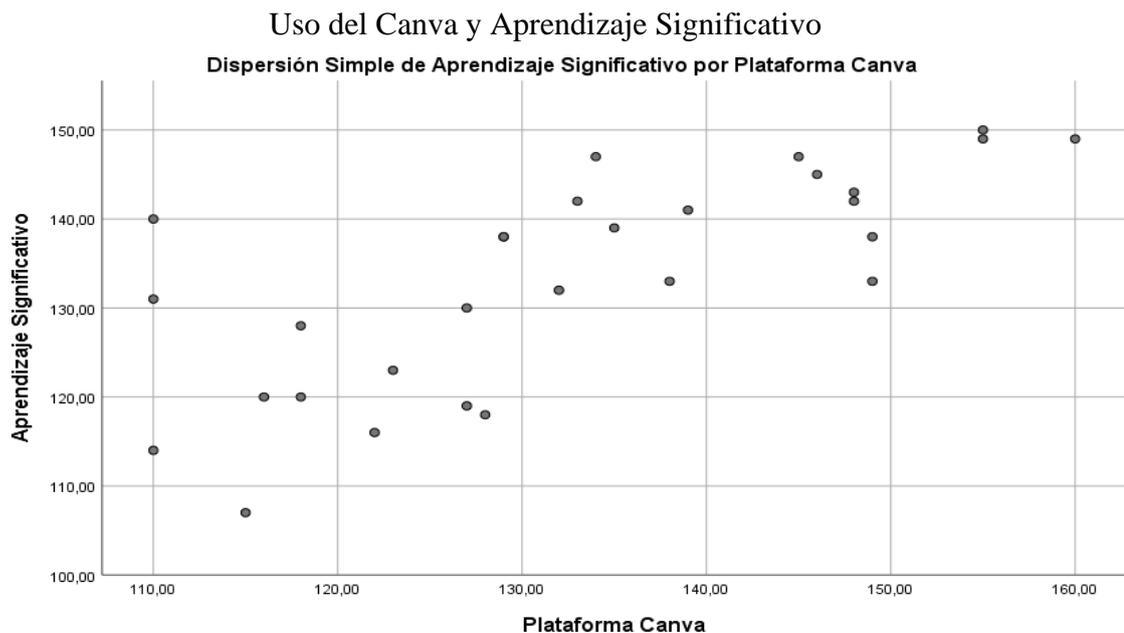
Interpretación: Una vez realizada la prueba de normalidad, se observa en la tabla 5 que las variables no siguen una distribución normal. Esto se debe a que los valores de significancia asintótica (bilateral) para las variables Plataforma Canva (0.000) y Aprendizaje Significativo (0.000) son inferiores al nivel de significancia de 0.05. Por ello, se ha elegido el coeficiente Rho de Spearman para evaluar la relación entre estas variables.

Tabla 12 Coeficiente de relación según Rho de Spearman.

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

Fuente: Datos tomados del cuestionario aplicado a los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Figura 6 Diagrama de dispersión de las variables.



Fuente: Tabla 12

Interpretación: Como se observa en la tabla 12 y la figura 7, el p-valor es 0.000, lo que es menor que el nivel de significación de 0.05. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alternativa (Hi). Esto indica que hay una relación significativa entre la variable Plataforma Canva y el

Aprendizaje Significativo. Además, el coeficiente de correlación es de 0.682, lo que, de acuerdo con la tabla de correlación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indica una correlación positiva fuerte. Esto sugiere que el uso de la Plataforma Canva tiene un impacto positivo en la mejora del Aprendizaje Significativo, con un nivel de confianza del 95%.

4.4. Discusión de resultados

El objetivo de esta investigación fue determinar cómo la herramienta CANVA puede ser utilizada como estrategia para fomentar el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

El objetivo de esta investigación fue evaluar la aplicación de la herramienta CANVA como una estrategia para promover el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

En la tabla N° 4 y la figura N° 1, se presentan los resultados de la relación entre las variables Plataforma Canva y Aprendizaje Significativo. Se observa que existe una relación alta: la Plataforma Canva alcanzó un 70% y el Aprendizaje Significativo un 90% en cada variable, respectivamente. Estos resultados indican que la Plataforma Canva, como estrategia, contribuye significativamente al logro del aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023, en la asignatura de inglés. Esto sugiere que la Plataforma Canva puede ser una herramienta valiosa para el desarrollo de actividades pedagógicas tanto para los estudiantes como para los docentes, quienes deben considerar esta herramienta como un recurso clave en el proceso de enseñanza. En comparación con el estudio

realizado por Pérez (2019), titulado “Herramientas tecnológicas para el aprendizaje lúdico de la matemática en los estudiantes de noveno de educación general básica superior del Colegio de Bachillerato Chambo”, se observa que el 76% de los estudiantes que utilizaron la plataforma Canva para desarrollar sus actividades alcanzaron un nivel sobresaliente. Esto se traduce en una alta interactividad durante sus exposiciones y la demostración de sus trabajos. Además, el conocimiento y uso de los recursos que ofrece Canva resultaron ser significativos en su proceso de aprendizaje. Esta comparación subraya que la Plataforma Canva no solo es útil en la asignatura de inglés en el contexto de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, sino también en otras áreas educativas, como lo evidencian los resultados de Pérez.

Desde la perspectiva de la teoría de Ausubel, se sostiene que existe una estructura cognitiva que organiza el conocimiento de manera interna en el individuo. Esta estructura cognitiva sirve como base para el desarrollo de diferentes procesos educativos, como la planificación de la instrucción. En este sentido, la estructura cognitiva proporciona el soporte necesario para que el alumno pueda procesar y asimilar nueva información de manera efectiva.

En conclusión, podemos afirmar que las nuevas tecnologías proporcionan una amplia gama de recursos digitales que favorecen el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, es crucial que los docentes se familiaricen y se involucren activamente en el uso de estas herramientas digitales. El papel del docente es fundamental en la profesionalización y en la integración de nuevas tecnologías, ya que su competencia en estas herramientas se traduce directamente en beneficios para los estudiantes. Por lo tanto, la actualización y capacitación continua de los docentes en tecnología es esencial para maximizar el impacto

positivo de estas herramientas en el proceso educativo.

Determinar si la herramienta CANVA tiene una relación con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo entre los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca en 2023.

Para el desarrollo de las actividades como propuesta innovadora, se incorporó en el plan anual de tercer grado, tanto en el primer como en el segundo bimestre, la utilización de la herramienta CANVA como recurso clave. Este recurso fue implementado en las fechas programadas para las exposiciones diarias de logros estudiantiles. CANVA se presenta como una herramienta innovadora y accesible, que ofrece múltiples funciones para apoyar el aprendizaje y promover la responsabilidad social entre los estudiantes.

En relación con esto, se comprobó que la correlación entre la plataforma CANVA y la motivación en el estudio fue de 0,788, lo que indica una correlación positiva de magnitud muy fuerte. Esto significa que los estudiantes muestran y mantienen una alta motivación en su trabajo al utilizar la plataforma CANVA.

Los resultados obtenidos se comparan con los de García, Cárdenas y Erazo (2020) en su artículo "Canva como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura". De acuerdo con sus hallazgos, CANVA se identifica como una herramienta significativa para el aprendizaje, destacando que su efectividad se logra a través de la motivación, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, según Vygotsky, citado por Vergara (2017), la teoría sociocultural enfatiza un aprendizaje que es interactivo, dinámico y motivador.

Esta teoría sostiene que el aprendizaje debe ocurrir en un entorno social que fomente la interacción entre los participantes.

En este contexto, se considera que el aprendizaje debe ser dinámico y que los estudiantes deben estar motivados. Además, los recursos utilizados deben estimular esta motivación para facilitar el proceso educativo.

Determinar si la herramienta CANVA está relacionada con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

En la tabla 8 y figura 4, se observa que el p-valor es 0.000, que es menor que el nivel de significación de 0.05. Esto proporciona evidencia para afirmar que existe una relación entre la variable Plataforma Canva y la comprensión de los temas en el contexto del Aprendizaje Significativo. Además, el coeficiente de correlación es de 0.785, lo que según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indica una correlación positiva de magnitud muy fuerte y significativa.

Los resultados obtenidos se comparan con los hallazgos de Ruíz e Intriago (2022) en su artículo sobre el uso de la herramienta tecnológica CANVA como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes. En su investigación, se destaca cómo el uso de CANVA influye en los procesos cognitivos de los estudiantes, particularmente en la comprensión, que se manifiesta en la capacidad de reconocer y entender el desarrollo de las actividades realizadas con la plataforma. El estudio revela que el 66% de los participantes demuestran un dominio significativo y un buen desarrollo de los temas al aplicar la herramienta en la práctica.

En relación con la comprensión como proceso en el aprendizaje significativo, Ausubel (1985) sostiene que existe una estructura cognitiva en cada individuo que organiza las ideas y conceptos en un orden jerárquico según su nivel de generalización (p. 66). Esto implica que los estudiantes asimilan y ajustan la nueva información de manera sistemática, integrándola en sus estructuras cognitivas preexistentes.

A partir de los resultados presentados, consideramos a la plataforma Canva como una estrategia efectiva, es decir, como una herramienta disponible para lograr los objetivos educativos. Además, se considera un recurso valioso que resulta útil y funcional para el proceso de aprendizaje.

Determinar si la herramienta Canva se relaciona con la funcionalidad en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

En la tabla 9 y la figura 6, el p-valor es 0.000, que es inferior al valor de significación de 0.05. Esto proporciona evidencia suficiente para confirmar que existe una relación entre la variable Plataforma Canva y la funcionalidad e interés en las actividades relacionadas con el Aprendizaje Significativo. Además, el coeficiente de correlación es 0.735, lo que, según la tabla de correlación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indica una correlación positiva de magnitud muy fuerte y significativa.

Estos resultados se comparan con el estudio de Vizcarra (2019), que examinó los indicadores estadísticos de la utilización de Canva en el aprendizaje del idioma inglés. En su investigación, Vizcarra encontró que, de los 110 participantes que utilizaron Canva, el 77% reconoció claramente la importancia

de la funcionalidad de la plataforma. Este estudio resalta cómo el uso de herramientas digitales como Canva puede facilitar y mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Según la teoría ausubeliana, los materiales de aprendizaje deben tener un propósito y funcionalidad claros. Esto significa que deben ayudar a los estudiantes a adquirir conceptos específicos, que luego se integrarán en conceptos más generales. El objetivo es facilitar la comprensión y el entendimiento del aprendizaje, asegurando que los estudiantes puedan relacionar y organizar la nueva información de manera efectiva.

La plataforma Canva, como herramienta o recurso digital, ofrece una variedad de plantillas para diseños. Además, proporciona recursos que permiten compartir o insertar videos y presentaciones en formato de diapositivas. Estas funcionalidades facilitan el intercambio de información a través de enlaces o presentaciones, contribuyendo así al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

Determinar si la herramienta Canva está asociada con la participación activa en el proceso de aprendizaje significativo entre los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 10 y la figura 7, el p-valor es 0.000, lo que es inferior al nivel de significación de 0.05. Esto proporciona evidencia suficiente para confirmar que existe una relación entre la plataforma Canva y la participación activa en el proceso de aprendizaje significativo. Además, el coeficiente de correlación es 0.852, lo que, según la

tabla de correlación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), indica una correlación positiva muy fuerte y significativa. Esto sugiere que el uso de Canva fomenta una participación activa de los estudiantes, la cual, a su vez, contribuye al aprendizaje significativo.

En la investigación de Sánchez (2020), titulada "La herramienta Canva para mejorar la creatividad en estudiantes de primer año en informática en la I.E. Simón Bolívar," se evidencia que Canva promueve la interactividad y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los resultados muestran que el 81% de los participantes demostraron creatividad, innovación y un aprendizaje efectivo al utilizar Canva. Sánchez destaca la importancia del rol del docente en motivar y fomentar la interactividad entre los estudiantes, así como la necesidad de que los estudiantes muestren interés activo en su aprendizaje.

Desde la perspectiva teórica de Vygotsky, el aprendizaje ocurre en un contexto social en el que el lenguaje juega un papel crucial como herramienta para el aprendizaje. Vygotsky enfatiza que los sujetos desarrollan habilidades interactivas y comunicativas a través de la socialización, la motivación y la interacción con otros.

En este contexto, la participación activa en el uso de Canva se manifiesta a través de la interacción y el dominio de las herramientas que la plataforma ofrece. Los estudiantes se involucran en el trabajo con Canva, explorando y utilizando diversas funciones como publicaciones, diseños, plantillas y enlaces a recursos externos. Este proceso de aprendizaje se facilita gracias a la orientación y guía del docente, quien apoya a los estudiantes en el desarrollo de sus actividades.

CONCLUSIONES

- 1) Se verificó que el nivel de correlación entre el uso de la herramienta Canva como estrategia para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, resultó ser de 0,682, lo que indica una correlación positiva fuerte y significativa. Además, los resultados descriptivos revelaron que el 70% de los estudiantes reconocen la importancia de la plataforma Canva y el 90% mostraron avances en el aprendizaje significativo.
- 2) Se estableció que la herramienta CANVA está asociada con la motivación en el desarrollo del aprendizaje significativo, alcanzando un valor de correlación de 0,788, lo que indica una correlación positiva muy fuerte. Esto sugiere que los estudiantes demostraron una alta motivación en la realización de sus actividades. En consecuencia, se puede concluir que un mayor nivel de motivación de los estudiantes incrementa su interés en aprovechar las ventajas que ofrece la plataforma. Además, se constató que el uso de CANVA está vinculado con la comprensión en el desarrollo del aprendizaje significativo, con un valor de correlación de 0,785, lo que también refleja una correlación positiva muy fuerte.
- 3) Se verificó que el uso de CANVA está relacionado con la funcionalidad e interés en el desarrollo del aprendizaje significativo, obteniendo un valor de correlación de 0,735, lo que indica una correlación positiva muy fuerte. Esto sugiere que la plataforma CANVA contribuye significativamente a la funcionalidad e interés en el proceso de aprendizaje.

- 4) Se evidenció que el uso de CANVA está vinculado con la participación activa en el desarrollo del aprendizaje significativo, con un valor de correlación de 0,852, lo que refleja una correlación positiva de gran magnitud.

RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Se sugiere que en futuras investigaciones sobre el tema se utilicen técnicas e instrumentos metodológicos similares a los empleados en este estudio. Esto permitirá complementar y profundizar en el conocimiento existente, contribuyendo así al avance y mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

Recomendaciones desde el punto de vista práctico

Desde una perspectiva práctica, es fundamental organizar y planificar cuidadosamente las actividades para asegurar el logro de los objetivos. La planificación debe incluir la ejecución de las actividades y la evaluación de los resultados obtenidos. A partir de estos resultados, se deben tomar decisiones informadas para abordar cualquier problemática y mejorar continuamente el proceso educativo.

Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Desde una perspectiva académica, es esencial tener en cuenta las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), la Tecnología de Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y la Tecnología de Empoderamiento y Participación (TEP) en el contexto del siglo XXI. Estas tecnologías están diseñadas para enriquecer el conocimiento y el proceso de aprendizaje. El rol del docente es fundamental como gestor o facilitador, integrando estas herramientas para conectar eficazmente el aprendizaje con los estudiantes y fomentar el logro del aprendizaje significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVARADO, M. Retroalimentación En Educación En Línea: Una Estrategia Para La Construcción Del Conocimiento. RIED. 2014;
- BARBIER, Jean-Marie. La evaluación de los procesos de formación*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1993.
- BOURDIEU, P. y PASSERON, J. (1977). La reproducción. Elementos para una teoría del sistema de enseñanza. Barcelona: Laia.
- BRASLAVSKY, J. (2006). Diez factores para una Educación de Calidad para Todos en el Siglo XXI. Riece 4(2), 84-101.
- CAMPOS, A., & Perales, E. (2018). *Relación entre gestión educativa y desempeño docente en educación inicial*. Universidad Católica los Ángeles de trujillo “Benedicto xvi”. Recuperado de http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/346/1/0061220211_0001193711_T_2018.pdf
- CUEVA, G. Diego. Abraham. (2020). Cita sugerida (APA, séptima edición) Cueva Gaibor,
- CANALES, Isaac. Evaluación educativa. UNMSM, 1999. CANALES, Isaac. Lineamientos metodológicos para la evaluación de los aprendizajes y calificaciones en educación primaria. Ministerio de Educación de Nicaragua, 1995.
- CANO, Yolanda. Los instrumentos en la evaluación, como ayuda del aprendizaje. Lima. CONCYTEC, 1990. DE ZUBIRÍA, Julián. Los modelos pedagógicos. Colombia, 1995 DE ZUBIRÍA, Julián y Gonzales, Miguel. Estrategias metodológicas y criterios de evaluación. Colombia, 1995. DEMO, Pedro. Evaluación cualitativa. CINTER-PLAN. Gobierno de Venezuela-OEA, 1988.

- GALLEGO–BADILLO, Román. Evaluación pedagógica y promoción académica. Ed. Ecoe., Colombia, 1988. PUCP. Evaluación educativa. I y II Unidad. Lima. 1996 PUCP-CISE. Seguimos Conversando: Evaluación. Lima, 1995.
- ROSALES, Carlos. Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza. Ed. Narcea, Madrid, 1990. TENBRINK, Terry. Evaluación. Guía para profesores. Ed. Narcea, Madrid, 1981
- OPS. COVID-19 - Respuesta de la OPS/OMS Reporte 19 (3 de agosto 2020). Disponible en: <https://iris.paho.org/handle/10665.2/52599>.
- GOMEZ, S. (2019). *Metodología de la investigación*. (R. T. Milenio, Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53).
- GRANJA, R.(2015).El constructivismo como teoría y método de enseñanza.<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5973095>
- GONZALES, R., & Salazar, F. (2008). Aspectos Básicos Del Estudio De Muestra Y Población Para La Elaboración De Los Proyectos De Investigación. *Universidad De Oriente Núcleo De Sucre Escuela De Administración Curso Especial De Grado*, 1-
- GUEVARA -VIZCAINO, Claudio. 2020. “Uso de Las TIC En Procesos de Aprendizaje de Matemática , En Estudiantes de Básica Superior Uso de Las TIC En Procesos de Aprendizaje de Matemática , En Estudiantes de Básica Superior Use of ICT in Mathematics Learning Processes in Higher Basic Students U.” *Dominio de Las Ciencias* (July). doi: 10.23857/dc.v6i3.1279.

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

a. Instrumentos de medición del Uso del modelo CANVA Cuestionario.

Estimado estudiante; Este instrumento es confidencial y se utiliza con fines académicos como parte de una investigación cuyo objetivo es analizar la relación entre el modelo Canva y el aprendizaje significativo en el área de inglés para los estudiantes del tercer grado de secundaria en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023. Le solicitamos que lea atentamente cada uno de los enunciados y marque con una (x) solo una alternativa de respuesta para cada ítem. Por favor, asegúrese de no dejar ninguna respuesta sin marcar. La escala empleada es la siguiente: Siempre.

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

N°	Items	1	2	3	4
		Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	Dimensión: Innovación – Interactividad				
1	¿Con qué frecuencia la plataforma Canva ofrece nuevas herramientas y funciones que te ayudan a mejorar tus proyectos en inglés?				
2	¿Qué tan a menudo encuentras que las opciones de diseño y personalización en Canva facilitan una presentación más creativa y atractiva de tus trabajos?				
3	¿Cuánto contribuye la plataforma Canva a que puedas interactuar de manera dinámica y efectiva con el contenido del curso de inglés?				
4	¿Con qué frecuencia sientes que la posibilidad de colaborar en tiempo real con otros estudiantes mediante Canva mejora tu experiencia de aprendizaje?				
5	¿En qué medida la plataforma Canva te permite experimentar y explorar nuevas ideas y enfoques en tus tareas y proyectos de inglés?				
	Dimensión: Creatividad- enseñanza				
6	¿Con qué frecuencia la plataforma Canva te inspira a desarrollar ideas creativas y originales en tus proyectos de inglés?				
7	¿Qué tan útil consideras que son las plantillas y elementos gráficos de Canva para fomentar la creatividad en tus presentaciones y trabajos?				
8	¿En qué medida la capacidad de personalizar los diseños en Canva te ayuda a expresar tus propias ideas				

	y enfoques en el aprendizaje de inglés?				
DC 9	¿Con qué frecuencia encuentras que el uso de Canva te permite explorar y aplicar diferentes estilos y formatos en tus actividades educativas?				
10	¿Qué tan efectivamente la plataforma Canva apoya a tu docente en la creación de materiales didácticos innovadores y estimulantes para el aprendizaje de inglés?				
	Dimensión: enseñanza				
11	¿Con qué frecuencia consideras que el uso de Canva mejora la calidad de los materiales educativos presentados por tu docente?				
12	¿Qué tan bien se adapta Canva a las necesidades didácticas de tus clases de inglés, según las presentaciones y actividades que realizas?				
13	¿En qué medida la plataforma Canva facilita la creación de materiales de enseñanza atractivos y efectivos para los temas de inglés que estudias?				
14	¿Con qué frecuencia encuentras que Canva permite a tu docente personalizar y adaptar los recursos educativos para que sean más relevantes y estimulantes?				
15	¿Qué tan útil es Canva para mejorar tu comprensión de los contenidos del curso mediante el diseño y la presentación de materiales visuales y gráficos?				
	Dimensión: Influencia del aprendizaje				
16	El uso de la plataforma Canva es una forma moderna de enseñanza				
17	La plataforma Canva genera se te presenta funcional en el cual puedas compartir conocimientos.				
18	El uso de la plataforma Canva permite la construcción de conocimientos.				
19	El uso de la plataforma Canva reemplaza adecuadamente la relación cara a cara para el logro de aprendizajes.				
20	La plataforma Canva favorece el aprendizaje multimedia.				

b.- Instrumentos de medición del logro de Aprendizaje significativo mediante el cuestionario. Estimado estudiante:

Este cuestionario es confidencial y tiene un propósito académico. Forma parte de una investigación que busca analizar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de inglés en los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco – Yanahuanca, 2023.

Instrucciones:

- Lea cuidadosamente cada enunciado.
- Marque una (x) en la alternativa de respuesta que considere adecuada para cada ítem.
- Asegúrese de responder todas las preguntas.

Escala de Respuesta:

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

N°	Items	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
		1	2	3	4
	Dimensión: Motivación				
1	Te sientes motivado por atender o aprender funciones en Canva.				
2	Demuestras interés por el logro de tus aprendizajes.				
3	Demuestra habilidades en el manejo de la plataforma virtual..				
4	Demuestras buen estado de ánimo al obtener nuevos Aprendizajes				
5	Despierta el interés por aprender mediante los diversos diseños o plantilla.				
	Dimensión: Comprensiva				

6	Buscas estrategias para adquirir nuevos conocimientos.				
7	Construyes significados a partir de la información que recibes				
8	Logras entender los procesos digitales conectado a la educación.				
9	Las actividades realizadas en Canva ayuda al proceso de aprendizaje.				
10	Interactúa con sus compañeros en relación al tema,				
	Dimensión: Funcionalidad				
11	Resuelves situaciones problemáticas usando tus conocimientos.				
12	Aprendes nuevas experiencias que te permiten realizar trabajos.				
13	Relacionas tu conocimiento previo con el nuevo conocimiento.				
14	Establece explicaciones de los hechos cuando has Aprendido				
15	Realiza presentaciones atractivas mediante el recurso.				
	Dimensión: Participación activa				
16	Asumes un rol protagónico en sus exposiciones.				
17	Expresas con facilidad cuando tienes una duda.				
18	Reconoces tus fortalezas para adquirí conocimientos				
19	Identificas las debilidades que debes superar para obtener Conocimientos				
20	Comparte información mediante el recurso.				

Panel fotográfico N° 01



Fuente: propia de la investigadora

Leyenda: Visita al salón de 3er grado para aplicar el instrumento

Panel fotográfico N° 02



Fuente: propia de la investigadora

Leyenda: entrega del instrumento a los estudiantes

Panel fotográfico N° 03



Fuente: propia de la investigadora

Leyenda: Explicación a los estudiantes en que consiste la aplicación.

Panel fotográfico N° 04



Fuente: propia de la investigadora

Leyenda: Aplicación del instrumento de las variables