

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**Uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo virtual en
estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de
Yanahuanca 2024**

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Oliver VEDIA FALCON

Bach. Roger Ricardo RAYMUNDO TACUCHI

Asesor:

Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**Uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo virtual en
estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de
Yanahuanca 2024**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

**Dr. Jorge SANTIAGO LOYOLA
PRESIDENTE**

**Dr. Oscar Eugenio PUJAY CRISTOBAL
MIEMBRO**

**Dr. Sonia MEDRANO REYES
MIEMBRO**



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

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 048 – 2025

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:

Oliver VEDIA FALCON y Roger Ricardo RAYMUNDO TACUCHI

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2024

Asesor:

Litman Pablo PAREDES HUERTA

Índice de Similitud:

12%

Calificativo:

Aprobado

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

Cerro de Pasco, 09 de mayo del 2025.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 09.05.2025 11:21:38 -05:00

DEDICATORIA

Esta realización se consagra a Dios, a nuestros padres y familiares quienes, mediante su incondicional respaldo, incuestionable confianza y constante inspiración, intensificaron las flamas en el motor de manera significativa que nos condujo hacia objetivos más significativos.

Además, agradecemos profundamente a mis profesores educadores por su invaluable dirección, sabiduría y su incansable empeño en suscitar en nosotros la pasión por el conocimiento más elevado que nos brindaron.

Oliver - Roger.

AGRADECIMIENTO

Deseo iniciar manifestando nuestro profundo agradecimiento a nuestros padres y familiares por su respaldo incondicional y su confianza notable para la realización de este proyecto de gran relevancia para nosotros.

Deseo expresar mi gratitud hacia todos nuestros colegas y amigos por su valiosa orientación y respaldo en este trayecto, cada recomendación que nos proporcionaron fue esencial para superar los desafíos y mantener nuestra energía y concentración.

Deseo expresar mi gratitud a todos los maestros que han constituido una fuente constante de inspiración a través de su dedicación y compromiso en la pedagogía.

Fue gracias a su dirección y sugerencias valiosas que este estudio pudo ejecutarse con éxito. Agradezco profundamente su respaldo y orientación invaluable en esta trayectoria de aprendizaje.

Oliver – Roger.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico 2024. Se empleo un diseño no experimental transeccional – descriptivos, con una muestra de estudio de 84 estudiantes. Los resultados obtenidos de las variables se deducen que existe relación significativa positiva moderada con un valor de 0,637% y una significancia $<,001$ entre el usan la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual y en todas las dimensiones evaluadas: comunicativa el valor es 0,670 y una significancia $<,001$, colaborativo un de 0,614 y una significancia de $<,001$, trabajo en equipo un valor de 0,559 y una significancia de $<,001$. Se concluye que existe una relación positiva moderada significativa (Rho de Spearman = 0.637; $p < 0.001$) entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo virtual. Esto demuestra que el uso de Canva contribuye de manera relevante al desarrollo de habilidades de colaboración, comunicación y trabajo en equipo en entornos virtuales, reforzando su utilidad como herramienta educativa en el contexto digital.

Esto quiere decir que los datos obtenidos siguen una distribución no normal, en consecuencia, se utilizará una prueba de hipótesis no paramétrica como la Rho de Spearman.

Palabras clave: Plataforma, Aprendizaje, Virtualidad, Canva.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between the use of the canva platform and virtual collaborative learning in students of the Ernesto Diez Canseco Educational Institution, Yanahuanca in the 2024 academic period. A nonexperimental transectional - descriptive design was used, with a study sample of 84 students. The results obtained from the variables show that there is a moderate positive significant relationship with a value of 0.637% and a significance $<.001$ between the use of the canva platform and virtual collaborative learning and in all the dimensions evaluated: communicative, the value is 0.670 and a significance of $<.001$, collaborative a value of 0.614 and a significance of $<.001$, teamwork a value of 0.559 and a significance of $<.001$. It is concluded that there is a significant moderate positive relationship (Spearman's $Rho = 0.637$; $p < 0.001$) between the use of the Canva platform and virtual collaborative learning. This shows that the use of Canva contributes in a relevant way to the development of collaboration, communication and teamwork skills in virtual environments, reinforcing its usefulness as an educational tool in the digital context.

This means that the data obtained follow a non-normal distribution, consequently, a non-parametric hypothesis test such as Spearman's Rho will be used.

Keywords: platform, learning, virtuality, canva.

INTRODUCCIÓN

En países de América Latina y Europa se han documentado evidencias sobre el uso de plataformas tecnológicas que facilitan la interacción entre docentes y estudiantes, promoviendo la adaptación a nuevas metodologías de aprendizaje virtual mediante la implementación de las TIC. Estos progresos enfatizan la exigencia de que los educadores posean una capacitación especializada en la utilización y gestión de dichas plataformas; particularmente en lo concerniente al aprendizaje colaborativo virtual. Esta formación contribuye a, la optimización de la calidad de la enseñanza y el rendimiento en el contexto de la educación a distancia. En el contexto sudamericano, prevalece una significativa incertidumbre; manifestada en un incremento exponencial superior al 90% en la utilización de plataformas virtuales. Dentro de este marco; la ONU (2021) subraya que, este incremento facilita la identificación de temas fundamentales como las políticas educativas; las tecnologías digitales y los modelos de práctica predominantes en la educación digital. Estas modificaciones aceleradas tienen como objetivo la optimización de las estrategias pedagógicas y los enfoques prácticos; fomentando una educación más eficaz.

En el ámbito nacional; uno de los principales desafíos identificados por los medios de comunicación en el sector de la educación básica, es la insuficiencia de formación en la utilización de plataformas virtuales, por parte de docentes y alumnos. Estos instrumentos; instaurados por diversas entidades; poseen el potencial para optimizar y promover el autoaprendizaje. De acuerdo con El Comercio (2021); el 90% de la población no emplea plataformas virtuales; lo cual se asocia con insuficiencias en el acceso a servicios tecnológicos tales como televisión; ordenadores portátiles; radios o teléfonos móviles; constituyendo un impedimento esencial para su aprendizaje. Sin embargo; el proceso de aprendizaje virtual demanda igualmente un nivel de capacitación

que demanda capacidad cognitiva y concentración; dado que cada método implementado implica un grado de adaptación. Por consiguiente; en diversas disciplinas pedagógicas, se utilizan herramientas digitales como instrumentos complementarios de aprendizaje, con la finalidad de reforzar las competencias adquiridas en el contexto académico.

En el ámbito local; la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco; situada en Yanahuanca, ha destacado la relevancia de la implementación de la plataforma Canvas y su función en la potenciación del aprendizaje colaborativo virtual entre los alumnos. Dentro de este marco; la entidad instituyó la plataforma como un instrumento esencial para fomentar esta modalidad de aprendizaje. No obstante; tanto estudiantes como educadores han experimentado desafíos considerables en la gestión y utilización efectiva de la plataforma; lo que, ha obstaculizado la consecución de los resultados anticipados en los objetivos de aprendizaje. Esta problemática se origina parcialmente debido a la ausencia de un entendimiento claro sobre la integración del aprendizaje colaborativo con la utilización de la plataforma Canvas. Adicionalmente; numerosos educadores carecen de una formación apropiada, lo que restringe el desarrollo de habilidades tanto generales como específicas en los alumnos, impactando su avance académico y personal.

La presente investigación se estructura en cuatro capítulos. El primer capítulo se centra en la problemática de investigación y establece los propósitos del estudio. El segundo capítulo se centra en el marco teórico, los antecedentes pertinentes y la formulación de las hipótesis. El tercer capítulo detalla la metodología; que abarca el diseño de la investigación, las técnicas de recopilación de datos y el enfoque para su análisis posterior. En cuarto capítulo expone el análisis de los hallazgos; discusión de los resultados y propone sugerencias. Finalmente; el objetivo de este estudio es aportar a futuras investigaciones y resaltar la función transformadora de la educación en el desarrollo holístico de los individuos y la sociedad.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y determinación del problema	1
1.2.	Delimitación de la investigación	4
1.2.1.	Delimitación espacial	4
1.2.2.	Delimitación temporal:	4
1.2.3.	Delimitación social:	4
1.3.	Formulación del problema.....	5
1.3.1.	Problema general	5
1.3.2.	Problemas específicos	5
1.4.	Formulación de objetivos	5
1.4.1.	Objetivo general	5
1.4.2.	Objetivos específicos.....	6
1.5.	Justificación de la investigación	6
1.6.	Limitaciones de la investigación	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio	8
2.1.1.	Antecedentes internacionales	8
2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	10
2.1.3.	Antecedentes locales	11
2.2.	Bases teóricas - científicas.....	13
2.2.1.	Herramienta Canva	13
2.2.2.	Aprendizaje colaborativo virtual	19
2.3.	Definición de términos básicos	28
2.4.	Formulación de hipótesis.....	30
2.4.1.	Hipótesis general	30
2.4.2.	Hipótesis específicas	30
2.5.	Identificación de variables.....	31
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	31
2.6.1.	Definición conceptual de las variables	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación	34
3.2.	Nivel de investigación	35
3.3.	Métodos de investigación	35
3.4.	Diseño de investigación.....	36
3.5.	Población y muestra	37
3.5.1.	Población	37
3.5.2.	Muestra	38

3.6.	Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	39
3.6.1.	Técnicas	39
3.6.2.	Instrumentos	39
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	40
3.7.1.	Selección de instrumentos	40
3.7.2.	Validación de los instrumentos de investigación	41
3.7.3.	Confiabilidad de los instrumentos de investigación.....	42
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	44
3.8.1.	Procesamiento.....	44
3.8.2.	Validez del instrumento:.....	45
3.8.3.	Análisis de confiabilidad del instrumento.	45
3.9.	Tratamiento estadístico.....	45
3.10.	Orientación ética, filosófica y epistémica	46

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	47
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	48
4.2.1.	Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación	48
4.3.	Prueba de hipótesis	57
4.3.1.	Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov.....	57
4.4.	Discusión de resultados	65

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de Variables	32
Tabla 2. Población de estudio I.E. Ernesto Diez Canseco.....	37
Tabla 3. Muestra de estudio I.E. Ernesto Diez Canseco.....	39
Tabla 4. Validación del instrumento - juicio de expertos.....	41
Tabla 5 Valores de los niveles de validez.....	42
Tabla 6. Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002).....	42
Tabla 7 Variable uso de la plataforma Canva.....	49
Tabla 8 Dimensión interactividad.....	50
Tabla 9 Dimensión recursos virtuales	51
Tabla 10 Dimensión acción formativa.....	52
Tabla 11 Aprendizaje colaborativo virtual	53
Tabla 12 Comunicativa.....	54
Tabla 13 Colaborativa	55
Tabla 14. Trabajo en equipo	56
Tabla 15 Resumen de normalidad	57
Tabla 16 Pruebas de normalidad	58
Tabla 17 Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual	59
Tabla 18 Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual.....	61
Tabla 19 Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual	63

Tabla 20. Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual.....	65
--	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Variable uso de la plataforma Canva	49
Gráfico 2 Dimensión interactividad	50
Gráfico 3 Dimensión recursos virtuales	51
Gráfico 4 Dimensión acción formativa	52
Gráfico 5 Aprendizaje colaborativo virtual	53
Gráfico 6 Comunicativa.....	54
Gráfico 7 Colaborativa	55
Gráfico 8 Trabajo en equipo	56

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

La implementación de plataformas tecnológicas no solo promueve el aprendizaje colaborativo; sino que, también cumple funciones académicas fundamentales para optimizar la eficiencia en el desarrollo de habilidades profesionales. Uno de los retos más cruciales en cualquier contexto educativo global, es la transición hacia la era digital; abandonando la utilización exclusiva de libros de texto que ya no se adecuan a las exigencias emergentes. Este asunto ha constituido una preocupación perpetua. Las plataformas virtuales; en calidad de sistemas de aplicación apropiados; facilitan el desarrollo de conocimientos prácticos y promueven la construcción, desarrollo y transmisión de procesos educativos mediante la tecnología; contribuyendo a mantener la pertinencia de los contenidos educativos en consonancia con las tendencias más recientes (Torrecilla, 2019).

Con el objetivo de atenuar las repercusiones de la pandemia y el distanciamiento social; las entidades educativas han implementado de manera

obligatoria el uso de plataformas digitales para proseguir con el proceso de enseñanza. Esta adaptación ha engendrado una realidad educativa renovada en la que los ambientes digitales reemplazan a los entornos pedagógicos convencionales. A pesar de que esta transición promueve la continuidad del aprendizaje, también plantea retos asociados con la accesibilidad a la tecnología y la adquisición de habilidades digitales. No obstante; esta circunstancia ha fomentado innovaciones y una mayor adaptabilidad en los sistemas educativos (Pérez, 2021).

El aprendizaje virtual en Latinoamérica ha experimentado una disminución significativa; a pesar de los esfuerzos significativos emprendidos por cada nación de la región para optimizar esta modalidad educativa. Este deterioro se manifiesta de manera evidente en las calificaciones y posiciones obtenidas en la clasificación general de rendimiento educativo. La circunstancia, adquiere mayor gravedad al tomar en cuenta los hallazgos del informe de competitividad global; que señalan que la región ha experimentado una disminución en su competitividad en comparación con otras regiones del mundo. A partir del inicio de la pandemia; se han manifestado disparidades económicas y de desarrollo entre las naciones latinoamericanas; lo cual, ha contribuido de manera significativa a la intensificación de este problema en nuestra sociedad. Estas discrepancias estructurales; que obstaculizan la implementación eficaz de la educación en línea; han exacerbado la circunstancia, obstaculizando una recuperación acelerada y equitativa (Ranking de Competitividad Mundial, 2021).

Al examinar estos datos; se constata que Perú actualmente, ocupa la posición 58 en la clasificación global. En comparación, con su rendimiento del año previo ha experimentado una disminución de 06 posiciones del 52 al 58, y

una reducción de su puntuación de 55 a 46 puntos; lo que implica una disminución de 09 puntos. Este resultado heterogéneo, se atribuye a una administración deficiente y a un notable atraso en las áreas del avance científico y técnico, la educación y el medio ambiente, que son consecuencias de eventos como la presente crisis sanitaria.

Es fundamental destacar la necesidad de prestar mayor atención a las plataformas virtuales como Canvas; en Perú, ya que tienen el potencial de contribuir significativamente al aprendizaje colaborativo virtual. Esta herramienta puede mejorar su posicionamiento al facilitar la integración de experiencias previas de los estudiantes con contenidos contemporáneos producidos y difundidos por especialistas y profesionales de diversas áreas. Combinada con el uso de tecnología digital, esta estrategia resulta en una instrucción efectiva (Huamán, 2019).

A raíz de la pandemia, se encontró que los docentes de las instituciones educativas se vieron afectados, ya que no estaban preparados para el cambio requerido y no pudieron adaptarse rápidamente. Los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco aún no utilizan la plataforma Canva para presentar diferentes puntos e ideas, explicando y detallando el desempeño del aprendizaje a través del desarrollo web.

Es necesario potenciar el razonamiento de los estudiantes de la institución, quienes, ante el cambio de modalidad de clases presenciales a en línea, enfrentan problemas en el aprendizaje colaborativo. Este tipo de aprendizaje les permite participar en el proceso creativo mediante el intercambio dinámico de información y la reutilización de recursos para el desarrollo productivo. En este contexto, los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco han

mostrado ciertas dificultades al aprender a utilizar la plataforma Canva. Esta herramienta, empleada por los docentes como estrategia y recurso, ayuda a los estudiantes a fortalecer su pensamiento creativo e innovador, desarrollar nuevas aptitudes y capacidades intelectuales. Además, el software permite a los estudiantes desarrollar múltiples habilidades e incorporar su imaginación al crear sus propias herramientas de aprendizaje, facilitando la resolución de situaciones complejas.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco con código modular 0427732, ubicada en la capital de la provincia Daniel Alcides Carrión, Yanahuanca, Distrito del mismo nombre, región Pasco. Una institución ubicada en el área geográfica urbana, género mixto, forma escolarizada, nivel secundario, latitud: -10.4926, longitud: -76.5156 y cuyo turno es continuo mañana y tarde. Según escase en el último año contaron con una población estudiantil en el nivel secundario, de 461 estudiantes.

1.2.2. Delimitación temporal:

En lo que respecta a la temporalidad de la investigación cabe mencionar que se realizó en el periodo escolar 2024. Esta delimitación permite establecer el periodo en el que se realizó la recolección y el análisis de los datos, así como la presentación de los resultados y las conclusiones.

1.2.3. Delimitación social:

Estudiantes del nivel secundario pertenecientes al VII ciclo de Educación Básica Regular. Específicamente del tercer, cuarto y quinto grado, cuyas edades

fluctúan entre 14 y 17 años, de género masculino y femenino, pertenecientes a grupos sociales de economía media.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024?
- b. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024?
- c. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Establecer la relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.
- b. Establecer la relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.
- c. Establecer la relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

1.5. Justificación de la investigación

Según Hernández et al. (2014), la justificación debe responder a la pregunta de por qué se realiza el estudio, qué beneficios se esperan obtener y cómo estos beneficios impactarán en el conocimiento científico, la práctica social, o en la toma de decisiones. Es esencial para demostrar la relevancia y el aporte del estudio a la solución de un problema o al avance del conocimiento.

➤ ***Justificación teórica***, implica elucidar cómo los conceptos, teorías y modelos seleccionados ofrecen una base robusta para tratar el problema de investigación. Esta justificación debe evidenciar que el marco teórico seleccionado es apropiado para la interpretación de los datos y la generación de nuevas hipótesis, fomentando de este modo el progreso del saber en el campo de estudio. Bunge (2004)

- ***Justificación práctica***, se centra en elucidar cómo, los hallazgos de la investigación pueden impactar en la toma de decisiones; la optimización de procesos, la resolución de problemas particulares; o generar un impacto positivo en la sociedad o en sectores específicos, tales como la educación, la salud o la tecnología. Esta modalidad de fundamentación subraya la importancia del estudio más allá del contexto académico, proyectando su aplicabilidad en contextos concretos. Wieviorka (2012)
- ***Justificación metodológica***, se centra en garantizar la idoneidad de los métodos seleccionados, para tratar las interrogantes de investigación propuestas; proporcionando un fundamento robusto para la validez y fiabilidad de los hallazgos. Esta argumentación, es significativa para evidenciar que la metodología seleccionada facilitará la obtención de respuestas precisas y pertinentes; optimizando los recursos disponibles y ajustándose a las restricciones inherentes al estudio. Yin (2018).

1.6. Limitaciones de la investigación

Se anticipan varios retos, de investigación que abarcan limitaciones temporales y presupuestarias; acceso restringido a información, recursos limitados, insuficiencia en conocimientos y competencias; escasez de personal, ausencia de respaldo institucional, obstáculos para acceder a tecnología, restricciones financieras, y escasez de recursos materiales y técnicos.

Estos retos constituyen un componente esencial del proceso investigativo y serán tratados a lo largo del desarrollo del estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

En su estudio, (Ramirez et. al, 2022) “Plataforma Canvas y aprendizaje de matemáticas en estudiantes”, el propósito de la investigación fue descubrir la relación entre la utilización de la plataforma CANVAS y el aprendizaje matemático en los alumnos. La investigación se realizó con una muestra de 32 alumnos y se orientó desde una perspectiva cuantitativa con un diseño de correlación. Se empleó un cuestionario para recolectar información para la investigación. Los descubrimientos demuestran que existe una correlación relevante entre la utilización de la plataforma CANVAS y el aprendizaje matemático. Dado que se ha descubierto que la plataforma Canvas potencia el aprendizaje de los alumnos, resulta crucial que tanto los profesores como los alumnos sean formados en cómo emplear la plataforma de forma eficaz para optimizar las tareas de aprendizaje.

En su artículo, (Huerta et. al., 2023) sobre: *Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular*; el propósito de la investigación fue analizar la utilización de la plataforma Canvas y su vínculo con el aprendizaje significativo para los estudiantes de secundaria de UGEL 15. Se realizó un estudio fundamental de metodología cuantitativa, utilizando un diseño de correlación no experimental de tipo transversal. El grupo de estudio consistió en 75 alumnos de tres centros educativos de la UGEL 15 y se fundamentó en un diseño de censo. Se empleó el método de encuesta, que implicó dos cuestionarios previamente validados por especialistas, con coeficientes de Alpha Cronbach de 0.816 y 0.866. Las conclusiones alcanzadas señalan una correlación directa y de relevancia estadística entre las variables, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.777 y una $p < 0.005$. Además, se determinó que la interactividad en el proceso de aprendizaje tenía una correlación significativa con los recursos en línea, la flexibilidad y la dimensión educativa de la plataforma Canvas, con coeficientes de Rho de Spearman de 0.863, 0.705, 0.864 y 0.746, respectivamente.

En su artículo, Morgado y Reyes (2024) sobre: *La plataforma canvas y su impacto en el ámbito educativo*; buscaron analizar el impacto de la plataforma canvas en la educación. La imagen anterior sugiere que es significativa porque cumple con los requisitos de la educación moderna al ofrecer un entorno virtual para la enseñanza, la colaboración y la evaluación. El estudio tuvo un enfoque de diseño mixto, que incluyó análisis de datos secundarios y encuestas a educadores y estudiantes. Sus estudios señalaron que hay un amplio uso de la plataforma en diferentes instituciones académicas. Atribuido a un entorno de aprendizaje más tecnológicamente avanzado, educadores y estudiantes han reportado una mejora

general en la efectividad del aprendizaje y la enseñanza. En resumen, los resultados de la investigación señalaron que las suposiciones previamente identificadas son válidas, a saber, que Canvas ha influido positivamente en la educación al proporcionar un entorno de aprendizaje virtual que es centrado en el alumno y el contexto.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En su estudio, Ramírez (2022) investigó la relación entre *el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales entre estudiantes de secundaria del Distrito del Callao*; el propósito fue verificar cómo el uso de Canva podía impactar el aprendizaje entre estos estudiantes. Se clasifica como cuantitativa, de naturaleza básica, con un diseño no experimental y un enfoque correlacional transversal. La población y la muestra fue de 75 estudiantes de secundaria de la institución investigada. Para la recolección de datos, se utilizaron encuestas y cuestionarios con escalas de Likert. Los hallazgos revelaron que los estudiantes que usan Canva para los procesos de enseñanzaaprendizaje eran altamente interactivos, con un 66.7% de dependencia avanzada, 88.7% de recursos virtuales, 90.7% de flexibilidad, y 74.7% de formación en la acción. En cuanto al aprendizaje significativo, también se logró en este caso un alto promedio de 63.6% en las dimensiones de motivación, comprensión, funcionalidad y compromiso activo. Por último, hubo una correlación positiva moderada (0.446) entre el uso de Canva y el aprendizaje significativo.

López y García (2021) analizaron la implementación de Canva en el aprendizaje colaborativo entre estudiantes de secundaria. Su propósito estaba dirigido a examinar la participación y colaboración grupal a través de Canva. Se

utilizó una metodología cuantitativa, de carácter experimental, y con diseño de pretest y pos test. La muestra estuvo conformada por 120 alumnos de segundo de secundaria de una escuela pública de Lima. El análisis estadístico evidenció un incremento considerable en la participación activa de los estudiantes y en la calidad de la producción de los trabajos grupales ($p < 0.05$) productos, lo que considera el impacto positivo del uso de Canva en el aprendizaje colaborativo.

En el estudio de Fernández y Ruiz (2022), se examinó la integración de Canva en el aprendizaje colaborativo de los alumnos de ingeniería de una universidad pública en Trujillo. La meta fue analizar cómo los alumnos percibían el uso de Canva y su impacto en el trabajo en equipo. Se utilizó el enfoque cualitativo con diseño de estudio de caso, donde se entrevistó a 30 alumnos de un curso de diseño gráfico que trabajaron con Canva. La mayoría de los estudiantes, durante el cuaderno de trabajo, evidenció que Canva es un instrumento que facilita la comunicación y coordinación de los integrantes del grupo, lo que mejora la colaboración y productividad.

2.1.3. Antecedentes locales

En su estudio, Osorio y Dueñas (2024) en su obra titulada “Google Classroom y aprendizaje colaborativo en los alumnos de la Institucion Educativa N° 34678 Señor de los Milagros de Yanahuanca – 2023”, hizo el intento de comprobar la relación que existe entre Google Classroom y el aprendizaje colaborativo en Practicum un. La investigación se dirigió bajo una metodología de enfoque cuantitativo de tipo básico, con un nivel correlacional y un diseño no experimental transeccional correlacional. La muestra constitutiva estuvo conformada por 74 estudiantes de 3ro A y B, y 4to A y B del ciclo secundario seleccionados mediante un muestreo intencional no probabilístico. Como técnica

de recolección de datos se utilizó la encuesta, empleando como instrumento un cuestionario tipo Likert con 12 ítems para cada una de las dos variables. La investigación objetiva de esta prueba fue a determinar el nivel de correlación entre el aprendizaje colaborativo y el uso de Google Classroom. El resultado a determinar el nivel de correlación entre el uso de Google Classroom y el aprendizaje colaborativo es fuerte y altamente significativo ya que el resultado fue 0,992. La principal conclusión que se derivan de la investigación es que hay una correlación significativa entre Google Classroom y el aprendizaje colaborativo, que se garantiza con un coeficiente de rho de spearman de 0.992, y p que, en este caso, es menor a 0.001.

En su estudio, Espinoza (2024), sobre “La Plataforma Canva y el Aprendizaje Colaborativo en el área de EPT en Estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca”, tuvo como propósito determinar la relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes de dicha institución. La investigación adoptó un enfoque mixto (cualitativocuantitativo). De acuerdo con su finalidad, es una investigación básica, y su profundidad de estudio es de tipo descriptivo-correlacional. El diseño de investigación utilizado fue no experimental y de corte transeccional, orientado a explorar las incidencias y valores manifestados por una o más variables. La población del estudio incluyó a 46 estudiantes del VI y VII ciclo de educación secundaria regular, de los cuales se seleccionó una muestra de 26 estudiantes del VI ciclo de educación básica regular. Para la recolección de datos se empleó un cuestionario de 24 ítems, el cual fue validado por expertos, mostrando un nivel de confiabilidad del 98,7%, considerado muy bueno. Los resultados indicaron

una relación significativa, evidenciada por un coeficiente de correlación de Rho de Spearman con un valor de $p < 0,05$ ($0,004 < 0,05$). Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H_1), demostrando una correlación significativa positiva débil, con un valor de 0,544, entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de Educación para el Trabajo en los estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca en el año 2023.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Herramienta Canva

Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite a los usuarios crear una amplia variedad de contenidos visuales, como presentaciones, publicaciones para redes sociales, carteles y otros materiales gráficos. Como observaron Wangidjaja et al. (2020), Canva tiene una interfaz fácil de usar que facilita tanto a novatos como a profesionales realizar diseño gráfico a través de sus plantillas disponibles, elementos gráficos y herramientas de edición simples.

Las principales funciones que se pueden gestionar a través de Canva son las siguientes:

- Gestión y administración del curso virtual.
- Monitoreo, control y gestión de la evaluación de los estudiantes.
- Comunicación sincrónica y asincrónica entre el tutor y los estudiantes.
- Soporte para múltiples idiomas.
- Soporte para dispositivos móviles, incluidos teléfonos y tabletas.
- Integración con redes sociales mediante OAuth, así como con los servicios de Google.

Canva permite a los estudiantes crear contenido de manera innovadora, lo que lo hace extremadamente útil para el sector educativo. Esto permite la mejora de una variedad de habilidades relacionadas con el proceso de aprendizaje. Los estudiantes pueden crear carteles, libros electrónicos, infografías, presentaciones y muchos más recursos a través de esta plataforma.

En esta idea, Lucas (2017) menciona que Canva destaca por su interfaz, que resulta atractiva y fácil de utilizar, lo que facilita la elaboración de diversas presentaciones para transmitir información.

Hoy en día, Canva es muy popular en el entorno educativo porque permite realizar presentaciones visualmente atractivas que motivan al estudiante a pensar de manera más creativa y proactiva.

Por esto, Trejo (2018) afirma que Canva es un software que proporciona una amplia variedad de plantillas, permitiendo a los estudiantes crear e innovar en cualquier tarea o proyecto que necesiten presentar.

De lo anterior, afirmo que Canva es una herramienta que mejora la creatividad al proporcionar plantillas listas que permiten a los estudiantes ser los creadores e innovadores de sus proyectos. Además, es una plataforma fácil de aprender que permite a los docentes hacer que sus lecciones sean más interactivas y creativas a través de su versión gratuita.

Canva facilita su acceso, ya que solo es necesario crear una cuenta a través de Hotmail o Gmail, o incluso con algún perfil de red social. De esta manera, es gratuita y se puede utilizar con facilidad. Una de las ventajas más importantes es su capacidad para la edición de documentos templates que se guardan de manera preventiva. Canva también cuenta con partes que contienen iconos, imágenes, y textos que se pueden modificar de acuerdo a la creatividad del usuario. A los

usuarios se les permite agregar imágenes nuevas que fueron descargadas, que se amoldan a las preferencias y creatividad del autor del trabajo.

Principales características de la herramienta Canva

La facilidad de uso que ofrece Canva es indiscutible, pues sus funciones son constantes y fáciles de aprender. Por ello, Lucas (2017) resalta las siguientes características:

- **Cursos:** Facilita la localización de imágenes, iconos, texto, gráficos e incluso GIFs.
- **Plantillas:** Canva cuenta con prediseños que están listos para utilizarse, pero que además el usuario puede editar a su gusto.
- **Elementos:** Suministran una variedad de íconos lineales y geométricos, que pueden ser utilizados en el diseño.
- **Texto:** Incluyen diferentes tipos de formatos de texto, títulos y subtítulos.
- **Fondos:** Ponen a la disposición una buena cantidad de colores para el fondo, incluyendo colores claros, así como prediseños que contienen la posibilidad de agregar imágenes.
- **Pestaña de carga:** Posibilita la carga de una gran cantidad de imágenes y elementos en formato JPG, aunque no admite GIFs animados.
- **Control de zoom:** Trae la función de zoom para eliminar o ampliar el diseño e inspeccionar detenidamente.
- **Barra de búsqueda:** Permite la búsqueda directa del trabajo en el que están, sin necesidad de navegar en la galería de proyectos.
- **Lienzo:** Es el lugar donde uno comienza el diseño, usando las plantillas o creando desde cero con la imaginación que desee el usuario.

- Nueva página: Esta opción permite al usuario agregar tantas páginas como necesite a un diseño en caso de que haya información adicional que capturar.

Los usuarios ahora pueden controlar las páginas fácilmente, ya que pueden identificar la página en la que están trabajando actualmente.

- Asignación de nombre: Facilita agregar el nombre de un proyecto de trabajo en cualquier momento durante la captura y ediciones si es necesario.
- Uso del botón Compartir: Esta opción permite a los usuarios compartir sus diseños a través de un enlace específico mientras da opciones para visualizar, permitir ediciones o ambos, dependiendo de los requisitos del usuario.
- Botón de descarga: Esto permite la descarga de otro contenido multimedia como imágenes o incluso audio y video de YouTube, etc.
- Botón de publicar: Permite al usuario compartir el diseño en la plataforma Canva para que pueda ser visto por otros usuarios.

Las características que ofrece un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) difieren de forma global. Reyes (2012) indica que no existe un solo modelo para el diseño de aulas virtuales debido a que su construcción es un proceso en mejoramiento permanente. Las instituciones educativas tratan de sortear las deficiencias de los espacios físicos convencionales y por esto optan por ambientes virtuales de aprendizaje interactivos, capaces de atender las necesidades heterogéneas de los alumnos.

Algunas de ellas son, accesibilidad, simplicidad, efectividad y flexibilidad didáctica y técnica.

- *Flexibilidad Didáctica:* Un sistema de instrucción debe ser adecuado para una variedad de contextos de enseñanza, niveles educativos y las necesidades específicas de diferentes estudiantes.

- *Flexibilidad Técnica:* Un LMS debe ser capaz de adaptarse a las necesidades de la institución, por ejemplo, permitiendo la importación y exportación de cursos.
- *Accesibilidad:* Este es un aspecto importante porque el sistema debe cumplir con los requisitos establecidos por las autoridades educativas para permitir que todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades, accedan y usen adecuadamente el LMS.
- *Simplicidad y eficiencia:* Estos dos son fundamentales porque la plataforma debe permitir al profesor subir sus materiales digitales fácilmente y a los estudiantes interactuar, descargar y navegar por el contenido de su aula virtual sin necesidad de poseer habilidades técnicas avanzadas.

De otro lado, Clarenc (2013) en su estudio, mencionó que un LMS se puede clasificar en tres tipos:

- **Comercial:** Se refiere a una plataforma de pago donde se debe pagar una tarifa por sus servicios y beneficios. Estas plataformas normalmente proporcionan una extensa documentación y muchas características que crecen con la organización. En general, cuanto mayor sea el pago, más servicios de apoyo se ofrecerán, como asistencia técnica durante la vida del proyecto. Entre las plataformas comerciales más conocidas se encuentran: Blackboard, Canvas, Saba, Ecollege, Fronter, SidWeb, E-duactiva, Cátedra, entre otras.
- **Software libre:** Este tipo de plataformas surge con el objetivo de reducir costos en sistemas de aprendizaje en línea. Algunas de estas plataformas son de código abierto, lo que significa que pueden ser modificadas, utilizadas y distribuidas libremente. Comenzando con Dokeos, Ganesha, Moodle o

Claroline, todos son parte del sistema recurrente o más utilizado en esta categoría.

- ***En la nube:*** no se puede considerar LMS en el sentido estricto del término, sino más bien como una herramienta complementaria para las clases presenciales o MOOCs. Algunos de los más populares son Udacity, Coursera, Edmodo y Wiziq.

Ventajas de la herramienta Canva

Trejo (2018) afirma que la herramienta presentada por Canva tiene muchas ventajas, que se explican a continuación:

- ***No es necesario descargar Canva:*** Es un software libre en línea que se puede utilizar fácilmente desde cualquier lugar con conexión a internet, y no requiere ninguna descarga.
- ***Interfaz intuitiva:*** Canva tiene una interfaz que es simple, fácil de usar, fácil de navegar y creativa, lo que permite a los usuarios expresar su creatividad de mejor manera.
- ***Guardado automático:*** Los diseños se guardan por defecto. Estos se pueden recuperar de la nube incluso si ocurre un accidente. Además, en caso de un incidente, no habría problemas ya que Canva siempre guarda el progreso realizado durante la tarea.
- ***Facilidad para agregar imágenes:*** Se puede usar para subir y agregar las imágenes necesarias para mejorar el archivo de diseño sin restricciones en los tamaños de archivo.
- ***Compatibilidad móvil:*** Canva también tiene una versión móvil que permite a los usuarios trabajar desde sus teléfonos inteligentes o tabletas en lugar de tener que usar una computadora o laptop.

Desventajas de la herramienta Canvas

Del mismo modo, Trejo (2018) menciona las siguientes desventajas:

- Derivado de la falta de internet, no se puede trabajar porque no se guardarían los cambios hechos.
- Existen ciertas plantillas, imágenes y textos que tienen un costo, lo que restringe su uso al nivel básico.
- El banco de diseños de Canva está bastante limitado.
- No incluye herramientas para el fine tuning de textos o imágenes, por ejemplo, el exacto alineamiento.

2.2.2. Aprendizaje colaborativo virtual

El aprendizaje colaborativo virtual es un método educativo en el que los estudiantes trabajan en grupos utilizando tecnología para interactuar, compartir recursos y crear conocimientos juntos, independientemente del tiempo o la ubicación. Este tipo de aprendizaje fomenta la interacción social y el trabajo en grupo, permitiendo a los estudiantes comunicarse, pensar críticamente y resolver problemas en un entorno digital.

De acuerdo con Garrison y Anderson (2003), el aprendizaje colaborativo virtual consiste en el desarrollo de una “comunidad de aprendizaje” donde los integrantes comparten sus conocimientos en una variedad de plataformas tecnológicas. Esta metodología propicia el aprendizaje en varios niveles, ya que los estudiantes, de manera individual, pueden pensar y aportar a la actividad grupal.

En ese sentido, Harasim (2012) sostiene que “el aprendizaje colaborativo en línea de un curso es el proceso de creación de conocimiento en donde los estudiantes interactúan entre sí en un ambiente virtual con el apoyo de un docente

o facilitador”. En este caso, la tecnología es fundamental porque permite relacionarse y trabajar entre los estudiantes.

Esto no solo motiva y facilita la búsqueda de información, sino que las estudiantes se involucran en la graduación de datos e ideas, y en la construcción de un concepto, no solo en la extracción de un conjunto a recordar. Las estudiantes colaboran en proyectos mediante el trabajo en equipo en el entendimiento de un concepto.

El aprendizaje colaborativo (AC) es un método donde los estudiantes trabajan en grupos pequeños para resolver problemas, llevar a cabo tareas o construir conocimiento juntos. Este método fomenta la participación activa entre los miembros del grupo, lo que aumenta la posibilidad de co-construcción del conocimiento a través de la discusión y el intercambio de ideas.

Johnson y Johnson (1999) afirman que un grupo de aprendices se considera colaborativo cuando “los estudiantes trabajan juntos hacia metas comunes que no pueden lograr individualmente o resuelven sub-metas por las que son responsables individualmente. Esta estructura promueve la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la responsabilidad grupal y las habilidades interpersonales para el logro colectivo”. Desde el punto de vista de estos autores, la colaboración no solo mejora el rendimiento académico, sino que también desarrolla las habilidades sociales de los estudiantes.

Según lo expresado por Dillenbourg (1999), el aprendizaje colaborativo “es un proceso en el cual dos o más personas aprenden o intentan aprender algo en conjunto”. Se nutre de la interacción recíproca y el flujo continuo de información, brindando la oportunidad de asimilar los contenidos de una mejor manera.

Citado en Riera (2011), el “aprendizaje colaborativo” abarca técnicas de enseñanza que surgieron con la planificación de sesiones de aprendizaje en grupos heterogéneos. En este modelo, los docentes tienen que preparar actividades pedagógicas en equipos, colaborando al momento de realizar la profundización del aprendizaje.

En consecuencia, aquí se pone en valor el servicio educativo a las relaciones de carácter personal que se generan en cada equipo de trabajo. Por consiguiente, una de las similitudes y diferencias más importantes con el trabajo tradicional está en las relaciones e interacciones de los estudiantes que forman parte del proceso (p. 141).

En este caso, resulta necesario establecer de manera exacta el diagnóstico de la efectividad de la estrategia del aprender en colaboración. También es muy importante establecer de manera precisa el lugar del docente a cargo para conseguir la efectividad del aprendizaje.

De la misma manera, Suárez (2010) señala que el aprendizaje colaborativo es una herramienta esencial que los estudiantes deben explotar en un entorno de equipo donde contribuyan activamente al proceso de aprendizaje y, más importante aún, al aprendizaje de sus compañeros también. Asimismo, cuando se establecen objetivos colectivos, se busca el logro del propósito del equipo, lo que permite a los miembros aprender de manera óptima durante el proceso (p. 32).

Principios del aprendizaje colaborativo

Los principios del aprendizaje colaborativo son aquellos que orientan la enseñanza en la participación conjunta hacia metas específicas, donde los estudiantes colaboran dentro de un grupo. Estos principios resaltan la

interdependencia social, la autorresponsabilidad individual y grupal y, además, el desarrollo de competencias sociales.

Johnson et al (1999) propusieron cinco principios clave que rigen el aprendizaje colaborativo. Los primeros tres de estos principios son:

1. *Interdependencia positiva*: El trabajo en equipo se mejora y fortalece porque los estudiantes dependen unos de otros para tener éxito.
2. *Responsabilidad individual y grupal*: Cada miembro del grupo es responsable de su propio aprendizaje y también del éxito del grupo.
3. *Interacción cara a cara*: Los estudiantes se comunican directamente entre sí, intercambiando ideas y brindando apoyo.
4. *Desarrollo de habilidades interpersonales y grupales*: Se espera que los estudiantes dominen habilidades sociales como la comunicación, la toma de decisiones y la resolución de conflictos.
5. *Preocupación grupal o evaluación entre pares*: El informe sobre el progreso del grupo, así como la contribución de cada participante, se realiza a nivel agregado.

Slavin (2011) enfatiza que el *aprendizaje colaborativo* se basa en varios conceptos, como la motivación, el procesamiento cognitivo y la facilitación social, según los cuales los estudiantes aprenden no solo el material, sino también cómo comunicarse de manera efectiva con sus compañeros.

Como emplear el aprendizaje colaborativo

La técnica del aprendizaje colaborativo se puede aplicar creando actividades que involucren a los alumnos en su interacción y trabajo grupal, posibilitando así el logro de metas comunes y la construcción de conocimiento en conjunto. Este método implica el diseño de actividades específicas donde exista

la necesidad de cooperación, donde haya interdependencia positiva y donde cada persona asuma responsabilidad dentro del grupo.

Johnson y Johnson (1999) indican que, para el uso efectivo del aprendizaje colaborativo, los profesores deben dividir a los alumnos en pequeños grupos de diferente habilidad, donde los participantes tengan asignados ciertos roles y responsabilidades. Esto es, el docente debe planear actividades que se resuelvan por colaboración en los grupos, donde a todos los integrantes se les plantea un problema o tarea a realizar. También, el docente proporciona la suficiente estructura para que todos los estudiantes se vean obligados a interactuar, discutir, intercambiar ideas y, en general, desarrollar destrezas interpersonales.

Slavin (2015) sugiere que la efectividad del aprendizaje en grupos depende de la correcta estructuración de las tareas orientadas a lograr una interdependencia positiva y una responsabilidad individual. Por ejemplo, la estrategia de rompecabezas, en la que cada estudiante es responsable de aprender una parte del material y enseñársela a los demás. Otros ejemplos incluyen discusiones en panel, donde los estudiantes proporcionan explicaciones y justifican sus respuestas como un equipo.

Como afirma Pujolás (2009), para utilizar herramientas pedagógicas en el trabajo en grupo si los estudiantes tienen habilidades heterogéneas, es posible que se agrupen temporalmente de la misma manera, es decir, en grupos homogéneos. Al estructurar estas actividades, se busca que los aprendices interactúen más entre sí. El objetivo es que los miembros del equipo como aprendices aprendan de manera efectiva al mejorar sus habilidades y reunir tantas experiencias de aprendizaje como sea posible mientras realizan trabajo en grupo (p. 26). También

se postula que el aprendizaje colaborativo es apropiado bajo la premisa de tener teorías explicativas que lo aboguen. La teoría de la interdependencia social presenta la primera explicación en este caso al describir cómo se comportan los estudiantes en un grupo que está organizado alrededor de una estructura de interdependencia.

Cuando esta es positiva, impulsa la cooperación y el intercambio, dirigiendo los esfuerzos hacia el aprendizaje colectivo. Sin embargo, la interdependencia negativa provoca competencia y una interacción contraria, donde se procura sabotear las iniciativas, impactando de manera negativa el trabajo en equipo (p. 27).

Es evidente que las teorías evolutiva y cognitiva de Jean Piaget y Lev Vygotsky tienen en cuenta que las situaciones colaborativas surgen por el conflicto sociocognitivo, que causa un desequilibrio a nivel cognitivo. Este desequilibrio ayuda a la aceleración del desarrollo intelectual, porque obliga al estudiante a resolver la contradicción y alcanzar un consenso respecto a las diferentes perspectivas en conflicto.

A lo largo de los años, Johnson & Johnson (1999) afirmaron que, respecto al aprendizaje colaborativo, el proceso de adquirir conocimiento es a manera de construcción por parte del aprendiz, quien toma la iniciativa de aprender cuando se enfrenta a la resolución de problemas. Este aspecto se acompaña de la teoría de Lev Vygotsky de la zona de desarrollo próximo, donde el alumno supera ciertos logros por el solo hecho de estar en interacción con compañeros más analíticos que él. Esto se da en la colaboración y cooperación, donde el desarrollo intelectual se facilita mediante la transferencia de información (p. 9).

Vielma y Salas (2000) afirman que, siguiendo el enfoque dialéctico defendido por Vygotsky, el crecimiento de las interacciones entre los seres humanos es esencial para el proceso de aprendizaje porque estas interrelaciones median los procesos pedagógicos. En este sentido, la educación se destaca como una de las principales fuentes para el desarrollo de las competencias, enfatizando la relevancia de las interrelaciones entre los factores sociales, históricos y culturales. Además, se examina el impacto de la actividad intrapsíquica en este proceso (p. 32).

Según Kagan (1992) en Richards & Rodgers (2001), dentro del marco del aprendizaje colaborativo, se afirma que se deben utilizar múltiples enfoques para mejorar la capacidad de los estudiantes para analizar y evaluar como objetivo principal de instrucción. En ese sentido, se cree que existen cuestiones fundamentales respecto a las características en la concepción del aprendizaje que enfatizan el enfoque de pensamiento crítico junto con las habilidades lingüísticas básicas necesarias para la lectura receptiva, la escritura efectiva, la escucha activa y el habla efectiva (p. 193).

Los diferentes modelos de aprendizaje colaborativo crean nuevas teorías sobre pedagogía, que están orientadas a la creación de actividades relevantes y la integración de valores. Tales acciones deben ser gestionadas en el ámbito escolar en donde tanto los profesores como los alumnos estén dispuestos a participar en la construcción de un aprendizaje que se traduzca en un desarrollo integral. Estos enfoques son, sin duda, muy pertinentes para la enseñanza de una lengua extranjera en niños de educación básica regular.

El aprendizaje, por lo tanto, depende, en gran parte, del acierto que el docente tiene en la elección de las estrategias de motivación de los espacios de

creación del conocimiento. Estas actividades aumentan y mejoran la interacción entre los alumnos de los grupos, lo que puede ayudar a que una lección se vuelva práctica y efectiva y los alumnos no se sientan aburridos y desmotivados.

Como clasificar grupos colaborativos

El aprendizaje, en su totalidad, abarca tres categorías de grupos de trabajo: los grupos formales operan dentro de un período de tiempo específico predeterminado, que puede durar desde una sesión de una hora hasta varias semanas de aprendizaje.

Como informan Johnson y Johnson (1999), los estudiantes participan en el aprendizaje cooperativo al trabajar colaborativamente en equipos para alcanzar objetivos que son más de naturaleza colectiva. Los grupos informales existen por períodos de tiempo incluso más cortos, que en algunos casos pueden variar desde unos pocos minutos hasta una hora. Estos grupos se utilizan en actividades de enseñanza para centrar la atención de los aprendices y fomentar un mejor ambiente de aprendizaje mientras se gestionan las expectativas de la lección. Por otro lado, los equipos base funcionan a largo plazo, con una duración mínima de un año, y suelen estar compuestos por estudiantes heterogéneos. Su objetivo principal es que los miembros del equipo se apoyen mutuamente para lograr un buen desempeño escolar (p. 126).

También existen equipos de trabajo utilizados en la planificación de sesiones de aprendizaje, denominados pseudo-aprendizaje. En estos equipos, los estudiantes siguen las directrices del trabajo en grupo, pero sin un verdadero interés en colaborar. Aunque aparentan trabajar colectivamente, en realidad compiten entre ellos. Por otro lado, en el equipo de aprendizaje conductista, se

instruye a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa con el objetivo claro de alcanzar sus propósitos.

Criterios del aprendizaje colaborativo

Según Suárez (2010), los criterios a tener en cuenta para el aprendizaje colaborativo, según diversas posturas teóricas, son los siguientes:

1. El aprendizaje colaborativo se basa en un enfoque teórico que destaca la interacción como un medio para acceder al aprendizaje.
2. Como sistema de acciones pedagógicas, el aprendizaje colaborativo se estructura a través de procedimientos diseñados por el docente, con el fin de favorecer la interacción entre los estudiantes, teniendo en cuenta metas compartidas que lo diferencian de la actividad colaborativa individual.
3. El aprendizaje colaborativo prefiere estudiar en conjunto, presta atención específica a los estudiantes y es de naturaleza social.
4. Este tipo de aprendizaje también promueve la interacción entre los aprendices.
5. Cada aprendiz puede trabajar solo, pero el aprendizaje colaborativo puede ser útil para crear situaciones de resolución de problemas.

Como conformar equipos colaborativos en el aula

Díaz y Hernández (2002) determina los criterios de aprendizaje colaborativo para formar equipos de trabajo de la siguiente manera:

1. La formación de equipos amplía el rango de competencias y experiencias disponibles para desarrollar el pensamiento crítico y el aprendizaje, así como las actividades de aprendizaje.

2. A medida que los miembros del equipo aumentan en tamaño, debería haber más participantes capaces a nivel de coordinar y guiar acciones para construir consenso y relaciones interpersonales en su nivel.
3. La asignación de recursos para las actividades a realizar debe ser proporcional al número de unidades de trabajo en equipo.
4. Es mejor que los equipos sean más pequeños para facilitar el cumplimiento de los objetivos de gestión del tiempo.

El aprendizaje colaborativo puede llevarse a cabo a través de equipos heterogéneos y homogéneos dependiendo de los objetivos que se persigan. En esta última modalidad, se sugiere que los alumnos más dotados ayuden a los que tienen menos ventajas, en un esfuerzo por adoptar diferentes perspectivas, lo que a su vez enriquece el proceso de aprendizaje y fortalece la habilidad de aquellos que se apoyan en argumentos sólidos para sustentar sus ideas. Se trata de un aprendizaje constructivo y profundo.

Para los equipos homogéneos, se sugiere que, con el fin de desarrollar competencias en cada uno de los estudiantes, se genere un clima de confianza en el aula, donde los estudiantes puedan expresarse sin miedo a ser juzgados, aun cuando sus opiniones no siempre son correctas. Se espera que el docente proponga estrategias colaborativas que aclaren las dudas y corrijan los conceptos erróneos.

2.3. Definición de términos básicos

a. Herramienta Canva

Como sostiene Wang (2021), Canva es “una herramienta de diseño que permite a los usuarios crear diversas obras visuales con plantillas desenfocadas lo que facilita la creación al diseño profesional”. Esta

herramienta tiene la oferta gratuita y también de pago para los usuarios que necesitan más personalización en sus diseños.

b. Aprendizaje

Como explica Mayer, “el aprendizaje es el proceso de cambios relativamente permanentes en las habilidades de una persona, que no resultan simplemente del crecimiento natural, sino de la experiencia”. La comprensión de una persona también abarca la noción de aprendizaje como el proceso de adquirir nueva información e integrarla al conocimiento ya poseído para utilizarla en diferentes contextos.

c. Aprendizaje colaborativo

Según Dillenbourg (1999), el aprendizaje colaborativo se define como: “una situación en la que dos o más personas están intentando aprender algo juntas, comparten conocimientos, discuten ideas y tratan de resolver problemas juntas”. Este enfoque se basa en la suposición de que la colaboración entre pares no solo ayuda en la adquisición de conocimientos, sino que también mejora las habilidades interpersonales.

d. Aprendizaje virtual

Moore y Kearsley (2005) explican que el aprendizaje virtual “es un proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando tecnología y plataformas en internet, lo que permite que el aprendizaje ocurra desde cualquier lugar y, de manera sincrónica o asincrónica, se comunique con otros participantes”. Este tipo de aprendizaje está apoyado por tecnología digital para la distribución de contenido y la administración del proceso educativo.

e. Trabajo en equipo

Según Katzenbach y Smith (1993), “Un equipo es un pequeño número de personas con habilidades complementarias que están comprometidas con un propósito común, con metas de rendimiento específicas y con enfoques de trabajo en los que se hacen responsables mutuamente”. Este concepto resalta lo interdependiente que son los miembros y la cooperación que se necesita para el logro de los objetivos del equipo.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.
- b. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.
- c. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

2.5. Identificación de variables

Variable 1: Uso de la plataforma canva

Variable 2: Aprendizaje colaborativo virtual

Variables intervinientes:

- Genero
- Edad
- Procedencia de los estudiantes
- Estatus socioeconómico de los estudiantes
- Actitud por el cambio
- Predisposición al aprendizaje

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Definición conceptual de las variables

- a. *Variable 1: Definición conceptual:* Canva es un sitio web gratuito que apoya el diseño gráfico y la creación de contenido gratuito, proporcionando muchos recursos y herramientas de ayuda para la orientación del usuario, (Klug, 2016).
- b. *Definición operacional:* La variable será evaluada a partir de un cuestionario que se aplicará a los alumnos de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca durante el año 2024. Esta herramienta facilitará conocer el nivel de satisfacción del servicio y la opinión que tienen los estudiantes acerca del uso de la herramienta Canva en la institución.
- c. *Variable 2: Definición conceptual:* El aprendizaje colaborativo virtual es el proceso en el que los estudiantes se involucran y trabajan juntos en entornos en línea donde intercambian ideas e información

para el aprendizaje colectivo facilitado por la tecnología digital. Permite a los estudiantes adquirir habilidades sociales y cognitivas en el transcurso del uso de herramientas digitales para trabajar colaborativamente (Harasim, 2012).

- d. *Definición operacional:* La variable se analizará mediante la aplicación de un cuestionario a los alumnos de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, usando la técnica de la escala Likert. Para permitir un diagnóstico interno de las situaciones, experiencias y expectativas de los alumnos sobre el aprendizaje colaborativo virtual, este instrumento es de suma importancia.

Tabla 1 Operacionalización de Variables

Operacionalización de la variable 1						
V 1	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Técnicas	Instrumentos
Uso de la plataforma canva	Interactividad	Interacción entre miembros Comunicación sincrónica y asincrónica	1 - 8	(4) Siempre (3) Casi siempre (2) Algunas veces (1) Nunca	Observación	Cuestionario
	Recursos virtuales	Funcionalidad Contenidos	9 - 16	(4) Siempre (3) Casi siempre (2) Algunas veces (1) Nunca		
	Acción formativa	Gestión de aprendizaje Evaluación y seguimiento	17 - 28	((4) Siempre (3) Casi siempre (2) Algunas veces (1) Nunca		

Operacionalización de la variable 2						
V 2	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Técnicas	Instrumentos
Aprendizaje colaborativo virtual	Comunicativa	Argumentos de opiniones y problematización Conceptos generales y reflexión critica Participación, aspectos positivos y negativos del contexto	1 – 12	(4) Siempre (3) Casi siempre (2) Algunas veces (1) Nunca	Observación	Cuestionario
	Colaborativa	Conformación de equipos y frecuencia de trabajo Colaboración, participación e implicación Aprender a pensar y aportar al equipo Intervención activa, aspectos positivos y negativos del trabajo en equipo.	13 – 20	(4) Siempre (3) Casi siempre (2) Algunas veces (1) Nunca		
Operacionalización de la variable 2						
V 2	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Técnicas	Instrumentos
	Trabajo en equipo	Escritura de textos y actividades de aprendizaje Valoración del texto y coevaluación de textos Resultado final	21 – 28	(4) Siempre (3) Casi siempre (2) Algunas veces (1) Nunca		

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El proyecto de tesis es de tipo básica, también conocido como investigación pura, teórica o dogmática. Este tipo de investigación se diferencia de otros enfoques porque se desarrolla y permanece dentro de un marco teórico. Su objetivo principal es formular nuevas teorías o modificar las existentes, con el fin de contribuir al conocimiento científico o filosófico, sin enfocarse en aplicaciones prácticas.

Según Carrasco (2013), este tipo de investigación “no tiene un propósito aplicado directo, ya que su objetivo principal es ampliar y profundizar el conocimiento científico existente. Sus objetivos de investigación están fundamentados en teorías científicas, las cuales son analizadas para completar y expandir su contenido” (p. 43).

La investigación básica permite la adquisición de nuevos conocimientos y es responsable de numerosos avances en diversos campos. A menudo, se le considera un motor de innovación y de soluciones tecnológicas. Además,

contribuye a mejorar la comprensión de múltiples problemas, revelando nuevas dimensiones que ayudan a explicarlos de manera más profunda.

3.2. Nivel de investigación

Este estudio será de nivel correlacional ya que buscará determinar si existe una relación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual. Para ello, se analizará los datos y la relación de ambas variables gracias a los datos obtenidos de la muestra.

Hernández et al. (2003) La investigación Correlacional.... es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto en particular). Los estudios cuantitativos correlacionales miden el grado de relación entre esas dos o más variables (cuantifican relaciones). Es decir, miden cada variable presuntamente relacionada y después también miden y analizan la correlación. Tales correlaciones se expresan en hipótesis sometidas a prueba. (p.121).

3.3. Métodos de investigación

Los métodos que se utilizarán son los siguientes:

Según Hernández et al. (2014), el *método inductivo* se basa en la observación de hechos particulares, para a partir de ellos generar conclusiones generales. Este proceso implica la recolección de datos específicos que luego se organizan, analizan y se usan para formular teorías o leyes.

Según Kerlinger (2002), el *método deductivo* implica la derivación de conclusiones específicas a partir de teorías o principios generales. Este método comienza con una teoría o hipótesis y, a través de un razonamiento lógico, se llega a conclusiones particulares que deben ser verificadas mediante la observación o el experimento.

Según Bunge (2000), el *método hipotético-deductivo* es el procedimiento típico de la investigación científica, que consiste en proponer hipótesis y deducir de ellas consecuencias observables, que luego son contrastadas con los hechos mediante la observación o la experimentación. Este método permite la validación o refutación de teorías a través de la confrontación con la realidad.

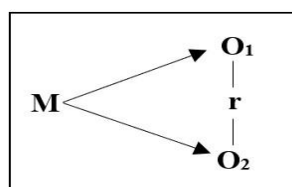
3.4. Diseño de investigación

Según Hernández et al. (2014), el diseño no experimental se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente las variables. En este tipo de estudio, se observan los fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlos posteriormente.

Por otro lado, los diseños transeccionales descriptivos se utilizan para analizar y describir las características, propiedades y cualidades de un fenómeno o hecho de la realidad en un momento específico del tiempo (Carrasco, 2009, p. 72).

Los estudios correlacionales no consideran el impacto de variables extrañas en las variables que se están analizando. Este tipo de estudios se emplea con frecuencia para examinar datos cuantitativos, con el fin de identificar patrones, tendencias, hallazgos o relaciones entre las variables, aunque no necesariamente de carácter causal.

Esquema:



Donde:

M = Muestra de estudio

O₁ = V1 Uso de la plataforma canva

r = relación entre las variables

O₂ = V2 Aprendizaje colaborativo virtual

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de estudio está constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, periodo académico 2024, provincia Daniel Alcides Carrión, región de Pasco.

Los participantes de la población de estudio es 214 estudiantes tal como muestra la tabla:

Tabla 2. Población de estudio I.E. Ernesto Diez Canseco.

P.E.	Grado	Sección	N	%
Estudiantes de la IE del VII ciclo	3°	A	15	7.0%
		B	17	7.9%
		C	14	6.5%
		D	17	7.9%
		E	18	8.4%
	4°	A	13	6.1%
		B	12	5.6%
		C	12	5.6%
		D	15	7.0%
		E	14	6.5%
	5°	A	16	7.5%
		B	16	7.5%
		C	17	7.9%
		D	18	8.4%
Total	5	10	214	100.0

Fuente: Nóminas de estudiantes 2024

Elaboración propia

La población se define como “el conjunto total del fenómeno a investigar, en el cual las unidades que la conforman comparten una característica común, la cual es objeto de estudio y proporciona los datos para la investigación” (Tamayo, 2003, p. 114).

Asimismo, Balestrini (2006) define la población como “un conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que comparten características comunes relacionadas con el fenómeno en estudio” (p. 210).

3.5.2. Muestra

La muestra de estudio seleccionado es el muestreo *probabilístico* es una técnica de muestreo en la que todos los elementos de la población tienen una probabilidad conocida y no nula de ser seleccionados, lo que permite generalizar los resultados obtenidos a la población total. Este tipo de muestreo se elige cuando se busca garantizar la representatividad de la muestra y reducir el sesgo en la selección de los elementos.

Según Hernández et al. (2014), para elegir un muestreo probabilístico se deben seguir varios pasos clave:

1. Definir claramente la población de estudio.
2. Determinar el tamaño de la muestra en función de la precisión y el margen de error deseado.
3. Seleccionar la técnica de muestreo adecuada (aleatorio simple, estratificado, por conglomerados o sistemático) en función de las características de la población y los objetivos del estudio.

La muestra representativa está conformada por 84 estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, como se muestra en la tabla:

Tabla 3. Muestra de estudio I.E. Ernesto Diez Canseco.

M.E.	Grado y Sección	N	Grupo
Estudiantes de la IE del VII ciclo	3ro	28	M
	4to	24	
	5to	32	
TOTAL	3	84	

*Fuente: Nóminas de matrícula de la I.E. Ernesto Diez Canseco
Elaboración propia*

3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

La técnica empleada en este estudio fue la **encuesta**, ya que corresponde a un enfoque de investigación cuantitativa. En este método, el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el contexto ni el fenómeno del cual se obtiene la información.

Específicamente, la encuesta se puede definir como una técnica de investigación social utilizada para indagar, explorar y recolectar datos a través de preguntas, formuladas de manera directa o indirecta, a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio. (Carrasco, 2009, p. 314)

3.6.2. Instrumentos

El instrumento empleado fue un cuestionario como instrumento, que consistirá en ítems que los participantes deberán responder en función de sus valoraciones personales, alineado con el enfoque previamente mencionado en relación con las variables de investigación.

Según Carrasco (2013), el cuestionario es la herramienta de investigación social más utilizada para el estudio de grandes poblaciones, ya que permite obtener respuestas directas mediante formularios de preguntas proporcionados a

cada individuo. Además, facilita la preparación de preguntas estandarizadas y prospectivas (p. 318).

Carrasco (2013) define la eficacia de un instrumento como, aquel que mide de manera adecuada lo que se pretende medir, es decir, cuando nos permite obtener los datos que anticipadamente consideramos necesarios (p. 336).

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

Según Soto (2015), la confiabilidad de un instrumento “implica verificar si el instrumento recolecta información incorrecta que podría llevar a conclusiones erróneas, o si es confiable para realizar mediciones estables y consistentes. (p. 73). En este estudio, la confiabilidad se evaluó utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach (α), una medida comúnmente empleada para determinar la fiabilidad de una escala o prueba. La confiabilidad, en términos generales, se define como la ausencia de error de medición en una prueba o la precisión con la que una medida refleja lo que pretende medir.

3.7.1. Selección de instrumentos

- a. Variable 1:** La técnica que se utilizó para medir la variable **uso de la plataforma canva**, en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, 2024, **es el cuestionario**, formulado con 28 ítems.

Las dimensiones de las variables son las siguientes:

- Primera dimensión: Interactividad, constituido por 8 ítems.
- Segunda dimensión: Recursos virtuales, constituido por 8 ítems.
- Tercera dimensión: Acción formativa, constituido por 12 ítems

- b. Variable 2:** La técnica que se utilizó para medir la variable **aprendizaje colaborativo virtual**, en los estudiantes de la

Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, 2024, es el cuestionario, formulado con 28 ítems.

Las dimensiones de las variables son las siguientes:

- Primera dimensión: Comunicativa, compuesto por 12 ítems
- Segunda dimensión: Colaborativa, compuesto por 8 ítems
- Tercera dimensión: Trabajo en equipo, compuesto por 8 ítems

3.7.2. Validación de los instrumentos de investigación

La validación de los instrumentos de se realizó mediante juicio de expertos, evaluando la alineación entre los criterios, los objetivos de la investigación y los ítems del instrumento de recolección de datos. Los resultados obtenidos son los siguientes:

Tabla 4. Validación del instrumento - juicio de expertos.

Expertos	Uso de la plataforma canva	Aprendizaje colaborativo virtual	Aplicabilidad del instrumento
Dr. Alejo CELESTINO PABLO	17	18	Aplicable
Dr. Nicomedes VILLA MIRABAL	17	17	Aplicable
Mg. Aldo Arturo DAVILA HUERTO	18	17	Aplicable
Promedio de valoración	17.3	17.3	

Fuente. Elaboración propia

Luego de procesar las evaluaciones del instrumento de investigación realizados por los expertos sobre las variables, dimensiones e indicadores de investigación, se analizó el nivel de validez, cuyos resultados se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 5 Valores de los niveles de validez

Valores	Niveles de validez
18 – 20	Excelente
16 – 17	Muy Bueno
14 – 15	Bueno
11 – 13	Regular
00 – 10	Deficiente

Fuente. Elaboración propia

3.7.3. Confiabilidad de los instrumentos de investigación

Para la confiabilidad del presente instrumento se aplicó la fórmula del coeficiente de alfa de Cronbach.

Tabla 6. Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002)

Categoría	Escala
No es fiable	0 a 0.60
Baja confiabilidad	0.61 a 0.69
Existe confiabilidad	0.70 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Cuestionario a los estudiantes: Uso de la plataforma canva

Para estimar la confiabilidad del instrumento se utiliza el método del alfa de Cronbach el cual determinará la consistencia del instrumento con más de dos alternativas (está dada por la escala de tipo Likert).

Confiabilidad del instrumento uso de plataforma canva

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

k = Numero de ítems del instrumento

S_i = Varianza de cada ítem

S_t = Varianza Total

Estadística de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,959	,959	28

Como se visualiza en la tabla, el resultado de la estadística de fiabilidad de aplicar el alfa de Cronbach tiene un valor de **0,959**. Lo cual permite establecer una **fuerte confiabilidad**, de acuerdo con el criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

Para estimar la confiabilidad del instrumento se aplicó la fórmula del coeficiente de alfa de Cronbach.

Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002)

Categoría	Escala
No es fiable	0 a 0.60
Baja confiabilidad	0.61 a 0.69
Existe confiabilidad	0.70 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Cuestionario a los estudiantes: Aprendizaje colaborativo virtual

Para estimar la confiabilidad del instrumento se utiliza el método del alfa de Cronbach el cual determinará la consistencia del instrumento con más de dos alternativas (está dada por la escala de tipo Likert)

Confiabilidad del instrumento Aprendizaje en el área de EPT

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

k = Numero de ítems del instrumento

S_i = Varianza de cada ítem

S_t = Varianza Total

Estadística de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,956	,956	28

Como se visualiza la tabla, el resultado de la estadística de fiabilidad de aplicar el Alfa de Cronbach tiene un valor de **0,956**. Lo cual permite establecer una **fuerte confiabilidad**, de acuerdo con el criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

3.8.1. Procesamiento

El procesamiento y análisis de los datos recopilados se realizó mediante la aplicación de estadísticos como:

- Distribución de frecuencias.
- Medidas de tendencia central y de variabilidad.
- Correlación de Spearman.

La comprobación de las hipótesis se llevó a cabo utilizando el software estadístico SPSS V. 27.0 Asimismo, la discusión de los resultados se efectuará

comparando y confrontando estos con las conclusiones de estudios de investigación previamente citados.

3.8.2. Validez del instrumento:

Para la validez de ambos instrumentos fueron validados por juicio de expertos, considerando los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad. Para ello, se contaron con expertos que cumplan las siguientes características:

- Licenciatura en Educación.
- Maestría en Educación con especialización en Didáctica y Tecnología
- Informática y/o fines.
- Doctor en Ciencias de la Educación,
- Maestría o Doctorado en Educación con especialización en Investigación.

3.8.3. Análisis de confiabilidad del instrumento.

- La confiabilidad del instrumento se realizó mediante el software SPSS V. 27.0, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach. Este coeficiente oscila entre 0 y 1, donde 0 indica nula confiabilidad y 1 representa una confiabilidad excelente. Se considera que un instrumento es adecuado si obtiene un valor superior a 0.70.

3.9. Tratamiento estadístico

Los resultados se presentarán en tablas y gráficos estadísticos para facilitar su comprensión. El procesamiento y análisis de los datos se realizará mediante el uso de estadísticas descriptivas e inferenciales, con la asistencia del software SPSS V. 27.0, lo que permitirá comparar los resultados con los objetivos de la investigación.

En esta investigación educativa, se empleó un nivel de significancia del 5%

($\alpha = 0.05$) para las inferencias estadísticas. Se aplicará la prueba de correlación de Spearman con el objetivo de verificar las hipótesis y, de esta manera, demostrar los objetivos de investigación.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica

A la investigación se le ha dado un enfoque que cumple con el reglamento del código ético para estudios de investigación puesto que en este estudio se emplea la participación de alumnos para establecer una relación entre el uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo virtual. Por consiguiente, los participantes del estudio serán informados de forma clara y precisa sobre el objetivo del estudio, lo que garantiza el principio de autonomía, pues pueden optar a participar o no.

Se garantiza la confidencialidad de los datos eliminando la posibilidad de que quisa manipulación o sesgo pueda existir en la recolección y análisis de datos. Se garantiza que en el marco de la ciencia se va a cumplir con la normativa ética de dar el crédito debido a las obras e instituciones que mencionamos en el proyecto. Todo esto se hará de acuerdo con la reglamentación vigente sobre derechos de autor. Los nombres, títulos e información tendrán las referencias que la Normas APA fijan.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Este trabajo de campo en particular se llevó a cabo en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el año académico 2024, con el objetivo de identificar la relación entre el uso de la aplicación Canva y el aprendizaje colaborativo virtual entre los estudiantes. La muestra consistió en 84 estudiantes que fueron seleccionados al azar.

Metodología: El estudio se realizó utilizando un enfoque cuantitativo y se utilizaron encuestas como el principal método de recolección de datos. Se elaboró un cuestionario estructurado, que consistía en ítems sobre el uso de la plataforma Canva, percepciones sobre el aprendizaje colaborativo virtual y satisfacción hacia la instrucción.

Instrumentos de recolección de datos: Se utilizó un cuestionario estructurado para la recolección de datos, que consistía en ítems de respuesta cerrada para medir el uso de Canva y el aprendizaje colaborativo virtual. El

cuestionario fue validado por expertos en tecnología educativa e instructional antes de su aplicación para garantizar su precisión y fiabilidad.

Procedimientos: El trabajo de campo se llevó a cabo en varias etapas.

Preparación: Se realizó una sesión informativa con los estudiantes para informarles sobre la investigación y obtener su aprobación.

Además, se mostró brevemente cómo utilizar Canva, de modo que los asistentes supiesen manejar por lo menos lo básico.

Recolección de datos: Los cuestionarios fueron contestados de manera anónima y de forma voluntaria. La recolección de datos hizo uso de un diseño controlado a fin de reducir potenciales sesgos y asegurar que las respuestas eran coherentes entre sí.

Análisis de los datos: Los datos recolectados se analizaron mediante técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales con la ayuda del software SPSS. Se realizaron análisis descriptivos para resumir las principales características de los datos y análisis inferenciales para identificar correlaciones y tendencias significativas.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de la investigación: sobre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca.

4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación

Nivel descriptivo

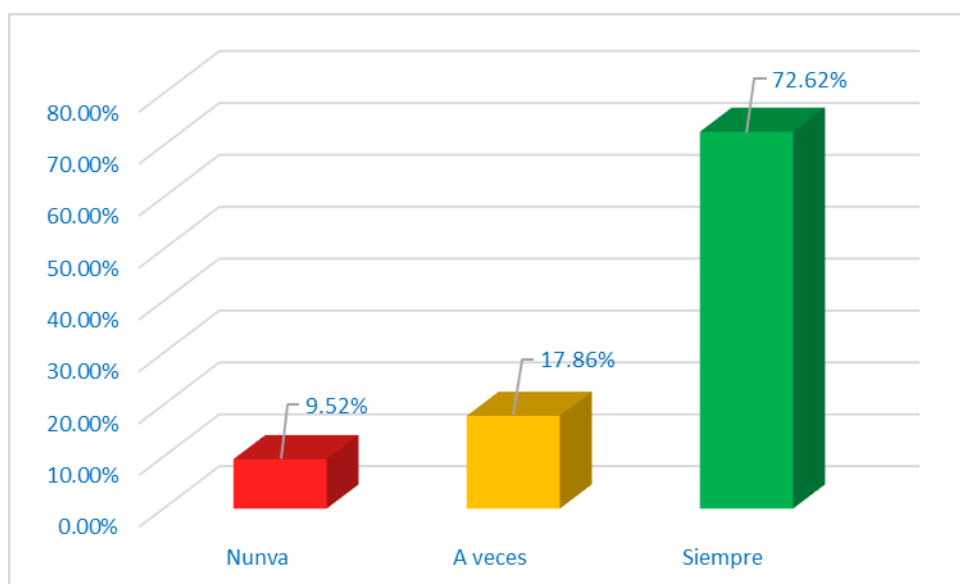
Resultados de la variable 1: Uso de la plataforma Canva

Tabla 7 Variable uso de la plataforma Canva

		ataforma Canva:			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	8	9,52	9,52	9,52
	A veces	15	17,86	17,86	27,38
	Siempre	61	72,62	72,62	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 1 Variable uso de la plataforma Canva



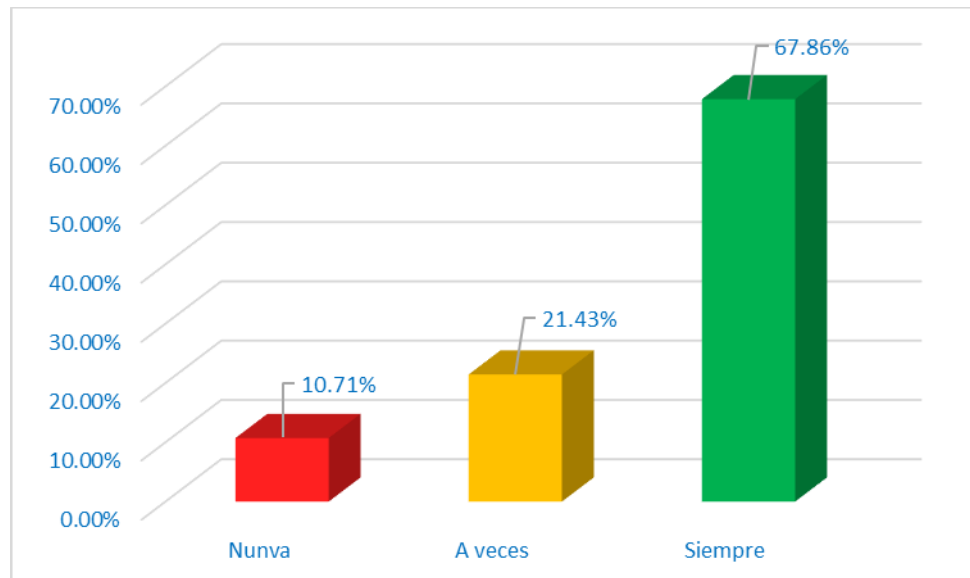
Interpretación: El análisis de los datos recopilados revela un panorama diferenciado en cuanto al uso de la plataforma Canva en los estudiantes de la I.E. Ernesto Diez Canseco. Se observa que una minoría, específicamente 8 de cada 84 estudiantes (9,52%), afirma nunca usan de la plataforma Canva. En contraste, una mayoría significativa, constituida por 61 de cada 84 estudiantes (72,62%), afirma siempre usa la plataforma Canva.

Tabla 8 Dimensión interactividad

Dimensión interactividad					
			Frecuencia	Porcentaje Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	10,71	10,71	10,71
	A veces	18	21,43	21,43	32,14
	Siempre	57	67,86	67,86	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 2 Dimensión interactividad



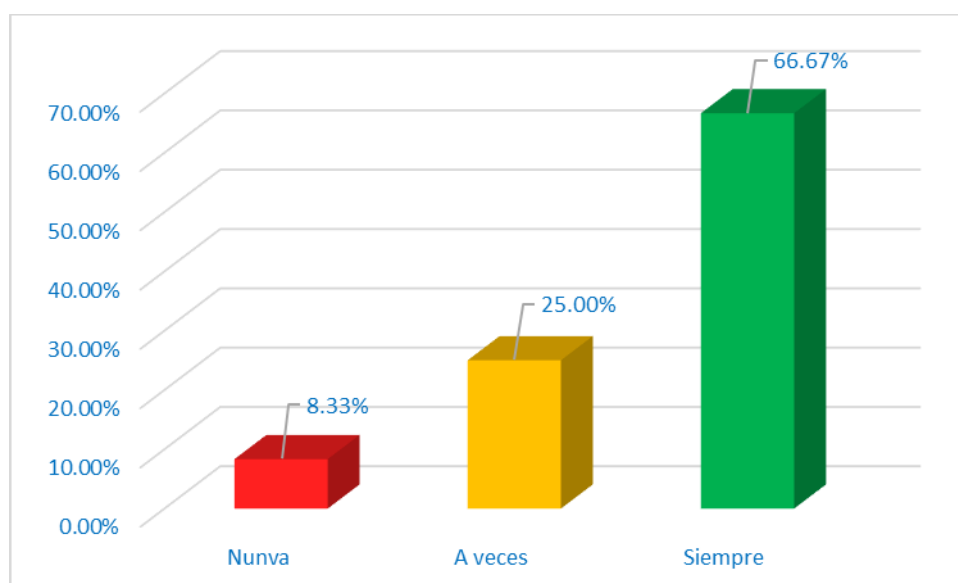
Interpretación: El análisis del desarrollo del uso de la plataforma canva en la dimensión interactividad, realizado a una muestra de estudiantes en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, revela que un 67,86% manifiesta que siempre desarrolla la interactividad cuando usa la plataforma canva, lo que indica un manejo adecuado. Sin embargo, el 10,71% restante indica que nunca desarrolla la interactividad cuando usa la plataforma canva.

Tabla 9 Dimensión recursos virtuales

		Frecuencia	Recursos virtuales		
			Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	8,33	8,33	8,33
	A veces	21	25,00	25,00	33,33
	Siempre	56	66,67	66,67	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 3 Dimensión recursos virtuales



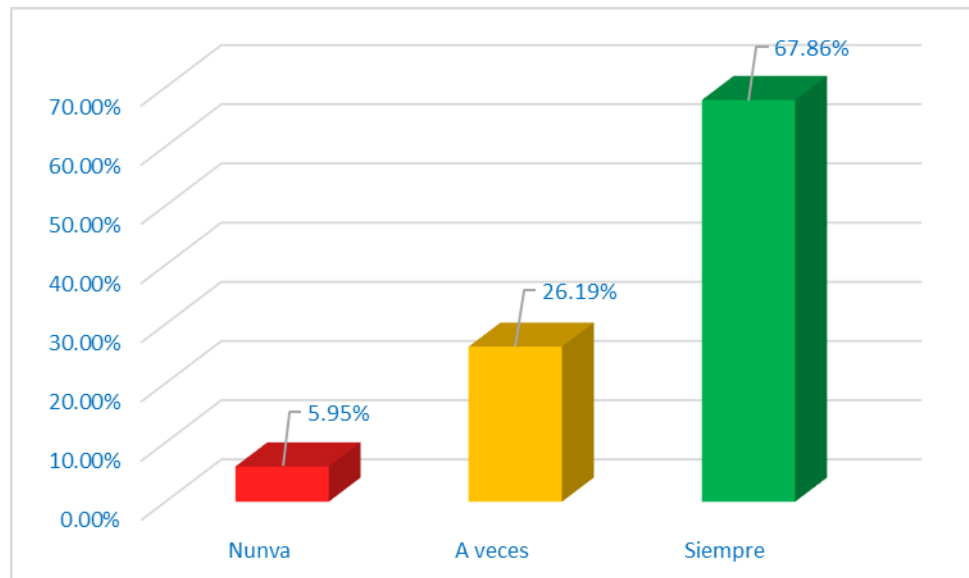
Interpretación: El análisis del uso de la plataforma canva en la dimensión recursos virtuales, realizado a una muestra de estudiantes en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, revela que un 66,67% manifiesta que a siempre desarrolla la dimensión recursos virtuales, lo que indica un manejo adecuado del uso de la plataforma canva en temas educativos. Sin embargo, el 8,33% restante indica que nunca desarrolla la dimensión recursos virtuales del uso de la plataforma canva.

Tabla 10 Dimensión acción formativa

		Frecuencia	Dimensión acción formativa	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido			Porcentaje		
	Nunca	5	5,95	5,95	5,95
	A veces	22	26,19	26,19	32,14
	Siempre	57	67,86	67,86	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 4 Dimensión acción formativa



Interpretación: El análisis del uso de la plataforma canva en la dimensión acción formativa, realizado a una muestra de estudiantes en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, revela que un 67,86% manifiesta que siempre desarrolla la dimensión acción formativa, lo que indica un manejo adecuado del uso de la plataforma canva. Sin embargo, el 5,95% restante indica que nunca desarrolla la dimensión acción formativa del uso de la plataforma canva.

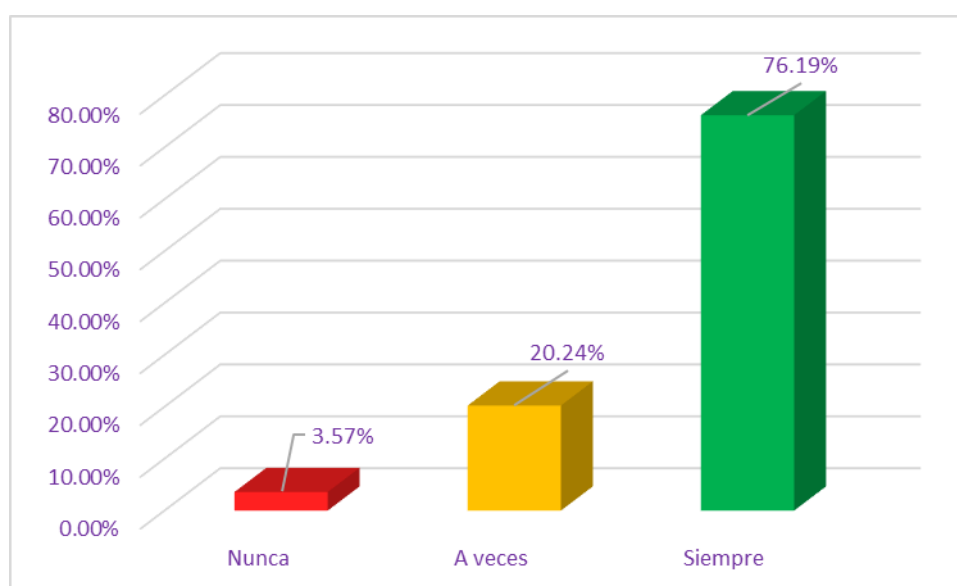
Resultados de la variable 2: Aprendizaje colaborativo virtual

Tabla 11 Aprendizaje colaborativo virtual

		Aprendizaje colaborativo virtual	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca		3	3,57	3,57	3,57
	A veces		17	20,24	20,24	23,81
	Siempre		64	76,19	76,19	100,0
	Total		84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 5 Aprendizaje colaborativo virtual



Interpretación: El análisis de los datos sobre el aprendizaje colaborativo virtual revela un panorama diverso entre los estudiantes encuestados. En una muestra de 84 estudiantes, se observa que una minoría, específicamente 3 estudiantes (3,57% del total), nunca desarrolla el aprendizaje colaborativo virtual, lo que indica que este grupo requiere una atención particular para mejorar. Por otro lado, la mayoría de los estudiantes, representando el 76,19% de la muestra

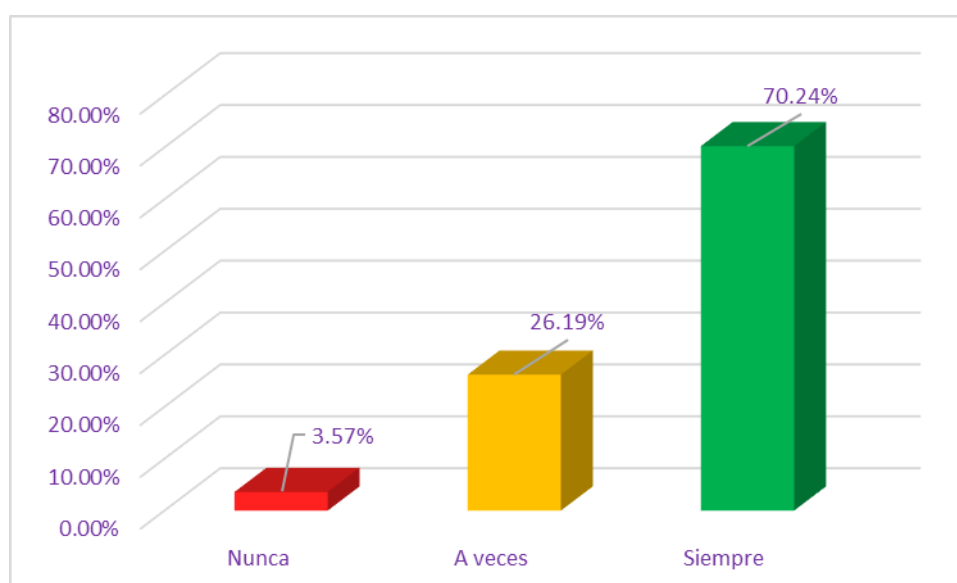
(84 estudiantes), siempre desarrolla el aprendizaje colaborativo virtual, lo que sugiere que poseen buenas prácticas de trabajo en equipo, pero con espacio para mejorar.

Tabla 12 Comunicativa

		omunicativa			
		Frecuenci	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a		válido	acumulado
Válid	Nunca	3	3,57	3,57	3,57
o	A veces	22	26,19	26,19	29,76
	Siempre	59	70,24	70,24	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 6 Comunicativa



Interpretación: El análisis de los datos representados en la figura revela información significativa sobre el aprendizaje colaborativo virtual en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, específicamente en la dimensión comunicativa. Los resultados indican que una mayoría sustancial, el 70,24% de los estudiantes encuestados, manifiestan que siempre trabajan de

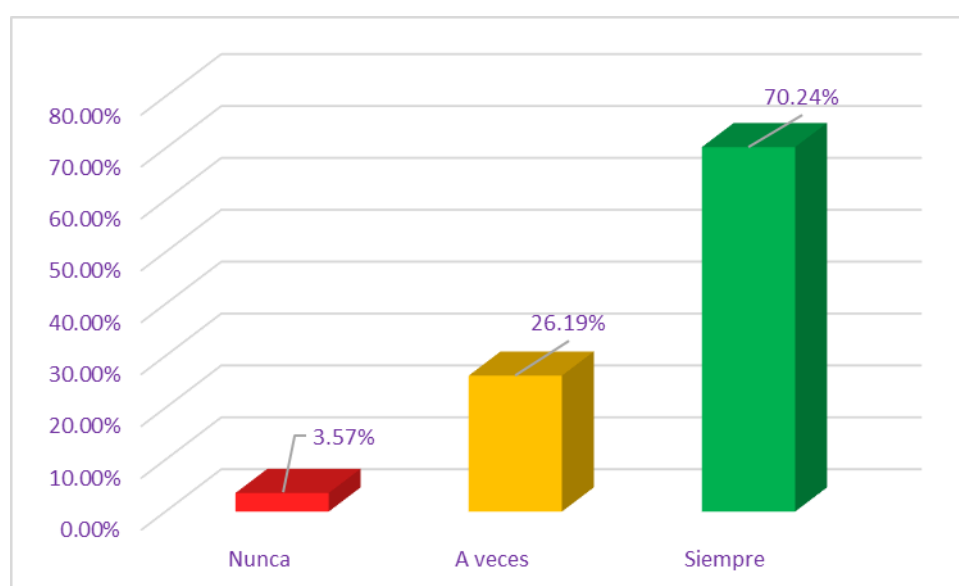
manera comunicativa. Por otro lado, el 3,57% restante de los estudiantes nunca trabajan de manera comunicativa en esta dimensión.

Tabla 13 Colaborativa

		Frecuencia colaborativa		Porcentaje	
				Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	3,57	3,57	3,57
	A veces	22	26,19	26,19	29,76
	Siempre	59	70,24	70,24	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 7 Colaborativa



Interpretación: El análisis de los datos representados en la figura revela información significativa sobre el aprendizaje colaborativo virtual en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, específicamente en la dimensión colaborativa. Los resultados indican que una mayoría sustancial, el 70,24% de los estudiantes encuestados, manifiestan que siempre trabajan de

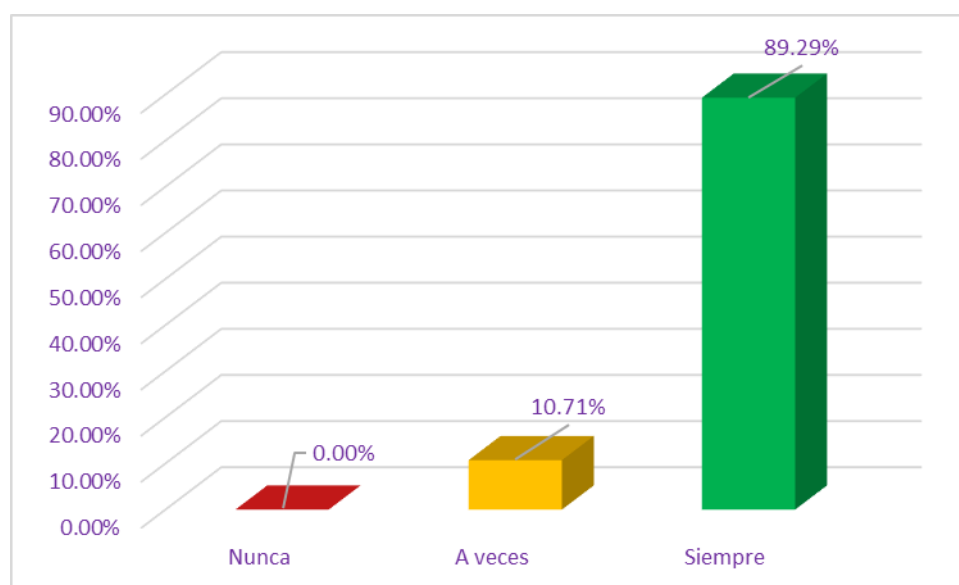
manera colaborativa. Por otro lado, el 3,57% restante de los estudiantes nunca trabajan de manera colaborativa en esta dimensión.

Tabla 14. Trabajo en equipo

Dimensión tral		Porcentaje			
		Frecuencia		Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	0	0,00	0,00	0,00
	A veces	9	10,71	10,71	10,71
	Siempre	75	89,29	89,29	100,0
	Total	84	100,0	100,0	

Fuente: Resultados del cuestionario

Gráfico 8 Trabajo en equipo



Interpretación: El análisis de los datos representados en la figura revela información significativa sobre el aprendizaje colaborativo virtual de los estudiantes en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, específicamente en la dimensión trabajo en equipo. Los resultados indican que una mayoría sustancial, el 89,29% de los docentes evaluados, siempre trabajan en

equipo en esta dimensión. Por otro lado, el 10,71% restante de los estudiantes a veces trabajan en equipo en esta dimensión.

4.3. Prueba de hipótesis

4.3.1. Prueba de Normalidad Kolmogorov-Smirnov

Para poder determinar si la variable el uso de la plataforma canva y, la variable aprendizaje colaborativo virtual sigue una distribución normal, plantearemos las hipótesis de normalidad, con un nivel de confianza del 0,95 o 95% y un margen de error de 0,05 o 5%.

H_0 : El conjunto de datos sigue una distribución normal.

H_1 : El conjunto de datos no sigue una distribución normal.

Estadístico de prueba:

si $p - valor < 0,05p$, se rechaza la H_0 .

si $p - valor \geq 0,05p$, se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1 .

Utilizando el SPSS V27, tenemos el resultado de normalidad.

Tabla 15 Resumen de normalidad

Resumen de procesamiento de casos						
	Válido		Casos perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Uso de la plataforma canva	84	100,0%	0	0,0%	84	100,0%
Aprendizaje colaborativo virtual	84	100,0%	0	0,0%	84	100,0%

Tabla 16 Pruebas de normalidad

	Resumen de procesamiento de casos					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Uso de la plataforma canva	,190	84	<,001	,835	84	<,001
Aprendizaje colaborativo virtual	,137	84	<,001	,883	84	<,001

a. Correlación de significación de Lilliefors

Analizando los resultados de la prueba de la normalidad de *KolmogorovSmirnov*, el estadístico obtenido es de 0,190 y 0,137 de las variables de estudio, sabiendo que el nivel de significancia de las variables es <,001 y <,001, podemos notar que ambas son **menores** que el nivel de significación ($\rho < 0,05$). Por lo tanto, se **acepta la H_1** y se **rechaza a la H_0** . Esto quiere decir que los **datos obtenidos siguen una distribución no normal**, en consecuencia, se utilizará una prueba de hipótesis **no paramétrica** como la **Rho de Spearman**.

Evaluación de las hipótesis de investigación Para la hipótesis general

El uso de la plataforma canva se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo virtual en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca.

Formulación de hipótesis estadísticas.

H_0 = No existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024.

H_1 = Existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística - Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

ρ : Coeficiente de correlación de Spearman

d : Diferencia entre los correspondientes datos de orden de $x - y$

n : Número de parejas de datos

Correlación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual

Tabla 17 Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual

Correlaciones			El uso de la plataforma canva	Aprendizaje colaborativo virtual
Rho de Spearman	El uso de la plataforma canva	Coeficiente de correlación	1,000	,637**
		Sig. (bilateral)		< ,001
		N	84	84
	Aprendizaje colaborativo virtual	Coeficiente de correlación	,637**	1,000
		Sig. (bilateral)	< ,001	
		N	84	84

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

Criterio de decisión:

Si $p - valor < 0,05$ se rechaza la H_0

Si $p - valor \geq 0,05$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor < \alpha$ ($< ,001 < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza H_0 .

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que existe una relación significativa positiva moderada con un valor de **0,637** y una significancia **<,001** entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024.

Para las hipótesis específicas Hipótesis específica 1 Relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual

Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

H_1 : Existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística - Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

ρ : Coeficiente de correlación de Spearman

d : Diferencia entre los correspondientes datos de orden de x - y

n : Número de parejas de datos

Correlación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual

Tabla 18 Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual

Correlaciones			El uso de la plataforma canva	Dimensión comunicativa
Rho de Spearman	El uso de la plataforma canva	Coeficiente de correlación	1,000	,670**
		Sig. (bilateral)		< ,001
		N	84	84
	Dimensión comunicativa	Coeficiente de correlación	,670**	1,000
		Sig. (bilateral)	< ,001	
		N	84	84

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

Criterio de decisión:

Si $p - valor < 0,05$ se rechaza la H_0

Si $p - valor \geq 0,05$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor < \alpha$ ($< ,001 < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza H_0 .

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que existe una relación significativa positiva moderada con un valor de 0,670 y una significancia $< ,001$ entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

Hipótesis específica 2

Relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual

Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

H_1 : Existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística - Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

ρ : Coeficiente de correlación de Spearman

d : Diferencia entre los correspondientes datos de orden de x - y

n : Número de parejas de datos

Correlación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual

Tabla 19 Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa de la variable aprendizaje colaborativo virtual

Correlaciones			El uso de la plataforma canva	Dimensión colaborativa
Rho de Spearman	El uso de la plataforma canva	Coefficiente de correlación	1,000	,614**
		Sig. (bilateral)		<,001
		N	84	84
	Dimensión colaborativa	Coefficiente de correlación	,614**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	84	84

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

Criterio de decisión:

Si $p - \text{valor} < 0,05$ se rechaza la H_0

Si $p - \text{valor} \geq 0,05$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $\rho - \text{valor} < \alpha$ ($<,001 < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza H_0 .

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que existe una relación significativa positiva moderada con un valor de 0,614 y una significancia $<,001$ entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

Hipótesis específica 3 Relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual

Formulación de hipótesis

H_0 : No existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

H_1 : Existe relación significativa entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística - Rho de Spearman

$$\rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

ρ : Coeficiente de correlación de Spearman

d : Diferencia entre los correspondientes datos de orden de x - y

n : Número de parejas de datos

Correlación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual

Tabla 20. Coeficiente de correlación Rho de Spearman entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual

Correlaciones			El uso de la plataforma canva	Dimensión trabajo en equipo
Rho de Spearman	El uso de la plataforma canva	Coeficiente de correlación	1,000	,559**
		Sig. (bilateral)		<,001
		N	84	84
	Dimensión trabajo en equipo	Coeficiente de correlación	,559**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	
		N	84	84

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

Criterio de decisión:

Si $p - valor < 0,05$ se rechaza la H_0

Si $p - valor \geq 0,05$ se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $\rho - valor < \alpha$ ($<,001 < 0,05$). Por lo tanto, se rechaza H_0 .

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que existe una relación significativa positiva moderada con un valor de 0,559 y una significancia $<,001$ entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.

4.4. Discusión de resultados

Este estudio se propuso determinar la forma en que el uso de la plataforma Canva se relaciona con el aprendizaje colaborativo virtual. Los resultados arrojados indican que la asociación entre ambas variables es moderadamente positiva, con base en el análisis estadístico mediante la prueba Rho de Spearman

(p calculada = $<0,001$) que es menor al nivel de significancia planteado (p valor = 0.05). En otras palabras, el uso de Canva se relaciona de forma significativa con la comunicación, el trabajo colaborativo, y los principales elementos que caracterizan el aprendizaje colaborativo. Esto revela que Canva es más, que solo una herramienta de diseño, sino que contribuye en el desarrollo de habilidades que son esenciales para el trabajo de una clase en grupos virtuales. Los alumnos que acceden a esta plataforma parecen estar mejor preparados y tener una mayor facilidad para el aprendizaje en entornos digitales. Esto, de acuerdo con lo planteado en la hipótesis de esta investigación, comprueba que existe una relación entre estas dos variables. En resumen, Canva no solo apoya la creatividad individual, sino que es un aliado importante para mejorar las dinámicas colaborativas en el aula virtual de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca durante el año académico 2024.

Esto abre la puerta para seguir explorando cómo otras herramientas digitales pueden mejorar el aprendizaje en grupo. Estos resultados se pueden corroborar por Espinoza (2024), en su estudio sobre “La Plataforma Canva y el Aprendizaje Colaborativo en el área de EPT” realizado con estudiantes de la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata – Yanahuanca, encontró una débil relación significativa positiva (Rho de Spearman = 0.544; $p = 0.004 < 0.05$) entre el uso de Canva y el aprendizaje colaborativo en el área de Educación para el Trabajo. La investigación, de enfoque mixto y tipo descriptivocorrelacional, utilizó un diseño no experimental, transeccional, con una muestra de 26 estudiantes del VI ciclo de la enseñanza media regular. Los datos, recolectados a través de un cuestionario de 24 ítems con un nivel de confiabilidad del 98,7%, apoyaron la aceptación de la hipótesis alternativa,

evidenciando el impacto del uso de Canva en las dinámicas de aprendizaje colaborativo en el año 2023.

CONCLUSIONES

Se concluye que existe, una relación positiva moderada significativa (Rho de Spearman = 0.637; $p < 0.001$) entre el aprendizaje colaborativo virtual de los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el año académico 2024, y el uso de la plataforma Canva. Esto demuestra que el uso de Canva potencia significativamente el desarrollo de colaboración, comunicación, y trabajo en equipo en ambientes virtuales, al tiempo que refuerza la política de su empleo como recurso pedagógico en el ámbito digital.

Se concluye que, los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, durante el periodo académico 2024, han mostrado que el uso de la plataforma Canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual tienen una correlación positiva moderada, dada por el coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.670, $p < 0.001$. Estos resultados nos permiten aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la nula, confirmando la influencia del uso de Canva en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas dentro del aprendizaje colaborativo virtual.

Se determinó que hay relación moderada y significativa entre el uso de la plataforma Canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual de los alumnos de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca durante el periodo académico 2024. Esta medida se respalda en un coeficiente de correlación Rho de Spearman mayor a 0.614 y un nivel de significancia p menor a 0.001, lo que determina la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. Esto es una muestra de que la plataforma Canva ayuda a desarrollar competencias colaborativas en un contexto de aprendizaje virtual.

Los resultados obtenidos indican que existe una relación positiva significativa de un nivel moderado entre el uso de la plataforma Canva y la dimensión de trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca durante el periodo académico 2024. Este vínculo, se evidenció con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,559 y un nivel de significancia estadística de ($p < 0,001$), lo que confirma la validez de la hipótesis alternativa, destacando la influencia del uso de Canva en el fortalecimiento de las dinámicas de trabajo en equipo dentro del entorno virtual.

RECOMENDACIONES

Con base en los resultados de la presente investigación, se proponen las siguientes recomendaciones dirigidas a diferentes actores del ámbito educativo:

- Integrar el uso de la plataforma canva en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes: Diseñar e implementar estrategias didácticas que incorporen las plataformas como herramienta de aprendizaje en diversas áreas y asignaturas, aprovechando sus funcionalidades y aplicaciones para fomentar el desarrollo de competencias de digitales.
- Capacitarse en el uso de plataformas tecnológicas: Adquirir conocimientos y habilidades sobre el uso efectivo de diversas plataformas, explorando diferentes aplicaciones y recursos educativos, así como estrategias para gestionar y regular su uso.
- Promover el uso responsable y seguro de las plataformas educativas: Fomentar en los estudiantes una actitud crítica y reflexiva sobre el uso de plataformas educativas, abordando temas como la ciberseguridad, la privacidad, la adicción y el impacto social de la tecnología.
- Dotar de recursos tecnológicos a las instituciones educativas: Facilitar el acceso a plataformas educativas y conectividad a internet a los estudiantes y docentes, así como brindarles soporte técnico y capacitación para su uso efectivo.
- Fomentar la investigación sobre el uso de plataformas educativas: Apoyar y financiar estudios que exploren el impacto del uso de plataformas en el aprendizaje y el desarrollo de competencias digitales, con el fin de generar evidencia científica que oriente la toma de decisiones y la mejora de las prácticas educativas.

Se espera que estas recomendaciones contribuyan a promover un uso académico de plataformas educativas más efectivo, responsable y seguro, que potencie el desarrollo

de competencias digitales en los estudiantes de secundaria y los prepare para enfrentar los retos del siglo XXI.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angulo, J., (2024). *Uso de la plataforma canvas y el desempeño laboral de docentes de una universidad privada de Trujillo, 2022* [Tesis, Universidad Privada Antenor Orrego]. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/22091>
- Aponte, M. y Brea, O. (2019). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de información y comunicación para el perfil global de docentes y estudiantes universitarios.
- Asencios, I. (2020). Percepción del uso de la plataforma Canvas y aprendizaje por competencias de los estudiantes de arquitectura, Universidad Tecnológica del Perú, Lima Este 2018 [, Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/6815>
- Baena, P. (2017). *Metodología de la investigación*.
- Bunge, M. (2004). *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Siglo XXI Editores.
- Bernal, C. A. (2006). Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: Pearson Educación, segunda edición, p. 164.
- Cirilo, L., (2022). *La plataforma Canva y el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria - Distrito del Callao 2022* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/89634>
- Chacón, M. (2020). Modelo de negocios para una aplicación de realidad aumentada (RA) en el turismo. Disponible en <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176833>
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by collaborative learning?* In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches* (pp. 119). Elsevier.

- Fernández, A., & Ruiz, C. (2022). *Percepción de los estudiantes de ingeniería sobre el uso de Canva para el aprendizaje colaborativo*. Estudios de Educación y Tecnología, 5(3), 67-79.
- Fripp, J. (2018). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales aplicado con el modelo Flipped Learning en el curso de Literatura para alumnos del cuarto año de Educación Secundaria (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Garrison, D. R., & Anderson, T. (2003). *E-Learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge.
- Huerta Camones, R. T., Gutiérrez Deza, L. I. R. ., Picho Durand, D. J., & Bustamante Malaver, N. E. (2023). Plataforma Canvas y aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica regular. *Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico.*, (17), 308–319.
<https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.7527687>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Allyn & Bacon.
- León Álvarez, R. L. (2022). *Influencia de la plataforma Canvas en la gestión didáctica del docente UPAO, 2021*.
- Lopez, L., (2022). *Plataforma Canvas y el aprendizaje significativo del idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada, Los Olivos, año 2022* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/100006>
- López, J., & García, M. (2021). *Uso de la plataforma Canva para el fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de educación secundaria*. Revista de Innovación Educativa, 18(2), 45-57.

- Kerlinger, F. N. (2002). *Foundations of behavioral research* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Medina, S. (2018). Aprendizaje colaborativo. *Educación*, 23, 101-105. Recuperado de <http://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1175/1120>
- Morgado, L. G., & Reyes, Y. G. (2024). La plataforma Canvas y su impacto en el ámbito educativo. *Journal TechInnovation*, 3(1), 88-95.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2005). *Distance education: A systems view of online learning*. Wadsworth.
- Pujolás, P. (2009), *Aprendizaje cooperativo y educación inclusiva: una forma práctica para que puedan aprender juntos alumnos diferentes*. [Ponencia presentada en las VI Jornadas de cooperación educativa con Iberoamérica sobre educación especial e inclusión educativa, Guatemala. OREALC/UNESCO] Tegucigalpa, Guatemala.
- Quenaya Inga De Galarza, A. R. (2022). *Aprendizaje colaborativo y las competencias tecnológicas en una institución educativa superior – Callao, 2022*.
- Quintanilla, J., (2023). *Estrategias de trabajo colaborativo y aprendizaje colaborativo en estudiantes del 3er semestre de una universidad privada del Cusco, 2023* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/123880>
- Ramirez Vilchez, E. A., Salazar Zavaleta, J. R., Gomez Palomino, S. M., Martínez Díaz, N. E., & Chiri Saravia, P. C. (2022). Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5428-5441. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.3024
- Riera, G. (2011), *El aprendizaje cooperativo como metodología clave para dar respuesta a la diversidad del alumnado desde un enfoque inclusivo*. Revista

Latinoamericana de Educación Inclusiva, Volumen 5, N° 2. Editora:
RINACEUAM. México D.F.

Slavin, R. E. (2011). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.

Smith & Mc Gregor (1992), *Aprendizaje autónomo y competencias*. Revista Volumen 3 Madrid España.

Suarez, (2010), *La autogestión del aprendizaje y la autonomía e iniciativa personal*. En *Universitat de Girona (Organizador), La autogestión del aprendizaje*. Simposio llevado a cabo en el III Congreso Internacional UNIVEST, Girona, España.

Sistema Tecnológico de Monterrey. (2008). *Aprendizaje colaborativo técnicas didácticas*.

Torres, C. (2018). Estrategias de gestión del docente en el aula para mejorar el aprendizaje colaborativo de los estudiantes del V ciclo de educación de la especialidad de primaria. (Trabajo de investigación de bachillerato). Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú.

Vargas Moya, M. G. (2021). *Uso de la plataforma Canvas y el rendimiento académico de los estudiantes de Tecnología Arquitectónica I en la Universidad Tecnológica del Perú - Lima 2020*.

Vargas, L. (2021). Plataforma LMS Canvas en la mejora del aprendizaje del curso ecommerce en los estudiantes del Instituto de Emprendedores, Independencia, 2020 [, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58325>

Vilchez, E. A. R., Zavaleta, J. R. S., Palomino, S. M. G., Díaz, N. E. M., & Saravia, P. C. C. (2022). *Plataforma Canvas y el aprendizaje de matemáticas en estudiantes*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5428-5441.

- Valencia, V., (2024). Plataforma de gestión educativa Canvas y aprendizaje colaborativo virtual en los estudiantes de una universidad de Lima 2022 [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://hdl.handle.net/20.500.12773/18272>
- Wieviorka, M. (2012). *La investigación en ciencias sociales: Entre teoría y práctica*. Anthropos Editorial.
- Wangidjaja, G., Lu, X., Nurhas, I., & Wijaya, M. (2020). *Utilizing Canva for designing effective instructional materials: An empirical study*. Journal of Information Technology Education: Research, 19, 571-590.
- Wang, L. (2021). *Digital design for all: How Canva is changing the graphic design landscape*. Journal of Digital Tools in Education, 12(3), 45-57.

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria

Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario: Uso de la Plataforma Canva

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, reciba un cordial saludo de parte del investigador, así agradecemos su participación en el presente cuestionario de autoevaluación, tienen como objetivo identificar su nivel de Uso de la plataforma Canva. Este instrumento es anónimo, no tienen un límite de tiempo para contestar y no existe respuestas correctas e incorrectas. Le solicitamos responder con sinceridad. Marque con una (X) la respuesta que expresa mejor tu opinión. Muchas gracias por su colaboración.

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca

N°	Ítems	Escala			
		4	3	2	1
Dimensión 1: Interactividad					
1.	Considera que la plataforma facilita el intercambio de ideas con sus compañeros.				
2.	En Canva, trabaja colaborativamente con otros estudiantes de manera efectiva.				
3.	Puedo compartir mis aportes de forma clara con mis compañeros en Canva.				
4.	Encuentro herramientas en Canva que mejoran la colaboración grupal.				
5.	Uso Canva para comunicarme con mis compañeros en tiempo real.				
6.	La plataforma permite la comunicación en momentos diferentes según mis necesidades.				
7.	Encuentro útiles las funciones de chat y comentarios para comunicarme.				
8.	Puedo resolver dudas rápidamente mediante las herramientas de comunicación.				
Dimensión 2: Recursos virtuales					
9.	Las herramientas de Canva son intuitivas y fáciles de usar.				

10.	Las funciones disponibles cumplen con las necesidades de mis actividades académicas.				
11.	Las plantillas y recursos de Canva se adaptan bien a mis proyectos.				
12.	Los menús y configuraciones de Canva son accesibles y claros.				
13.	Encuentro contenidos visuales y recursos gráficos de calidad en Canva.				
14.	Los contenidos en Canva me ayudan a complementar mi aprendizaje.				
15.	Las plantillas de Canva facilitan la presentación de información compleja.				
N°	Ítems	Escala			
		4	3	2	1
16.	La diversidad de recursos en Canva mejora mi capacidad de aprendizaje.				
Dimensión 3: Acción formativa					
17.	Utilizo Canva para planificar y organizar mi aprendizaje.				
18.	Canva me ayuda a cumplir con mis metas académicas.				
19.	La plataforma facilita la estructuración de mis proyectos educativos.				
20.	Canva es útil para gestionar múltiples tareas simultáneamente.				
21.	Utilizo Canva para recibir retroalimentación sobre mi trabajo.				
22.	Puedo evaluar mi progreso a través de las funciones de Canva.				
23.	Encuentro útiles las herramientas para coevaluar trabajos en Canva.				
24.	Canva me permite realizar ajustes según los comentarios recibidos.				
25.	Evalúo el diseño de los textos con las herramientas de Canva.				
26.	Participo en la coevaluación de textos con mis compañeros usando Canva.				
27.	Canva facilita agregar comentarios y sugerencias en los textos de otros.				
28.	Uso Canva para valorar la calidad de textos académicos de forma colaborativa.				

Desde ya agradecemos su apoyo.

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria

Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario: Aprendizaje Colaborativo
Virtual

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, reciba un cordial saludo de parte del investigador, así agradecemos su participación en el presente cuestionario de autoevaluación, tienen como objetivo identificar su nivel de Aprendizaje Colaborativo Virtual. Este instrumento es anónimo, no tienen un límite de tiempo para contestar y no existe respuestas correctas e incorrectas. Le solicitamos responder con sinceridad. Marque con una (X) la respuesta que expresa mejor tu opinión. Muchas gracias por su colaboración.

4	3	2	1
Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca

Nº	Ítems	Escala			
		4	3	2	1
Dimensión 1: Comunicativa					
1.	Expongo mis opiniones fundamentadas en los debates virtuales.				
2.	Participo activamente en la resolución de problemas planteados en grupo.				
3.	Argumento mis ideas considerando diversas perspectivas en el equipo.				
4.	Identifico y analizo problemas de manera crítica durante las discusiones.				
5.	Comparto ideas claras y relevantes sobre los conceptos discutidos.				
6.	Analizo críticamente las opiniones de mis compañeros en las discusiones.				
7.	Reflexiono sobre los conceptos planteados para generar aportes significativos.				
8.	Reconozco las fortalezas y limitaciones de las ideas compartidas.				
9.	Participo activamente identificando aspectos positivos del aprendizaje colaborativo virtual.				
10.	Reconozco los desafíos del contexto virtual durante las actividades grupales.				
11.	Comparto estrategias para mejorar el entorno de aprendizaje colaborativo.				
12.	Reflexiono sobre las ventajas y desventajas del aprendizaje en línea.				
Dimensión 2: Colaborativa					
13.	Los equipos se conforman de manera organizada en las actividades virtuales.				

14.	Trabajo regularmente con mi equipo en las tareas asignadas.				
15.	Los roles en el equipo se definen y respetan durante el trabajo virtual.				
N°	Ítems	Escala			
		4	3	2	1
16.	Mis equipos de trabajo cumplen con las tareas asignadas dentro del plazo establecido.				
17.	Todos los miembros del equipo participan activamente en las tareas.				
18.	Mis aportes son valorados y considerados en el trabajo en equipo.				
19.	Colaboro para lograr los objetivos grupales de manera eficiente.				
20.	Me esfuerzo por mantener una comunicación constante con mi equipo.				
Dimensión 3: Trabajo en equipo					
21.	Contribuyo a la escritura de textos compartidos en las actividades grupales.				
22.	Mis compañeros y yo revisamos en conjunto los textos generados.				
23.	Realizo actividades que fortalecen mis habilidades de escritura en equipo.				
24.	Participo en la elaboración de materiales que aportan al aprendizaje del grupo.				
25.	Realizo evaluaciones críticas sobre los textos producidos en el equipo.				
26.	Comparto observaciones constructivas para mejorar los textos grupales.				
27.	Participo en actividades de coevaluación de manera activa y comprometida.				
28.	Utilizo los comentarios de mis compañeros para mejorar mis aportes escritos.				

Desde ya agradecemos su apoyo.

Matriz de Consistencia

Título: “Uso de la plataforma Canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca 2024”

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población y Muestra
Problema general a. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024? Problemas específicos: a. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024? b. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo	Objetivo general a. Determinar la relación entre el uso de la plataforma canva y el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024. Objetivos específicos: a. Establecer la relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024. b. Establecer la relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de	Hipótesis general a. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca en el periodo académico – 2024. Hipótesis específicas a. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con la dimensión comunicativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024. b. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con la dimensión colaborativa del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la	Variable 1: Uso de la plataforma canva Variable 2: Aprendizaje colaborativo virtual	Tipo de investigación: Básica Diseño de investigación: No experimental – Correlacional <pre> graph LR M --> O1 M --> O2 O1 --- r --- O2 style r fill:none,stroke:none </pre> M: Muestra de estudio O₁ = V1: Uso de la plataforma canva r: Relación entre las variables de estudio O₂ = V2: Aprendizaje colaborativo virtual	Población: Constituido por 214 estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco. Muestra: Constituido por 84 estudiantes del séptimo ciclo 3ro, 4to y 5to grado de EBR.

c. virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024? ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024?	c. Yanahuanca en el periodo académico 2024. Establecer la relación entre el uso de la plataforma canva y la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.	c. Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024. El uso de la plataforma canva se relaciona significativamente con la dimensión trabajo en equipo del aprendizaje colaborativo virtual en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo académico 2024.			
---	--	---	--	--	--

PANEL FOTOGRÁFICO



