



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

Ambientes Virtuales y Aprendizaje Colaborativo en estudiantes de
enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Docencia Universitaria

AUTOR:

Berruz Vera, Miguel Angel (orcid.org/0009-0003-6630-2044)

ASESORA:

Dra. León More, Esperanza Ida (orcid.org/0000-0002-0978-9488)

CO-ASESOR:

Dr. Mendívez Espinoza, Yván Alexander (orcid.org/0000-0002-7848-7002)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios, por que me brinda las fuerzas necesarias para no rendirme y seguir adelante

A mi esposa y mis hijos, por ser la motivación para cumplir con mis metas profesionales.

AGRADECIMIENTO

Agradezco grandemente a Dios, por guiarme en este camino de vida para seguir formandome.

A mi familia que en todo momento están a mi lado dándome las fuerzas necesarias para

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE AUTOR.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III.METODOLOGÍA	14
3.1.Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra,muestreo,unidad de análisis...	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo	20
Tabla 2 Relación del aprendizaje colaborativo y las habilidades digitales	21
Tabla 3 Relación del aprendizaje colaborativo y las tecnologías de la información	22
Tabla 4 Relación del aprendizaje colaborativo y la capacidad tecnológica instruccional	23
Tabla 5 Relación del aprendizaje colaborativo y la motivación	24
Tabla 6 Correlación entre ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo	25
Tabla 7 Correlación entre aprendizaje colaborativo y habilidades digitales	26
Tabla 8 Correlación entre aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información	27
Tabla 9 Correlación entre aprendizaje colaborativo y capacidad tecnológica instruccional	28
Tabla 10 Correlación entre aprendizaje colaborativo y motivación	29

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1 Esquema del diseño de estudio	14
--	----

RESUMEN

El presente estudio planteó como objetivo determinar la relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023. La investigación se ha desarrollado bajo el enfoque cuantitativo y diseño no experimental, y correlacional. Fue un estudio no probabilístico con una muestra de 85 de estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos. En el proceso de recolección de datos, se utilizó una encuesta e instrumentos diseñados y adaptados para fines de la investigación, determinándose la evidencia de validez de contenido con el juicio de expertos y confiabilidad por consistencia interna calculada por el coeficiente Alfa de Cronbach. Sus resultados determinaron que la relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo que fue valorada en 71% nivel regular, 16% nivel bueno y 2% nivel malo. Logrando concluir que existe correlación positiva moderada entre ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo, comprobándose $\rho=0,442$, así como un $p=0,000$; estableciendo que los estudiantes de enfermería estiman que hay un nivel aceptable en el despliegue de ambientes virtuales centrado en fortalecer el aprendizaje colaborativo.

Palabras clave: ambientes virtuales, aprendizaje colaborativo, habilidades digitales, motivación.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between virtual environments and collaborative learning in nursing students at a University of Los Ríos, 2023. The research has been developed under the quantitative approach and non-experimental, and correlational design. It was a non-probabilistic study with a sample of 85 nursing students from a university in Los Ríos. In the data collection process, a survey and instruments designed and adapted for research purposes were used, determining the evidence of content validity with the judgment of experts and reliability by internal consistency calculated by the Cronbach's Alpha coefficient. Their results determined that the relationship between virtual environments and collaborative learning that was valued at 71% regular level, 16% good level and 2% bad level. Managing to conclude that there is a moderate positive correlation between virtual environments and collaborative learning, verifying $\rho=0.442$, as well as $p=0.000$; establishing that nursing students estimate that there is an acceptable level in the deployment of virtual environments focused on strengthening collaborative learning.

Keywords: virtual environments, collaborative learning, digital skills, motivation.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, las modernas generaciones han venido redefiniendo sus procesos de aprendizaje para poder ir adaptándose a los inminentes y acentuados cambios en el contexto educativo moderno y tecnológico, desplegando estrategias nuevas de aprendizaje como es el caso de los ambientes virtuales (Núñez, 2023). Por tanto, se evidencia que casi 75% de estudiantes implicados en el ámbito educacional presentan debilidades para el uso y manejo de ambientes virtuales, dado que factores externos e internos les restringen las posibilidades de contar con las herramientas tecnológicas que les permitan cumplir con las tareas que le demandan sus carreras profesionales que siguen (Ortíz, 2023).

En los países de Latinoamérica, el 95% de estudiantes afrontan retos que mayormente están vinculados con instaurar y obtener una formación que responda a la calidad de captación y uso de ambientes virtuales; tampoco las autoridades educativas toman en cuenta sus diferencias, los contextos y los propósitos frente al aprendizaje colaborativo que debe desplegar el estudiante para el logro de sus objetivos educacionales. En Colombia, el programa MINTIC, solo en un 60% ha logrado cumplir con sus objetivos estratégicos de capacitar y actualizar a estudiantes y otro gran grupo no lograron apropiarse de los recursos que ofrecen los ambientes virtuales (Rodríguez, 2021). En Perú, los estudiantes universitarios de los primeros semestres en un 90,5% hallan diferencia acentuada entre la educación presencial y una educación mediante ambientes virtuales; por otro lado, el 61,9% revela que su rendimiento académico ha disminuido a causa de la virtualidad, evidenciándose su preferencia por recibir enseñanza presencial (Huapaya, 2022)

En Ecuador, las entidades educativas superiores han migrado en su mayoría hacia un tipo de educación no formal en todos los campos de acción educativa (Custode, 2022). Este escenario contribuyó a una estandarización de lo que se conocía en los últimos tiempos como un ambiente virtual para el aprendizaje. El sistema educativo se vio afectado cuando las políticas educativas a nivel mundial decidieron restringir la educación presencial, integrando un sistema virtual, que demandó ejercitar habilidades que los estudiante hasta el momento no han logrado desarrollar; encontrándose con una barrera, por tener que migrar de un modelo de aprendizaje de aula a un contexto de aprendizaje virtual; además el 80% de

estudiantes no están preparados para afrontar este reto, por factores como el desconocimiento de aplicaciones informáticas y de no contar con el acceso a herramientas tecnológicas y poder interactuar. Actualmente, existen universidades que brindan a sus estudiantes clases en ambientes virtuales que contienen herramientas comunicacionales, de contenido, seguimiento, evaluación y colaboración, denotándose que no todos tienen facilidades para la conectividad (Aguilar, 2022).

En una universidad de los Ríos, uno de los acentuados problemas característicos es la migración de casi todas las asignaturas, al uso de ambientes virtuales, situación que ha conllevado encontrar a estudiantes que tienen cierta apatía a trabajar con herramientas tecnológicas y digitales; las diferentes facultades de estudios han diseñado sus plataformas virtuales, como estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza; pero esta innovación no se hace efectiva en la medida que los estudiantes no demuestran predisposición ni motivación para poder interactuar por medio en estos ambientes que nos brinda la virtualidad, estas condiciones reflejan el carente manejo de recursos tecnológicos así como debilidades en conocimiento de redes de informática (Zambrano, 2022). Se denota que las intervenciones de los educandos de enfermería son mínimas en plena clase y desconocen actualmente la utilización y potencialidades que tienen los ambientes virtuales; al mismo tiempo, el trabajo colaborativo no se evidencia (Sierra, 2021).

Frente a esta problemática, se planteó la interrogante: ¿De qué manera se relacionan los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023?

La justificación teórica radicó en hacer un análisis de diversas fuentes que admitieron ideas y concepciones nuevas tanto de los ambientes virtuales como del aprendizaje colaborativo, contribuyendo a incrementar el acervo conceptual de las variables. En el aspecto metodológico, se utilizaron técnicas y herramientas confiables para recolectar datos, además de procesarlos, analizarlos con ayuda de estadígrafo Spearman y obtener resultados veraces. A nivel práctico se logró conocer sobre el nivel de manejo de los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo por parte de los educandos.

En este sentido se esbozó el objetivo general de: Determinar la relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de

una universidad de los Ríos, 2023. Planteándose los objetivos específicos: 1. Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023; 2. Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023; 3. Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023; 4. Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

Asimismo, se consiguió plantear la hipótesis general: H_i . Los ambientes virtuales se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

H_0 . Los ambientes virtuales no se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

Además de tomar en cuenta las hipótesis específicas: H_1 . El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023; H_2 . El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023; H_3 . El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con la capacidad tecnológica en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023; H_4 . El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

II. MARCO TEÓRICO

Los hallazgos encontrados a nivel nacional fueron: Flores (2022), quien ejecutó su estudio persiguiendo el objetivo de examinar el nivel influyente que tuvieron los ambientes virtuales frente a los aprendizajes del área de matemáticas. Tuvo una muestra de 50 educandos. Fue un estudio tipo básico y diseño correlacional causal. Recogió datos por medio de encuestas. Sus resultados expresaron que los ambientes virtuales relacionados con los aprendizajes de matemática, expresaron $Rho=0,981$, determinando correlación alta. Concluyendo que los ambientes virtuales causan efectos positivos a los aprendizajes en matemáticas. La metodología del presente estudio sirvió de base para efectuar comparación con la desplegada en nuestro estudio, permitiendo solidificar los resultados conseguidos.

Rodríguez (2021), se planteó el reto de examinar los efectos de estrategias metodológicas en ambientes virtuales en la enseñanza y aprendizaje; aplicó una metodología cuantitativa, de tipo descriptiva; se aplicó encuestas y cuestionarios a 128 educandos. Sus resultados expresaron que el 70% de maestros aplican escasas estrategias metodológicas, convirtiendo sus clases en pasivas y poca participación, impidiendo lograr aprendizajes en sus educandos. Concluyendo que la plataforma el ambiente virtual fue más recurrido por docentes para aplicar actividades y estrategias, promoviendo habilidades en estudiantes. Los aportes del estudio estuvieron centrados en efectuar una comparación con los resultados.

Romero et ál. (2020), en su artículo se formuló el reto de examinar el nexo del aprendizaje colaborativo y motivación. Partiendo de una metodología cuantitativa y tipo de investigación descriptiva correlacional. Trabajando con una población muestral de 64 maestros y 53 discentes, respondiendo preguntas de encuestas a través de cuestionarios. En los resultados demostraron que el aprendizaje colaborativo se halla en nivel regular (37,5%) y la motivación se vio acentuada en nivel regular (31,3%); asimismo, un $Rho=0,324$, que es una correlación positiva baja. Las conclusiones señalaron que los aprietos presentados por educandos es la carencia de seguridad en sí mismos, para lograr aplicar el área de inglés, un carente aprendizaje colaborativo que imposibilita a los educandos aplicar sus capacidades lingüísticas, siendo entonces la motivación muy esencial en todo

instante para los educandos. La relación del presente estudio con el nuestro es que se aprecian resultados relevantes para efectuar un contraste.

Rodríguez et ál. (2020), en su artículo, expresó su propósito de valorar el desarrollo de habilidades de aprendizaje colaborativo que se adquirieron con un proyecto integrador de conocimientos. Se desplegó en una metodología cuantitativa, recurriendo a la encuesta y cuestionarios. Los resultados expresaron que el aprendizaje colaborativo presentó en un 65 % de nivel bueno, 30% regular y 5% malo. La conclusión determinó que existe la necesidad de implementar un proyecto integrador de saberes que enfatice en fomentar el desarrollo de aprendizaje colaborativo. La relación este estudio está centrado en la facilidad que nos brinda de conocer su marco metodológico que permitirá efectuar una comparación de resultados.

Arreaga (2020), se propuso desplegar habilidades matemáticas mediante la incorporación de ambientes virtuales forjando un proceso transformador en los alumnos. Aplicó el método cuantitativo, considerado un estudio descriptivo; con una muestra 120 docentes y la aplicación de encuestas y cuestionarios. Los resultados expresaron que en un 80% el uso de ambientes virtuales no se está efectuando adecuadamente en favor del estudiantado, además no existe un ambiente virtual que integre el currículo del área de matemática. La conclusión determinó generar una solución factible mediante el diseño de un ambiente virtual que beneficie la enseñanza y aprendizaje de matemáticas, consiguiendo motivación en los estudiantes y con acceso a fuentes de información fiables. Metodológicamente este estudio aportó permitiendo conocer herramientas para obtener datos fiables.

Maliza et ál. (2020), se estableció el objetivo de analizar el aprendizaje colaborativo en la enseñanza de estadística. Aplicó método cuantitativo. Utilizando cuestionarios y encuestas para recoger datos. Sus resultados demostraron que el aprendizaje colaborativo beneficia en un 100% al trabajo grupal, 91% en compromiso particular y grupal y el 88% expresan que este método de aprendizaje suscita la interacción comunicativa entre educandos. La conclusión establece que el aprendizaje colaborativo impulsa la responsabilidad y comunicación, con la finalidad de originar nexos entre dos o más educandos y lograr aprendizajes de calidad que admitirán la organización por equipos. Este estudio se relaciona con el

nuestro respecto a la variable aprendizaje colaborativo, brindando resultados que permitió ejecutar un contraste de una realidad similar.

Rodríguez (2019), investigó manifestando el objetivo de examinar los ambientes virtuales y la significancia del aprendizaje colaborativo. Se procedió a analizar los métodos colaborativos en el aprendizaje y los efectos los ambientes virtuales para el aprendizaje en el proceso educativo. Fue metodológicamente cuantitativa, donde participaron 5 maestros y 12 educandos, quienes respondieron encuestas y cuestionarios. Los resultados consiguieron evidenciar un 65% nivel regular la utilidad de ambientes virtuales en el aprendizaje colaborativo. La conclusión demanda presentar una propuesta innovadora que articule las dimensiones técnicas y presenciales del proceso enseñanza aprendizaje. En su conclusión destaca un $Rho=0,935$ estableciendo correlación positiva alta y un p menor a 0,01. Este estudio se relaciona con el nuestro por las variables similares, sirviéndonos de línea base para contrastar los resultados.

Efectuando una revisión teórica, se encontraron los antecedentes internacionales de:

Zapata (2022), investigó proponiéndose describir el nexo entre utilización de plataforma Blackboard y aprendizaje colaborativo. Manifiesta una metodología cuantitativa y diseño tipo no experimental, descriptivo correlacional, tipo básico. Tuvo una muestra de 188 universitarios, todos sometidos a responder una encuesta y dos cuestionarios. Los resultados establecieron un valor de correlación positiva muy alta ($Rho=0,950$) y su significancia expresada por 0,000, aceptando la hipótesis alterna. Concluyendo enfáticamente que si existe nexo directo en el uso de la plataforma Blackboard y aprendizaje colaborativo de los educandos. Se destaca que la relación del presente estudio radica en sus aportes en cuanto a los resultados.

Tullume (2022), en su estudio se propuso conocer el vínculo entre aprendizaje colaborativo y habilidades blandas; desplegó un método a nivel cuantitativo y un diseño correlacional, representado por 73 estudiantes universitarios, que respondieron cuestionarios y encuestas confiables y validadas. Sus resultados descriptivos valoraron el aprendizaje colaborativo 82% nivel regular; asimismo, en el aspecto inferencial se evidenció $Rho=0,780$ expresando correlación alta entre las variables. Concluyendo que el aprendizaje colaborativo de

los estudiantes es muy importante dado que les permite conseguir sus objetivos y un fortalecimiento en su educación.

Tunquipa (2022), efectuó un estudio motivado por objetivo de analizar el vínculo del aula virtual y aprendizaje colaborativo en educandos, basado en una metodología de características cuantitativa y un diseño correlacional no experimental; representado por un grupo de muestra de 65 estudiantes, todos sometidos a responder cuestionarios y encuestas. Revelando en sus resultados correlación característicamente positiva moderada ($\rho=0,462$) entre el aula virtual y aprendizaje colaborativo. Concluyendo que, a mayor uso del aula virtual, se incrementará el aprendizaje colaborativo. El nexo este estudio con el nuestro está basado en el uso similar de metodología que admite comparar sus resultados.

Solís (2021), investigó motivado por el reto de analizar el nexo del aprendizaje colaborativo y desarrollo socioformativo. Investigación de particularidades cuantitativa, tipo básica, diseño transversal y correlacional y no experimental. Su muestra la constituyeron 134 estudiantes de tecnología médica, que dieron respuesta a la encuesta y cuestionarios. Sus resultados revelaron acorde a la hipótesis alterna el aprendizaje colaborativo tuvo relación directa con el desarrollo socioformativo en el grupo de estudiantes; revelando un $Rho=0,667$ y una significancia de $p=0,000 < 0,05$. Además, concluye que el nexo entre ambas variables es positiva moderada. Este estudio tiene un vínculo sustancial con nuestro estudio, en tal sentido su metodología y resultados podrán contrastarse y lograr el planteamiento de recomendaciones asertivas.

Herrera (2020), investigó basado en el objetivo direccionado a establecer el nexo entre ambientes virtuales y competencias laborales. Metodológicamente el estudio estuvo encuadrado en un nivel cuantitativo, no experimental y diseño correlacional. La muestra fueron 30 docentes. Los resultados indicaron relación positiva moderada Spearman= $0,467$ entre los ambientes virtuales y las competencias laborales docentes. Respecto a su significancia fue p valor= $0,000$ menor a $0,05$ admitiendo la refutación de la hipótesis nula y admisión de la general. Finalmente llega a concluir que todo entorno virtual es rectamente proporcional a la competencia laboral del maestro.

Salas (2019), investigó a través de un estudio cuantitativo, de modalidad básica, no experimental, cuyo propósito estuvo centrado en examinar la asociación

de la plataforma virtual Moodle y desempeño estudiantil. Su muestra fue 130 estudiantes, que respondieron cuestionarios. Los resultados establecieron que el uso de la plataforma Moodle fue a nivel alto. Se llegó a concluir la existencia de una asociación muy alta entre la utilización de la plataforma Moodle y desempeño estudiantil ($Rho=0,970$). El estudio presente aportará hallazgos significativos que redundarán en el contraste con los resultados obtenidos.

El fundamento teórico de ambientes virtuales, está instaurado en la Teoría del conectivismo, cuyo representante fue Siemens (2005), quien arguye que el conectivismo se denota como la integración de principios analizados por las teorías de caos, las redes, la complejidad y auto organización. Concibe que el aprendizaje se establece como proceso que acontece dentro de ambiente de tipo difusos de factores centrales versátiles y que no se hallan completamente bajo control del sujeto. Estuvo encauzado en vincular grupos de datos e información científica, y los vínculos que admiten aprender mucho mejor o significativamente poseen mayor relevancia que nuestro estado actual de saberes. Los principios del conectivismo demandan que: a) El aprendizaje y saberes dependen íntegramente de las diversas opiniones. b) El aprendizaje se concibe como la conexión de nodos o fuentes de datos especializadas. c) Los aprendizajes habitan en dispositivos tecnológicos. d) La destreza de ver conexiones entre ideas, áreas y concepciones es una habilidad excelente. e) El conocimiento que habita en diversas bases de datos debe estar conectado con el sujeto, exactas en el contexto apropiado para que pueda clasificarse como aprendizajes.

La fundamentación teórica de los ambientes virtuales de acuerdo a las perspectivas educativas es el constructivismo de índole social, dado que subraya el trabajo colaborativo donde los actores educativos interactúan en el sólido proceso formativo contribuyendo en el aprendizaje (Martínez, 2021). Los educandos no son entes pasivos, sino activos que pueden fomentar formas transformadoras y afanosas de aprendizaje de diversas disciplinas y áreas del saber (Olivo, 2020).

La variable ambiente virtual, se configura como un espacio digitalizado, que brinda las posibilidades de desarrollar contenidos temáticos educativos mediante herramientas, variadas aplicaciones y recursos tecnológicos conectados a una red con conectividad a internet, al que puede accederse desde cualquier sitio y en un

tiempo no convenido a la educación corriente, donde el proceso de interrelación de docente-educando no acontece cara a cara si no que haya mediado por el soporte tecnológico (Salinas, 2016)

Además, los ambientes virtuales son los medios que permiten a las personas interactuar con equipos informáticos de manera natural e intuitiva. Estos sistemas poseen el propósito de explotar las destrezas de procesamiento espacial y perceptible de los sujetos al mostrarles ambientes sintéticos 3D en tiempo real que pueden conseguir experimentar a partir de la representación en primera persona (Mahadik, 2022).

Los ambientes virtuales pueden definirse como espacios donde se despliega el proceso educativo en sus modalidades presencial, a distancia o mixta; todo el intercambio de información se efectúa mediante las TIC, la interacción y comunicación entre los actores educativos, no se efectúa precisamente en tiempo real y se realiza intercambio de información a través del trabajo cooperativo entre maestros y educandos (Viloria y Hamburger, 2019).

Los ambientes virtuales pueden conceptuarse como visualizaciones de representaciones pictóricas virtuales interactivas realizadas por procesamientos especiales y características de visualización no visuales como lo es el auditivo, para lograr convencer a las personas de que se encuentran dentro de un espacio sintético (Holden, 2005). Los ambientes virtuales le consienten tener un entorno sólido, reproducible y con características de portátil. El usuario posee el control de qué paquetes informáticos puede o no instalar y cuándo puede actualizarlos (Taylor, 2021). Estos ambientes virtuales tienen su propia organización para poder instalar bibliotecas, carpetas de recursos y otras herramientas de accesibilidad y control (Sanwo, 2022). Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para tener accesibilidad materiales y datos en formato de tipo digital ejecutando distintas acciones, logrando facilitar el manejo de TIC, destrezas digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y su motivación (Carrillo, 2018).

Los ambientes virtuales presentan ventajas, destacándose la eliminación de barreras entre espacio y tiempo, independientemente donde se encuentren los docentes y estudiantes, pudiendo interactuar entre ellos, permitiéndoles acopiar datos cualquier instante que lo requieran y estará disponible las 24 horas del día.

Estos ambientes virtuales al admitir la interacción de los agentes educativos los conlleva a fortalecer el aprendizaje colaborativo (Gallego, 2009).

Los ambientes virtuales ofrecen espacios para que los discentes aprendan autónomamente de su ritmo de aprendizaje, dado que poseen la habilidad de observar los contenidos las veces que sean necesarias. En la actualidad estos ambientes facilitan el progreso de aprendizajes en estudiantes y maestros en sus hogares al admitirles interactuar sin estar en un mismo sitio (Sam, 2020).

La dimensión habilidades digitales se conceptúa como la capacidad de hallar, evaluar, colaborar y crear contenidos utilizando dispositivos y recursos digitales, como pueden ser equipos informáticos, computadoras, laptop y teléfonos inteligentes (Tamzin, 2022). Actualmente, estas habilidades digitales que demandan los trabajos deben ser más avanzadas y las organizaciones esperan que todo su personal trabajador las tenga y ejerciten, no solamente algunos (Carrillo, 2018). Las tecnologías se hallan en el centro de nuestra vida cotidiana y, poco a poco que va incrementándose nuestra dependencia de la red internet y las comunicaciones digitales, la fuerza laboral de las personas debe mantenerse actualizada con la demanda de habilidades innovadoras (Van, 2020).

La dimensión tecnologías de la información actualmente se considera un complemento significativo para distintas actividades efectuadas a diario, permitiéndonos estar conectados por medio de diversos medios y herramientas digitales (Carrillo, 2018). Las TIC se tornan ineludibles para la administración y transformación de información, esencialmente para operar hardware y software que consienta crear, acopiar, proteger, reformar y reproducir datos (Daccach, 2008).

La utilización y manejo de TIC consiente acceder de manera fácil a información en un tiempo real admitiendo a las personas estar al día y puedan interaccionar con otras que lo requieran rápida y sencillamente, excluyendo cualquier barrera de distancia existente (Torres, 2014). Cabe precisar que las TIC han suprimido diversas barreras de distancia accediendo estar más actualizados y comunicados con otras personas que se hallan en distintos lugares del mundo.

La dimensión capacidad tecnológica instruccional se establece como la habilidad requerida para dar uso seguro y práctico del conocimiento tecnológico, como el caso de herramientas digitales y recursos informáticos (Carrillo, 2018). Permitiendo que las organizaciones manufactureras puedan innovar, un requisito

elemental para competir con efectividad y eficiencia en los centros laborales (García, 2015). La innovación y desarrollo siempre van juntas con la capacidad tecnológica, dado que esta está centrada más a innovar y desarrollar procesos mas no en los resultados, llevándonos al análisis del recurso monetario, humanos, ideas e infraestructura (Hernández,2017). Esta capacidad puede considerarse como un elemento de producción y en la medida que está conformada por factores que le brindan sostenimiento al proceso productivo. Este plantea el propósito de admitir preferir y usar los cambios tecnológicos para crear ventajas en el marco de la competitividad (Carbajal, 2010).

La capacidad tecnológica instrumental presta las características siguientes: a) Promueve la búsqueda de oportunidades. b) Desarrolla habilidades tecnológicas distintivas. c) Implementa tecnologías que fomenten un negocio. d) Capacidad para lograr competir en el mercado laboral. e) Mejora de manera permanente los procesos de comunicaciones (López, 2016).

La dimensión motivación, según lo acotado por Ospina (2018) la define como actitud que poseen los educandos frente a las tareas desarrolladas en su centro educativo. La actitud exteriorizada conduce a comportamientos y persistencias necesarias para alcanzar metas. Se deduce que un estudiante con un alto nivel de motivación persistirá en alcanzar sus metas planteadas, facilitando su aprendizaje, a pesar muchas veces los cursos puedan parecer difícil. La motivación tiende a implicar factores que administran y mantienen acciones direccionadas a metas. No obstante, estos motivos muy rara vez son claramente observables. Como uno de los resultados, se puede inferir las razones por las que los sujetos realizan cosas que hacen en función de su conducta observable (Roberts, 2022).

En otro contexto se define a la motivación como el deseo de desempeñarse muy bien, motivando comportamientos plenamente voluntarios por parte de los estudiantes. Los estudiantes motivados logran aprender, a razón que el hecho de aprender no es visto como compromiso o como sanción, sino más bien como una acción de libre elección y agradable por parte del estudiante (Anaya y Anaya, 2010).

El fundamento teórico del aprendizaje colaborativo posee generalidad mediante el constructivismo social respecto del aprendizaje fundado en el modelo teórico de Vygotski, señalando el grado de conocimientos desarrollados, de acuerdo a distintos constructos, que es ejecutado por el sujeto tomando en cuenta

su medio; toma enfáticamente como línea base los esquemas mentales anticipadamente determinados (Peiró, 2022). De esta manera, esta propuesta teórica admite conocer la postulación interactuante entre educando y maestro, demandando aspectos suplementarios en el planteamiento de contenidos temáticos, evaluación y demás materiales precisos; especialmente los objetivos, son formulados basados en las concepciones, propósitos y retos afines al proceso educativo (Ortiz, 2015). Este constructivismo es caracterizado por acceder un aprendizaje dinámico y eficaz en correspondencia en cómo se distingue la forma de pensamiento, sentir y ser a través de interpretaciones que usa el educando; promoviendo pericias sociales, ideas de tipo críticas, comunicativos y conocimiento del sujeto en lograr aprendizajes distintos; igualmente, de forma verbales, visuales y kinestésicos (Sánchez et al., 2014).

Se torna ineludible destacar que, el aprendizaje colaborativo puede conceptuarse como una técnica pedagógica y didáctica de enseñanza aplica para que los educandos de manera estratégica se unan grupalmente, donde movilizan el respeto, además de cumplir responsablemente con normatividades de convivencia y dando a saber los aportes y destrezas de cada elemento que conforma el grupo (Cabañas y Ojeda, 2007). Todo aprendizaje colaborativo está referido a una metodología capaz de desarrollar otros aprendizajes que promueve la estimulación a participar entre sujetos con la finalidad que los integrantes de un grupo conozcan, extiendan y compartan información que ellos tienen respecto a una materia específica (Osalde, 2015).

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

La dimensión interdependencia positiva, se configura como elemento significativo de aplicación de grupos de aprendizaje cooperativo en el aula; esta capacidad de interdependencia es la que conserva unido al grupo, incidiendo que cada uno de sus integrantes se comprometa a conseguir el éxito y la fortuna de sus

pares; es decir que, sin la interdependencia positiva, el sentido de cooperación no existiría (Johson et ál., 1989). Además, esta interdependencia positiva se establece como creadora de responsabilidades direccionadas al éxito propio y de los demás (Soto et ál., 2013). En este sentido puede concluirse que, la interdependencia positiva suscita la capacidad de comunicarse de manera óptima entre grupos para lograr alcanzar una alta comprensión de los propósitos planteados y en la ejecución de producciones agrupadas (Osalde, 2015).

La dimensión habilidades sociales de comunicación asociadas a la cooperación consienten que los educandos sean eficaces en el despliegue de sus aprendizajes cooperativos (Johson et al., 1989). Estas habilidades, son las representaciones que contradicen y la discuten, de dar comprensión al mensaje que se ha recibido y derivarlo a un grupo de sujetos, más no a un solo sujeto, mostrando respeto en el turno dialogante; asociándose a la gestión de inconvenientes y al procedimiento de tomar decisiones efectivas (Brindley et ál., 2009). Estas habilidades, dan a conocer a sus elementos de instruirse para lograr erigir lazos comunicacionales internamente beneficiando la gestión de oposición, el tomar decisiones, la confianza y acuerdos decisores entre sus miembros (Soto et ál, 2013).

La dimensión intercambio de información caracterizada por el intercambio constante de información que se efectúa en grupos de índole heterogéneos, suscitando un incesante pensamiento profundo, de alto intercambio de predisposición y esclarecimientos en adjudicarse puntos de vista distintos a los análisis de recursos y materiales; acrecentando la perspicacia, la conservación y raciocinio a largo plazo en los educandos (Johson et ál, 1989). También puede acotarse que este intercambio de información es algún tipo de exploración, datos o apreciación que tienda a beneficiar al despliegue de las labores (Hassandoust y Kazerouni, 2011). De acuerdo a Soto et ál. (2013) manifestaron que en este intercambio de información no trata que solo los educandos estén aptos exclusivamente para indagar datos, sino que deben saber discriminar información seleccionando la aprovechable para conseguir un objetivo propuesto.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Caracterizándose como un estudio tipo básico, con un procedimiento metodológico relativamente cuantitativo. Una investigación básica, se vale del contexto científico para comprender y extender saberes asociados a un hecho o un campo determinado (Santos, 2022). Un enfoque cuantitativo, de acuerdo a Campos (2020), presenta una visión orientada a comprobar teorías a través del uso de técnicas fundadas en muestreos específicos, recurriendo a instrumentos debidamente validados para ser aplicados.

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación abarcó un diseño de características no experimental, cuyas variables no podrán ser manejadas de manera deliberada (Hernández y Mendoza, 2018). Al mismo tiempo, fue transversal, donde sus variables, fueron descritas en un tiempo determinado.

En relación a su nivel se caracterizó por desplegarse en modelo descriptivo correlacional, pretendiendo cuantificar la relación entre las variables mediante sus hipótesis para lograr pronosticar un hecho. (Campos, 2020). El estudio consideró el siguiente esquema:

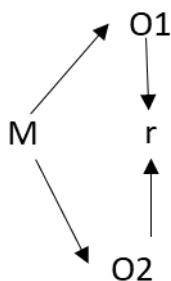


Figura 1 *Esquema del diseño de estudio*

Donde:

M = muestra

O1 = ambientes virtuales

O2 = aprendizaje colaborativo

r = relación entre variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Ambientes virtuales

Definición conceptual

Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que se usa para acceder a recursos e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).

Definición operacional

Son espacios que brindan una diversidad de herramientas tecnológicas que admiten la interacción de los actores educativo por medio de la conectividad; se midió a través de sus dimensiones: Capacidad tecnológica instruccional, tecnologías de la información, habilidades digitales y motivación. Demandando aplicar un cuestionario para obtener información de la variable propuesta.

Indicadores

Uso de programas educativos, conocimiento y uso de equipos informáticos, conocimiento de aplicaciones, aplicaciones informáticas, capacitación docente, acceso a equipos tecnológicos, recursos tecnológicos existentes, dominio del ambiente virtual, docentes con experiencia, oportunidades de aprendizaje, retroalimentación, crecimiento personal y cumplimiento de objetivos.

Escala de medición

Ordinal, considerando para la valoración de los ítems (Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca)

Variable 2: Aprendizaje colaborativo

Definición conceptual

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

Definición operacional

Es una estrategia que induce a los educandos desarrollar ideas nuevas a través de la construcción colectiva de saberes, propiciando desarrollo de competencias personales y sociales, admitió medirse mediante sus dimensiones: habilidades sociales, interdependencia positiva e intercambio de información. Se procederá a utilizar un cuestionario para acopiar la información de la variable.

Indicadores

Responsabilidad individual, responsabilidad grupal, logro de objetivo, comprensión del mensaje, toma de decisiones, manejo de conflictos y capacidad de organización.

Escala de medición

Ordinal, considerando para la valoración de los ítems (Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca) (Anexo 1)

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Estuvo representada por un total de 85 estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, matriculados el presente año 2023.

Según Sánchez, et al (2018), un grupo poblacional son los elementos que consiguen garantizar su homogeneidad, demostrando particularidades dispuestas a ser identificadas en relación al beneficio del investigador.

Basado en los **criterios de inclusión**, se consideraron estudiantes que aceptaron ser partícipes del estudio voluntariamente; además de estudiantes de ambos sexos; y estudiantes que se hallaron registrados en el sistema de matrícula.

Asimismo, basado en el **criterio de exclusión** se evitó considerar a educandos no matriculados y no habilitados en el ciclo; además a aquellos estudiantes que no desearon participar como muestra.

Se abarcó a los 85 estudiantes de enfermería como muestra, los mismos que representaron la población total.

La muestra se conceptúa como un determinado subgrupo que es parte de la población (Hernández, 2014).

3.3.2. Muestreo

Se procedió a la aplicación del muestreo no probabilístico, donde la población pasó a conformar la muestra.

3.3.3. Unidad de análisis

Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se procedió aplicar la encuesta para recoger datos del estudio.

Esta técnica encuesta, admite recolectar datos confiables de un grupo de sujetos, para poder efectuar el análisis respectivo (Torres et al., 2019).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Para acopiar datos se acudió al uso de cuestionarios adaptados de otro estudio previo y adecuado a la realidad de las variables en cuestión.

El cuestionario, es un formulario organizado por un conjunto específico de interrogantes que pretende recoger información a partir una realidad focalizada (Hernández, 2014).

El cuestionario que se aplicó a la variable ambientes virtuales fue adecuado de un estudio anterior y estuvo organizado por 21 ítems, 4 dimensiones y 13 indicadores.

El cuestionario que se aplicó para la variable aprendizaje colaborativo fue adecuado de un estudio anterior y estuvo organizado por 20 ítems, 3 dimensiones y 7 indicadores (Anexo 2)

Validez

El estudio profundizó la validez de contenido de los instrumentos a través de la intervención de 5 expertos, que identificaron valoraciones de cada ítem, para conseguir su aplicación en el grupo muestral elegido. (Anexo 3)

La validación es un procedimiento efectuado a un instrumento estadístico para establecer la precisión de lo que desea calcular (Ñaupas et al., 2014).

En este procedimiento se aplicó la V Aiken al instrumento de ambientes virtuales obteniéndose una valoración de 1.00; asimismo para el cuestionario de

aprendizaje colaborativo se obtuvo 1.00, deduciéndose que ambos instrumentos son aceptables.

Confiabilidad

Al mismo tiempo, los cuestionarios fueron sometidos a un proceso de confiabilidad que se logró obtener mediante la aplicación del factor Alfa de Cronbach a los resultados provenientes de un grupo piloto de 20 estudiantes.

La fiabilidad está referida a la medida en que los instrumentos de investigación consiguen sistemáticamente resultados análogos si son utilizados en el mismo escenario en repetidos momentos (Hernández, 2014).

En el proceso de confiabilidad el cuestionario de ambientes virtuales obtuvo un índice de 0,884 y el cuestionario de aprendizaje colaborativo expresó el valor 0,908, determinándose que ambos cuestionarios son factibles de aplicar a la muestra focalizada.

3.5. Procedimientos

- Se envió un documento a la universidad con la finalidad que el rector autorice la aplicación de encuestas a los estudiantes considerados como muestra.
- Adecuación de los instrumentos estadísticos, tomando en cuenta las variables y dimensiones del presente estudio.
- Coordinación con 5 expertos para que brinden sus servicios de validación de los cuestionarios a partir de una rúbrica facilitada por la Universidad.
- Firma del consentimiento informado (Anexo 4)
- Ejecución del recojo de datos de un grupo piloto, con la intención de procesar sus resultados y conseguir la confiabilidad requerida (Anexo 6).
- Aplicación de los cuestionarios a estudiantes que participaron en la muestra, comunicándoles que sus datos se conservarán en el anonimato y discreción.
- Sistematización de los resultados utilizando software estadístico.

3.6. Método de análisis de datos

Se procedió aplicar la estadística descriptiva diseñándose tablas y figuras que expresaron valoraciones de frecuencia y estadísticas donde se interpretó la

medición de las variables investigadas. Igualmente, se empleó el procedimiento de análisis inferencial, comprobándose las hipótesis planteadas, recurriendo al factor de correlacional Spearman, a razón que las variables demandaron conocer su comportamiento de acuerdo a una escala ordinal. La discusión se ejecutó cotejando los resultados conseguidos, la teoría y los aportes otorgados por los antecedentes. Finalmente, las conclusiones se formularon salvaguardando los propósitos y resultados del estudio.

3.7. Aspectos éticos

El aspecto ético es uno de los pilares fundamentales que se consideró en el estudio; basándose en cuatro principios básicos y universales como son: Beneficencia, trata de beneficios anhelados del estudio, siendo un deber que conduce a no perjudicar, refiriéndose a la no maleficencia, minimizando los daños y maximizando la ganancia. Autonomía, respetando el derecho de querer o no participar en el estudio. Respeto, a los derechos de los autores que beneficiaron con sus teorías y conceptos. Finalmente, se precisó que no efectuaría ningún tipo de divulgación de los datos emanados de los integrantes del grupo muestral; cumpliéndose con los aspectos éticos de estudios, basados en los criterios y lineamientos señalados por la Universidad César Vallejo.

IV. RESULTADOS

4.1. Estadística descriptiva

Objetivo general

Determinar la relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

Tabla 1 *Relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo*

		Aprendizaje colaborativo			Total
		Bueno	Regular	Malo	
Ambientes virtuales	Bueno	16%	2%	1%	19%
	Regular	6%	71%	2%	79%
	Malo	0%	0%	2%	2%
	Total	22%	73%	5%	100%

Nota. Datos de la aplicación de la encuesta.

Los datos porcentuales apreciados en la tabla 1 muestran resultados de la relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo que fue valorada en 71% nivel regular, 16% nivel bueno y 2% nivel malo.

Primer objetivo específico

Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 2 *Relación del aprendizaje colaborativo y las habilidades digitales*

		Habilidades digitales			Total
		Bueno	Regular	Malo	
Aprendizaje colaborativo	Bueno	16%	2%	4%	22%
	Regular	11%	58%	4%	73%
	Malo	0%	1%	4%	5%
	Total	27%	61%	12%	100%

Nota. Datos de la aplicación de la encuesta.

Los datos porcentuales estimados en la tabla 2 exponen resultados de la relación entre los ambientes virtuales y habilidades digitales que fue apreciada en 58% nivel regular, 16% nivel bueno y 4% nivel malo.

Segundo objetivo específico

Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 3 *Relación del aprendizaje colaborativo y las tecnologías de la información*

		Tecnologías de la información			Total
		Bueno	Regular	Malo	
Aprendizaje colaborativo	Bueno	18%	3%	1%	22%
	Regular	7%	65%	1%	73%
	Malo	0%	1%	4%	5%
	Total	25%	69%	6%	100%

Nota. Datos de la aplicación de la encuesta.

Los datos porcentuales considerados en la tabla 3 exhiben resultados de la relación entre los ambientes virtuales y tecnologías de la información que fue estimada en 65% nivel regular, 18% nivel bueno y 4% nivel malo.

Tercer objetivo específico

Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 4 *Relación del aprendizaje colaborativo y la capacidad tecnológica instruccional*

		Capacidad tecnológica			Total
		Bueno	Regular	Malo	
Aprendizaje colaborativo	Bueno	10%	11%	1%	22%
	Regular	3%	68%	2%	73%
	Malo	1%	1%	3%	5%
	Total	14%	80%	6%	100%

Nota. Datos de la aplicación de la encuesta.

Los datos porcentuales estimados en la tabla 4 presentan resultados de la relación entre los ambientes virtuales y capacidad tecnológica que fue apreciada en 68% nivel regular, 10% nivel bueno y 3% nivel malo.

Cuarto objetivo específico

Establecer la relación del aprendizaje colaborativo y la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 5 *Relación del aprendizaje colaborativo y la motivación*

		Motivación			Total
		Bueno	Regular	Malo	
Aprendizaje colaborativo	Bueno	6%	14%	2%	22%
	Regular	1%	70%	2%	73%
	Malo	0%	0%	5%	5%
	Total	7%	84%	9%	100%

Nota. Datos de la aplicación de la encuesta.

Los datos porcentuales considerados en la tabla 5 exteriorizan resultados de la relación entre los ambientes virtuales y motivación que fue estimada en 70% nivel regular, 6% nivel bueno y 5% nivel malo.

4.2. Estadística inferencial

Hipótesis general

Hi. Los ambientes virtuales se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

H0. Los ambientes virtuales no se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

Tabla 6 *Correlación entre ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo*

			Ambientes virtuales	Aprendizaje colaborativo
Rho de Spearman	Ambientes virtuales	Coefficiente de correlación		,442**
		Sig. (bilateral)		,000
		N		85
	Aprendizaje colaborativo	Coefficiente de correlación	,442**	
		Sig. (bilateral)	,000	
		N	85	

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

Las valoraciones de la tabla 6 exponen el resultado ($Rho=0,442$) y la $Sig.=0,000 < 0,01$; expresando nivel de correlación positiva moderada entre ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo; refutándose la hipótesis nula y se admite la hipótesis general. Llegando a concluir que mientras los ambientes virtuales brinden recursos innovadores, el aprendizaje colaborativo de los estudiantes se verá fortalecido.

Hipótesis específica 1

El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 7 *Correlación entre aprendizaje colaborativo y habilidades digitales*

			Aprendizaje colaborativo	Habilidades digitales
Rho de Spearman	Aprendizaje colaborativo	Coeficiente de correlación		,230*
		Sig. (bilateral)		,034
		N		85
	Habilidades digitales	Coeficiente de correlación	,230*	
		Sig. (bilateral)	,034	
		N	85	

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05.

Las valoraciones de la tabla 7 exhiben resultados ($Rho=0,230$) y la $Sig.=0,034 < 0,05$; expresando un nivel de correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y habilidades digitales; impugnándose la hipótesis nula y admitiéndose la investigada. Llegando a concluir que mientras el aprendizaje colaborativo sea desplegado de manera efectiva, las habilidades digitales de los estudiantes se desarrollaran óptimamente.

Hipótesis específica 2

El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 8 *Correlación entre aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información*

			Aprendizaje colaborativo	Tecnologías de la información
Rho de Spearman	Aprendizaje colaborativo	Coeficiente de correlación		,323**
		Sig. (bilateral)		,003
		N		85
	Tecnologías de la información	Coeficiente de correlación	,323**	
		Sig. (bilateral)	,003	
		N	85	

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

Las valoraciones de la tabla 8 presentan resultados ($Rho=0,323$) y la $Sig.=0,034 < 0,05$; expresando correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y habilidades digitales; objetándose la hipótesis nula y consintiendo la hipótesis general. Concluyendo que mientras el aprendizaje colaborativo se ejercite favorablemente, las tecnologías de la información serán aprovechadas significativamente.

Hipótesis específica 3

El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con la capacidad tecnológica en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 9 *Correlación entre aprendizaje colaborativo y capacidad tecnológica instruccional*

		Capacidad Aprendizaje tecnológica colaborativo instruccional	
Rho de Spearman	Aprendizaje colaborativo	Coeficiente de correlación	,202*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	85
	Capacidad tecnológica instruccional	Coeficiente de correlación	,202*
		Sig. (bilateral)	,044
		N	85

** . La correlación es significativa en el nivel 0,05.

Las valoraciones de la tabla 9 exteriorizan resultados ($Rho=0,202$) y la $Sig.=0,044 < 0,05$; expresando correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y capacidad tecnológica instruccional; además se contradice la hipótesis nula y se consiente la investigada. Concluyendo que mientras el aprendizaje colaborativo se siga desarrollando óptimamente, se pondrá en ejercicio constantemente la capacidad tecnológica instruccional.

Hipótesis específica 4

El aprendizaje colaborativo se relaciona significativamente con la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

Tabla 10 *Correlación entre aprendizaje colaborativo y motivación*

		Aprendizaje colaborativo	Motivación
Rho de Spearman	Aprendizaje colaborativo	Coefficiente de correlación	,385**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85
	Motivación	Coefficiente de correlación	,385**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	85

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

Las valoraciones de la tabla 10 revelan resultados (Rho=0,385) y la Sig. =0,000<0,01; enunciando correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y motivación; además se impugna la hipótesis nula y se acepta la investigada. Concluyendo que mientras el aprendizaje colaborativo se siga desarrollando prósperamente, el nivel de motivación en los estudiantes seguirá incrementándose.

V. DISCUSIÓN

Actualmente la educación virtual ofrece aportes importantes para el desarrollo de capacidades, destrezas, habilidades tanto de docentes y educandos para que la enseñanza sea óptima y lo más significativo es el uso de ambientes virtuales como medios que admiten generar experiencias y adquisición de saberes, dado que los estudiantes tienen acceso a recursos y materiales, interactuando a niveles comunicacionales, flexibles y de manera ubicua. En este contexto de virtualidad se denota también el despliegue del aprendizaje colaborativo, caracterizado como una metodología de aprendizaje activa que traslada a los educandos al desarrollo de ideas nuevas y saberes a través de la construcción colectiva de conocimiento, propiciando el desarrollo de sus competencias propias, interpersonales y sociales.

Acorde al objetivo general consistió en determinar la relación entre los ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería; descriptivamente quedó demostrado en la tabla 1 que esta relación fue valorada en 71% nivel regular, 16% nivel bueno y 2% nivel malo; adicional a ello se precisan los resultados inferenciales enunciados en la tabla 6, señalando correlación positiva moderada ($Rho=0,442$) entre las dos variables propuestas, además de una $Sig.=0,000<0,01$; admitiendo relación significativa entre las variables.

Resultados que guardan similitud con el estudio efectuado por Rodríguez (2019), quien también recurrió a una metodología de características cuantitativa para conseguir resultados que percibió su grupo muestral siendo un 65% nivel regular de los ambientes virtuales; denotándose predominante el nivel regular en esta variable.

Puede precisarse también la discrepancia de los resultados con los de Rodríguez et ál. (2020), quien, recurriendo a la aplicación de cuestionarios y encuestas sobre una muestra no probabilística, logró acopiar datos que expresaron una prevalencia del nivel bueno de la variable aprendizaje colaborativo expresada en 65%. Llegando a la conclusión que es necesario implementar un proyecto con actividades integradoras de saberes que fomenten del desarrollo de aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, los resultados son controversiales a los de Flores (2022), quien también investigó respecto a los ambientes virtuales, cuyos resultados inferenciales demostraron un $Rho=0,981$, manifestando correlación positiva muy alta; además

aporta en su conclusión cuando indica que los ambientes virtuales causan efectos positivos a los aprendizajes en el área de matemática.

Estos resultados direccionan citar a Arreaga (2020), quien investigó sobre los ambientes virtuales, encontrándose que en un 80% el uso de estos recursos no se está utilizando pertinentemente en beneficio de los estudiantes y que para aprovecharlos deben existir estos ambientes virtuales por cada una de las áreas curriculares.

Asimismo, se observa discrepancias con los resultados de Zapata (2022), que logró analizar el comportamiento de la variable aprendizaje colaborativo, llegando a revelar un $Rho=0,950$, indicando un nivel de correlación muy alta.

Estos resultados admiten citar a Maliza et ál. (2020), quien analizó el aprendizaje colaborativo en el proceso de enseñanza cuyos resultados manifestaron que el aprendizaje colaborativo contribuye en un 100% al trabajo grupal; al mismo tiempo el 88% expresan que este método de aprendizaje colaborativo suscita la interacción comunicativa entre educandos.

Se indica que los ambientes virtuales se apoyan en la Teoría del conectivismo de Siemens (2005), sosteniendo que el conectivismo expresa la integración de principios averiguados por las teorías de caos, las redes, la complejidad y auto organización. Enfatiza que el aprendizaje se instaura como un proceso que ocurre en el marco de ambientes difusos de factores céntricos versátiles y no se encuentran bajo el completo control del individuo. Está centrado en enlazar conjuntos de datos científicos y las conexiones que consienten aprender significativamente, además poseen relevancia mayor que nuestro actual estado de conocimientos.

También puede precisarse que el aprendizaje colaborativo, se respalda bajo el modelo teórico constructivista de Vygotski, mencionado por Peiró (2022), fundamentando que el grado de saberes desarrollados, de acuerdo a distintos constructos y que es ejecutado por el sujeto tomando en cuenta su entorno; toma enfáticamente como línea base los esquemas mentales anticipadamente determinados que fortalecen el aprendizaje colaborativo.

En cuanto al objetivo específico 1, estuvo orientado en establecer la relación del aprendizaje colaborativo y las habilidades digitales en estudiantes de enfermería, demostrándose en la tabla 2, los resultados descriptivos de esta

relación que fue apreciada en 58% nivel regular, 16% nivel bueno y 4% nivel malo; asimismo, los resultados inferenciales de la tabla 7, indicaron $Rho=0,230$ y $Sig. 0,034$ menor de 0,05, estableciendo una correlación de carácter positiva baja. Resultados que se contrastan con Solís (2021), quien efectuó su estudio relacionado al aprendizaje colaborativo, desplegando un diseño correlacional y obtuvo como resultado $Rho=0,667$, concluyendo que existe el vínculo entre el aprendizaje colaborativo y la otra variable fue positivo moderado, asociándose sustancialmente con nuestro estudio.

Los resultados, admiten citar el aporte de Osalde (2015), señalando que el aprendizaje colaborativo es un tipo de metodología con la capacidad de desarrollar otros aprendizajes promoviendo la estimulación de la interacción entre los sujetos con el propósito de que los miembros de un grupo conozcan, extiendan y compartan cualquier tipo de información que ellos poseen en relación a una asignatura o materia en particular.

Observando los resultados en nivel regular de la dimensión habilidades digitales, Van (2020), precisa que estas habilidades deben fomentarse, dado que actualmente las tecnologías son parte de nuestra vida habitual y que de manera vertiginosa se va acrecentando nuestro sometimiento a la red internet, por lo tanto, la comunicación digital, la fuerza laboral de los sujetos debe estar en constante actualización por la misma demanda de habilidades innovadoras que existe.

Se acota que las habilidades digitales explicadas por Tamzin (2022), las define para este contexto de ambientes virtuales como la capacidad de hallar, evaluar, favorecer y crear contenidos manipulando dispositivos y recursos digitales, como el caso de equipos informáticos, laptop y teléfonos inteligentes. En este sentido, las organizaciones demandan que todo su personal ejercite estas habilidades digitales, con el fin de dar más efectividad a sus labores (Carrillo).

Respecto al objetivo específico 2, se propuso establecer la relación del aprendizaje colaborativo y las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería, exponiendo los resultados descriptivos de esta relación que fue estimada en 65% nivel regular, 18% nivel bueno y 4% nivel malo; al mismo tiempo los resultados inferenciales en la tabla 8 enunciaron $Rho=0,323$ y $Sig. 0,003 < 0,01$, instaurando una correlación de carácter positiva baja; resultados que haya discrepancias con Tullume (2022), quien dirigió su estudio hacia el aprendizaje

colaborativo y las habilidades blandas, con un diseño de tipo correlacional y nivel metodológico cuantitativo, logrando determinar una correlación característicamente positiva alta entre las variables, además aporta con su conclusión que el aprendizaje colaborativo de los educandos se torna importante, da do que les admite conseguir sus objetivos y un fortalecimiento en su educación.

Al efecto, Carrillo (2018), resalta que las tecnologías de la información son complementos significativos para efectuar múltiples actividades, estas admiten estar conectados por distintos medios y herramientas digitales. Puede precisarse que las tecnologías de información, han logrado eliminar muchas barreras de distancia dando lugar a estar más actualizados y comunicados con otros sujetos que se hallan en otros lugares del universo.

Las tecnologías de la información de acuerdo al aporte de Torres (2014), admiten acceder fácilmente a la información en tiempos reales, interaccionar entre las personas excluyendo una multiplicidad de barreras existentes en la distancia. Por otro lado, se han transformado en herramientas educativas que fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje activando un conjunto de estrategias, motivando enfáticamente a los estudiantes, dando paso a roles nuevos y formas de aprender. Los resultados relacionados a las tecnologías de información, Daccach, (2008), precisa que estas se tornan ineludibles para acceder a administrar y transformar la información y que el estudiante debe operar y manejar hardware y software, ya que estos les fortalece la habilidad de crear, salvaguardar, y reproducir datos.

Asimismo, el objetivo específico 3, formuló establecer la relación del aprendizaje colaborativo y la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería, exhibiendo los resultados de la tabla 4 a nivel descriptivo de esta relación que fue apreciada en 68% nivel regular, 10% nivel bueno y 3% nivel malo; además los resultados inferenciales en la tabla 9, exteriorizaron $Rho=0,202$ y Sig. $0,044$ menor de $0,05$, estableciendo correlación de carácter positiva baja; resultados, que se contrastan con los de Tunquipa (2022), quien investigó respecto al aprendizaje colaborativo y el aula virtual, basado en un tipo de investigación cuantitativa y diseño correlacional, que al aplicar el factor correlacional estableció un $rho=0,462$, determinándose correlación positiva moderada entre las variables.

Por tanto, si se da un uso frecuente al aula virtual, el aprendizaje colaborativo se verá fortalecido.

Para ello, Carrillo (2018), aporta enunciando que la capacidad tecnológica instruccional, es una habilidad que pone en ejercicio el conocimiento tecnológico, es decir el manejo de recursos informáticos y recursos digitales se hace de manera efectiva. Hernández (2017), enfatiza que la innovación y desarrollo siempre van paralelos a la capacidad tecnológica, por su característica de siempre estar centrada más a innovar y desplegar procesos y no en resultados, trasladando al estudiante al análisis del recurso financiero, humanos, ideas e infraestructura.

La capacidad tecnológica instruccional de los estudiantes se caracteriza por promover la búsqueda de oportunidades, capacidad para poder competir en el mercado laboral, mejora los procesos comunicacionales y desarrolla habilidades tecnológicas, por tanto, los estudiantes en su aprendizaje deben empoderarse de esta capacidad y poder desenvolverse ante situaciones que les presenten el contexto social (López, 2016).

En relación al objetivo específico 4 consistió en establecer la relación del aprendizaje colaborativo y la motivación en estudiantes de enfermería, presentando resultados en la tabla 5 de tipo descriptivos de esta relación que fue estimada en 70% nivel regular, 6% nivel bueno y 5% nivel malo; al mismo tiempo los resultados inferenciales en la tabla 10, manifestaron $Rho=0,385$ y Sig. 0,000 menor de 0,01, estableciendo correlación de carácter positiva baja; resultados que se asemejan con los de Romero et ál. (2020), quien en su estudio respecto al aprendizaje colaborativo y motivación, desplegó un método particularmente cuantitativo y que sus resultados de relación destacaron un $Rho=0,324$ expresando correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y motivación; además puntualizó en su conclusión que un carente aprendizaje colaborativo que impide a los educandos aplicar sus capacidades lingüísticas, siendo entonces la motivación muy esencial en todo instante para ellos.

Resultados que ameritan citar el aporte teórico de Roberts (2022), explicando que la motivación implica una serie de elementos que administran y mantienen acciones encauzadas al logro de metas. Sin embargo, estas motivaciones muy pocas veces son visiblemente observables. Deduciéndose que los estudiantes que presentan altos niveles de motivación, siempre van a persistir en conseguir sus

metas que se planteó desde un inicio, conllevándolo a facilitar sus aprendizajes, muy a pesar que las asignaturas le puedan parecer difíciles.

En este contexto de los resultados Ospina (2018), resalta que la motivación en el marco de los ambientes virtuales, son las actitudes que cada uno de los estudiantes poseen y la ponen en ejercicio frente a las múltiples tareas que debe desarrollar en la entidad educativa. Así también, Anaya y Anaya (2010), remarcan que todo estudiante que se encuentre motivado consigue aprender ya que el aprender no es un compromiso sino una actividad libre y placentera para los estudiantes.

Los resultados admiten tomar el aporte para mejorar de Soto et ál. (2013), quien explica que no solamente se trata de los educandos tengan habilidades específicamente para para indagar información, sino que deben tener la capacidad de discriminar esta información distinguiendo lo aprovechable para lograr el objetivo formulado. Además, recoge el aporte de Osalde (2015), quien aduce que debe suscitarse en el estudiante la capacidad de comunicarse óptimamente entre los grupos que alcance una alta comprensión de los propósitos esbozados y en la ejecución de producciones colectivas. Por otro lado, respecto al aporte de Johson et al (1989), refiriendo que las habilidades vinculadas al aspecto cooperativo consienten que los estudiantes sean eficaces en el despliegue de sus aprendizajes colaborativos.

La fortaleza del estudio implica la firmeza que le brindaron los fundamentos teóricos las variables, como la Teoría del conectivismo de Siemens (2005), que respaldó a los ambientes virtuales y el modelo teórico constructivista de Vygotski, que dio respaldo al aprendizaje colaborativo; lo que permite que futuros estudios encuentren una base de conocimiento sólido y confiable en esta investigación.

Una de las debilidades acentuadas fue no haber encontrado muchos estudios relacionados a las variables estudiadas en idioma inglés; además de insuficiencia de estudios actualizados respecto a las variables,

VI. CONCLUSIONES

1. Se observa que existe correlación positiva moderada entre ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo, comprobándose $\rho=0,442$, así como un $p=0,000$; estableciendo que los estudiantes de enfermería estiman que hay un nivel aceptable en el despliegue de ambientes virtuales centrado en fortalecer el aprendizaje colaborativo.
2. Se evidencia la existencia de correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y habilidades digitales, expresada en $\rho=0,230$ y un $p=0,034$, determinando que los estudiantes de enfermería al poner en ejercicio su aprendizaje colaborativo sus habilidades digitales se desarrollarán de manera efectiva.
3. Los resultados expresaron existencia de correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información, apreciándose $\rho=0,323$ y un p valor= $0,003$; estableciéndose que mientras los estudiantes movilizan su aprendizaje colaborativo el aprovechamiento de las tecnologías de la información será significativo.
4. A partir de los resultados inferenciales se logró identificar correlación positiva baja entre aprendizaje colaborativo y la capacidad tecnológica instruccional enunciando $Rho=0,202$ y p valor= $0,044$, comprobándose que mientras el aprendizaje colaborativo de los educandos se desarrolle de manera óptima su capacidad tecnológica instruccional se ejercitará eficazmente.
5. Los resultados de Spearman identificaron un $Rho=0,385$ y un p valor= $0,000$, que determinó correlación positiva baja entre el aprendizaje colaborativo y motivación; por tanto, si el aprendizaje colaborativo sigue desarrollándose favorablemente, el nivel de motivación en el estudiante seguirá incrementándose.

VII. RECOMENDACIONES

- La dirección académica de la escuela de enfermería de la Universidad de los Ríos, impulse a los estudiantes continuar utilizando didácticamente los ambientes virtuales, dado que es una estrategia digital que favorece el desarrollo del aprendizaje colaborativo.
- Los directivos de la Universidad de los Ríos, programen estrategias para el buen uso y manejo de ambientes virtuales, que consientan a los estudiantes fortalecer sus habilidades digitales y puedan enfrentar los vertiginosos avances tecnológicos que les demanda su campo educativo profesional.
- La Universidad a través del personal directivo promueva el uso de las tecnologías de la información por parte de educandos para que logren empoderarse de estos recursos en beneficio del desarrollo de competencias que les demanda la carrera profesional que vienen cursando.
- Los docentes mediante su planificación curricular integren actividades estratégicas que admitan desarrollar la capacidad tecnológica instruccional de los estudiantes y estos puedan fortalecer de manera segura sus conocimientos tecnológicos y el aprovechamiento de los recursos didácticos que le brindan los ambientes virtuales.
- Los docentes a través de los ambientes virtuales, integren materiales didácticos y recursos innovadores que mantengan activa la motivación de los estudiantes y puedan desarrollar con responsabilidad y compromiso las tareas académicas que les demandan las diversas asignaturas planificadas en su campo de estudio.

REFERENCIAS

- Aguilar, F. (2022). Experiencias docentes en tiempo de pandemia. Universidad Politécnica Salesiana. *Revista Dpace*, 3(5), 34-37. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21823/4/EXPERIENCIAS%20DOCENTES%20EN%20TIEMPO%20DE%20PANDEMIA%206-05-2022.pdf>
- Anaya, A. y Anaya, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 25 (1), 6.
- Arreaga Santistevan, B. (2020). *Entornos virtuales y su incidencia en el desarrollo de habilidades matemáticas en estudiantes de bachillerato*. [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/50583>
- Becerra Heredia, R. (2020). *Entornos virtuales en la conciencia ambiental de los estudiantes de la I.E. 2026 – 2019*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46234/Becerra_HRH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Brindley, J., Blaschke, L., & Walti, C. (2009). Creating Effective Collaborative Learning Groups in an Online. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 10(3), 1–18. <https://www.erudit.org/en/journals/irrodl/1900-v1-n1-irrodl05155/1067868ar.pdf>
- Cabañas, J., & Ojeda, Y. (2007). Aulas virtuales como herramientas de apoyo en la educación de la UNMSM. *Sistema de Biblioteca*. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/ingenie/cabañas_v_i/cap1.htm
- Campos, Y. (2020). La investigación y sus enfoques. *Revista Académica Institucional RAI. Escritos Especializados: Educación*, 1(4), 14–20.
- Carbajal, A. (2010). Las capacidades tecnológicas como base para el desarrollo. *Revista Electrónica Actualidades investigativas en educación*. 10(1), 1-19. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713068010.pdf>
- Custode Vallejo, V. (2022). *Pandemia y el cierre de escuelas, análisis de las consecuencias*. [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador].

<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19750/Tesis%20Educa%20C3%B3n%20Vito%20Custode.pdf?sequence=1>

- De Lama Talledo, J. (2021). *Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” – Chulucanas, 2020*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/65449/DelamaTJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Espíritu Martínez, Y. (2022). La integración de las TIC en la educación superior: Aprendizajes a partir del contexto covid-19. *Revista Multidisciplinar Ciencia Latina*. 1(4).
- Flores Fernández, D. (2022). *Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95442>
- García, A (2015). Technological Capabilities for Innovation in Manufacturing Companies. <https://revistas.urosario.edu.co/xml/1872/187243745011/index.html>
- Hassandoust, F., & Kazerouni, M. F. (2011). Implications Knowledge Sharing through E-Collaboration and Communication Tools. *Journal of Knowledge Management, Economics and Information Technology*, 1(1), 42–51. <http://www.scientificpapers.org/knowledge-management/implicationsknowledge-sharing-through-e-collaboration-and-communication-tools/>
- Hernández, J. (2017). Capacidades tecnológicas y organizacionales de las empresas mexicanas participantes en la cadena de valor de la industria aeronáutica. *Scielo*. 47(1), 1-2. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-33802017000200065
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Herrera Pulcha, J. (2020). *Entornos virtuales y las competencias laborales de los docentes de la Escuela Nacional de Estadística e Informática 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46989/Herrera_PJS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Holden, M. (2005). Virtual Environments for Motor Rehabilitation: Review. *Mary And Liebert Inc Publishers.* 32(4), 45-50.
<https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2005.8.187>
- Huapaya, E. (2022). *Resolución de problemas en entornos virtuales. Una propuesta para estudiantes.* Lima: Editorial Amauta.
- Johson, D., Johson, R., & Holubec, E. (1989). El aprendizaje cooperativo en el aula. In *The Social Studies. Paidós.* 80(3), 4-7
<https://doi.org/10.1080/00377996.1989.9957455>
- López, A. (2016). Las capacidades tecnológicas y la experiencia empresarial. *Revista TECSISTECATL.*
<https://www.eumed.net/rev/tecsistecat1/n19/capacidades.html>
- Mahadik, S. (2022). Understanding Python virtual environments using venv and virtualenv. *Search Medium.* 1(2).
<https://medium.com/@sukul.teradata/understanding-python-virtual-environments-using-venv-and-virtualenv-283f37d24b13#:~:text=Only%20difference%20is%20that%20virtualenv,part%20of%20python%20standard%20library.&text=Removing%20a%20virtual%20environment%20is,nothing%20more%20than%20a%20directory.>
- Maliza Cruz, W. I., Veloz González, Á. I., & Tisalema Sisa, M. Á. (2020). La importancia de la estadística y el aprendizaje colaborativo en los institutos superiores tecnológicos de la provincia de Bolívar, Ecuador. *Revista científica delectus*, 3(1). doi: <https://doi.org/10.36996/delectus.v3i1.40>
- Martínez, J. (2021). Fundamentos teóricos para la enseñanza de una lengua extranjera desde la interacción con entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Espacio Digital.* 1(1), 1.
- Núñez, A. (2023). Importancia de la innovación educativa en las universidades. *Revista Griky.* 1(2), 2-5.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (4th ed.). Ediciones de la U.

[https://www.academia.edu/59660080/Ñaupas Metodología de la investigación 4ta Edición Humberto Ñaupas Paitán](https://www.academia.edu/59660080/Ñaupas_Metodología_de_la_investigación_4ta_Edición_Humberto_Ñaupas_Paitán)

- Olivo, J. (2020). De los entornos virtuales de aprendizaje: hacia una nueva praxis en la enseñanza de la matemática. *Revista Andina de Educación*. 1(1). <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1242/3444>
- Osalde, M. (2015). El aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo en el ámbito educativo. *Revista Electrónica de Didáctica ELE*, 1(1), 14. [https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/El aprendizaje colaborativo y el aprendizaje cooperativo en el ambito educativo.pdf](https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/El_aprendizaje_colaborativo_y_el_aprendizaje_cooperativo_en_el_ambito_educativo.pdf)
- Ospina, J. (2018). La motivación como el motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud. Colombia: Artesip* .62(23), 25-29.
- Ortíz, M. (2023). *Docentes de educación primaria fortalecen competencias pedagógicas en el uso de eficaz de tecnologías digitales*. Universidad Autónoma de Nicaragua.
- Ortiz, D. (2015). Constructivism as theory and teaching method. *Sophia*, 19(2), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Peiró, R. (2022). Teoría del constructivismo. *Economipedia*. <https://economipedia.com/definiciones/teoria-del-constructivismo.html>
- Roberts, E. (2022). What Is Motivation? The Driving Force Behind Human Actions *Journal Verywellmind*. 34(3), 45-49. <https://www.verywellmind.com/what-is-motivation-2795378>
- Rodríguez Borges, C. G., Bowen Quiroz, C. A., Pérez Rodríguez, J. A., & Rodríguez Gámez, M. (2020). Evaluación de las capacidades de aprendizaje colaborativo adquiridas mediante el proyecto integrador de saberes. *Revista formación universitaria*, 13(6), 239-246. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600239>
- Rodríguez, L. (2021). *Los retos y oportunidades de la educación secundaria en América Latina y el Caribe durante y después de la pandemia*. Programa de las Naciones Unidas. 1(2).
- Rodríguez Mora, Y. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje enseñanza virtual aprendizaje colaborativo métodos de enseñanza estudios de casos*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7217>

- Rodríguez Vera, K. (2021). *Estrategias Metodológicas en Entornos Virtuales y su influencia en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha*. [Tesis de maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/1901/1/Estrategias%20Metodol%C3%B3gicas%20en%20Entornos%20Virtuales%20y%20su%20influencia%20en%20el%20Proceso%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20Sebasti%C3%A1n%20Mu%C3%B1oz%20del%20Cant%C3%B3n%20Pichincha.PDF>
- Rodríguez, Y. (2019). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Anuario de Psicología. The UB Journal of Psychology*, 32(2), 63–76. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Romero Guarquila, L. E., García Herrera, D. G., Ávila Mediavilla, C. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje colaborativo para la motivación del aprendizaje de inglés. *Revista electrónica de ciencias de la educación, humanidades, artes y bellas artes*, 3(6), 1-2. <http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i6.825>
- Salas, S. R. (2019). *Uso de la plataforma virtual Moodle y el desempeño académico del estudiante en el curso de Comunicación II en el período 2017-2 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos*. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú.]. <http://repositorio.utp.edu.pe/handle/UTP/1996>:
- Salinas, M. (2016) Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. *Revista Educativa*. 33(2), 7-12. <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>
- Sam, A. (2020). What Is A Virtual Classroom And Why Is It The Future Of Online Learning? *Elearning Industry*. 1(2). <https://elearningindustry.com/virtual-classroom-why-future-online-learning>
- Sánchez, M., Gómez, M., & Vázquez, E. (2014). Propuesta B-learning a través de Blackboard como Estrategia de Educación a Distancia B-learning proposal through Blackboard as a Distance Education Strategy. Paper Knowledge.

- Toward a Media History of Documents.* 3(5). 7-9
<https://revistas.ujat.mx/index.php/hitos/article/view/4495/3468>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. In Universidad Ricardo Palma. Vicerrectorado. de investigación.
<http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480?show=full>
- Santos, J.M., Horta, H. & Luna, H. The relationship between academics' strategic research agendas and their preferences for basic research, applied research, or experimental development. *Scientometrics* 127, 4191–4225 (2022).
<https://doi.org/10.1007/s11192-022-04431-5>
- Sanwo, E. (2022). How to Set Up a Virtual Environment in Python – And Why It's Useful. *Journal Freecodecamp.* 1(3), 34-39.
<https://www.freecodecamp.org/news/how-to-setup-virtual-environments-in-python/>
- Siemens, G. (2005) Connectivism: A learning theory for the digital age. *Citeseer.* 2 (1), 3-6. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.87.3793>
- Sierra Chiriboga, D. (2021). *Diseño de un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje del módulo de Herramientas Informáticas Educativas para los estudiantes de la Maestría en Educación, Gestión en Aprendizaje Mediado por TIC, de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Central del Ecuador.* [Tesis de grado, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28132/1/UCE-FIL-CPO-SIERRA%20DANIEL.pdf>
- Solis Castro, Y. (2021). *Aprendizaje colaborativo y desarrollo socioformativo de los estudiantes de tecnología médica de una universidad de Huancayo, 2021.* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Soto, J., Torres, C., & Morales, C. (2013). Exploración de las dimensiones de la colaboración en línea en la universidad. *Apertura,* 5(2), 30–43.
<https://www.redalyc.org/pdf/688/68830444004.pdf>
- Tamzin, A. (2022). What is the Importance of Digital Skills in the Workplace? *Technology.* 23(12), 34-38. <https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/digital-skills-for-the-workplace/>

- Taylor, K. (2021). Virtualization In Cloud Computing| Pros & Cons of Virtual Platform. Journal *Hitechnectar*. 1(2). <https://www.hitechnectar.com/blogs/pros-cons-virtualization/>
- Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (2019). Método de recolección de datos de una investigación. Universidad Rafael Landivar, 3, 3–4. https://fgsalazar.net/LANDIVAR/INGPRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf
- Tullume Seclen, J. (2022). *Aprendizaje colaborativo y desarrollo de habilidades blandas en educandos de postgrado de una universidad de Lima, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96071/Tullume_SJY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tunquipa Laura, S. (2022). *Aula virtual y aprendizaje colaborativo de Matemática en estudiantes de 4° del Colegio Secundario Erasmo Delgado Vivanco, Tambobamba*. [Tesis de grado, Universidad San Martín de Porres]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/11861>
- Van, E. (2020). Determinants of 21st-Century Skills and 21st-Century Digital Skills for Workers: A Systematic Literature Review. *Sage Journals*. 1(2). <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244019900176>
- Viloria, H. y Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui* 1(40), 355–371. <https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i140.3558>
- Zambrano, L. (2022). Informe académico de la educación universitaria en Ecuador. *Revista Universitaria Actualidad*. 3(4).
- Zapata Tixi, L. (2022). Uso de la plataforma blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una universidad privada, Lima 2022. *Renati Sunedu*. 3(5). <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3293172>

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Ambientes virtuales	Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para acceder a materiales e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).	Son espacios que brindan una diversidad de herramientas tecnológicas que admiten la interacción de los actores educativo por medio de la conectividad; se mide a través de sus dimensiones: Capacidad tecnológica instruccional, habilidades digitales, tecnologías de la información y motivación.	• Habilidades digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y uso de equipos informáticos • Uso de programas educativos • Conocimiento de aplicaciones • Aplicaciones informáticas 	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
			• Tecnologías de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a equipos tecnológicos • Recursos tecnológicos existentes 	
			• Capacidad tecnológica instruccional	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio del ambiente virtual • Capacitación docente • Docentes con experiencia • Retroalimentación 	
			• Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidades de aprendizaje • Crecimiento personal • Cumplimiento de objetivos 	
Aprendizaje colaborativo	El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).	Es una estrategia que induce a los educandos desarrollar ideas nuevas a través de la construcción colectiva de saberes, propiciando desarrollo de competencias personales y sociales, admite medirse mediante sus dimensiones: interdependencia positiva, habilidades sociales e intercambio de información.	• Interdependencia positiva	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad individual • Responsabilidad grupal • Logro de objetivo 	(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre
			• Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del mensaje • Toma de decisiones • Manejo de conflictos 	
			• Intercambio de información	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de organización 	

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO DE AMBIENTES VIRTUALES

1. Datos generales:

1.1. Código :

1.2. Sexo : M F

Instrucciones: Estimado estudiante a continuación se muestran una serie de preguntas las cuales te solicitamos las respuestas con responsabilidad; sólo marca con una "X" la respuesta.

N°	DIMENSIONES/INDICADORES/ÍTEMS	Nunca (1)	Casi nunca (2)	Algunas veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Habilidades digitales						
Conocimiento y uso de equipos informáticos						
01	Con que frecuencia te capacitas en el crecimiento de habilidades digitales.					
02	Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en el proceso de aprendizaje.					
Uso de programas educativos						
03	Crees que las habilidades digitales te permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías.					
Conocimiento de aplicaciones						
04	Consideras importante capacitarse en el crecimiento de habilidades digitales.					
Aplicaciones informáticas						
05	Crees que las habilidades digitales facilitan tu trabajo en proceso de aprendizaje.					
Tecnologías de la información						
Acceso a equipos tecnológicos						
06	Utilizas software de apoyo para la realización de actividades de aprendizaje.					
07	Consideras que las tecnologías de la información han contribuido favorablemente al proceso de aprendizaje digital.					
08	Con que frecuencia te capacitas en tecnologías de la información.					
Recursos tecnológicos existentes						
09	Consideras adecuados los recursos tecnológicos existentes en la Universidad para tu preparación académica.					
10	Con que frecuencia usas las tecnologías de la información para la creación de contenido en tu proceso de aprendizaje.					
Capacidad tecnológica instruccional						
Dominio del ambiente virtual						
11	Los instructores o docentes poseen dominio del funcionamiento del ambiente virtual a utilizar.					
12	Consideras que el crecimiento del estudiante depende de la capacidad tecnológica instruccional.					
Capacitación docente						
13	Con que frecuencia crees que los docentes se capacitan en aplicaciones digitales.					

	Docentes con experiencia					
14	Reconoces a los docentes con experiencia en ambientes virtuales de aprendizaje.					
	Retroalimentación					
15	Con que frecuencia los docentes realizan una retroalimentación personalizada en el aprendizaje virtual.					
Motivación						
	Oportunidades de aprendizaje					
16	Crees que la escasa motivación para el uso de los ambientes virtuales perjudica el aprendizaje de los estudiantes.					
17	Crees que los docentes deben motivar a los estudiantes a utilizar plataformas virtuales.					
	Crecimiento personal					
18	Consideras que la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso.					
	Cumplimiento de objetivos					
19	Crees que la motivación en la utilización de ambientes virtuales permite al estudiante cumplir con los objetivos planteados para el aprendizaje.					
20	Piensas que la motivación en el uso de ambientes virtuales favorece el desarrollo de habilidades digitales.					

Fuente: Flores (2022). Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

2. Datos generales:

1.3. Código :

1.4. Sexo : M F

Instrucciones: Estimado estudiante a continuación se muestran una serie de preguntas las cuales te solicitamos las respuestas con responsabilidad; sólo marca con una "X" la respuesta.

N°	DIMENSIONES/INDICADORES/PREGUNTAS	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Interdependencia positiva						
Responsabilidad individual						
01	Participas activamente en las tareas del grupo.					
02	Te esfuerzas por realizar las actividades de tu grupo.					
Responsabilidad grupal						
03	Cuánto mejor hace su tarea cada integrante del grupo, el resultado que obtienen es mejor.					
04	Es importante la ayuda de tus compañeros para completar las tareas					
Logro de objetivo						
05	Cada miembro de tu grupo hace su parte del trabajo para completar la tarea.					
06	Cada miembro del grupo conoce el objetivo en común y trabajan para lograrlo.					
Habilidades sociales						
Comprensión del mensaje						
07	Expones y defiendes tus ideas, conocimientos y puntos de vista ante los compañeros					
08	Expresas claramente tus ideas en tu grupo.					
09	Escuchas las opiniones y los puntos de vista de tus compañeros					
10	Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o conflictos.					
11	Trabajan en el diálogo, la capacidad de escucha y/o debate					
Toma de decisiones						
12	Toman decisiones de forma consensuada entre tus compañeros del grupo.					
13	Reflexionas junto al grupo sobre el desarrollo del trabajo.					
Manejo de conflictos						
14	Creer que la comunicación por plataformas virtuales permite una mayor cohesión de amistad con sus compañeros					
15	Creer que tus compañeros te consideren un líder en los trabajos grupales					
Intercambio de información						
Capacidad de organización						
16	Creer que es importante compartir materiales e información con tu grupo para hacer las tareas.					
17	Clasificas y seleccionas la información que consideras más relevante para la tarea.					
Uso de plataformas y redes sociales						

18	Utilizas las plataformas virtuales para intercambiar información.					
19	Consideras que a través de una plataforma virtual se puede trabajar cómodamente unos con otros.					
20	Consideras que las redes sociales son herramientas efectivas para el intercambio de información					

Fuente: Zapata (2022). Uso de la plataforma blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una Universidad Privada, Lima 2022

Fichas técnicas de los instrumentos de recolección de datos

Ficha técnica para el instrumento de Ambientes virtuales

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1. **Técnica:** Encuesta
2. **Tipo de instrumento:** Cuestionario
3. **Lugar:** Universidad
4. **Forma de aplicación:** Dirigida.
5. **Fecha de aplicación:** 2023
6. **Autora:** Berruz Vera, Miguel Ángel
7. **Año:** 2023
8. **Lugar:** Los Ríos - Ecuador
9. **Medición:** Ambientes virtuales
10. **Adaptación:** Si
11. **Fecha de Aplicación:** 2023
12. **Administración:** Estudiantes de enfermería
13. **Tiempo de aplicación:** entre 20 y 30 minutos

II.- OBJETIVO DEL INSTRUMENTO:

Este instrumento tiene como objetivo, identificar el nivel de ambientes virtuales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

III.- DIMENSIONES E INDICADORES:

- ✓ Habilidades digitales
 - Conocimiento y uso de equipos informáticos
 - Uso de programas educativos
 - Conocimiento de aplicaciones
 - Aplicaciones informáticas
- ✓ Tecnologías de la información
 - Acceso a equipos tecnológicos
 - Recursos tecnológicos existentes

- ✓ Capacidad tecnológica instruccional
 - Dominio del ambiente virtual
 - Capacitación docente
 - Docentes con experiencia
 - Retroalimentación
- ✓ Motivación
 - Oportunidades de aprendizaje
 - Crecimiento personal
 - Cumplimiento de objetivos

IV.-INSTRUCCIONES:

1. El Cuestionario para indagar sobre ambientes virtuales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, consta de 20 ítems, de los cuales 5 corresponden a la dimensión **Habilidades digitales**, 5 para la dimensión **Tecnologías de la información**, 5 para la dimensión **Capacidad tecnológica instruccional** y 5 para la dimensión **Motivación**.
2. El instrumento ha sido elaborado teniendo como referencia la escala de Likert, con cinco opciones de respuesta: Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre y Siempre, asignándoles valores del 1 al 5, de acuerdo a los siguientes criterios.
 - 1: Nunca = Cuando la afirmación no se cumple en lo mínimo
 - 2: Casi Nunca = Cuando la afirmación se cumple en lo mínimo
 - 3: A veces = Cuando la afirmación en algo se cumple, aunque no a cabalidad.
 - 4: Casi siempre = Cuando la afirmación se cumple casi a cabalidad
 - 5: Siempre = Cuando la afirmación se cumple a cabalidad y tal como está planteado.

Los ambientes virtuales de acuerdo a los estudiantes, se califica como nivel:

- Bueno
- Regular
- Malo

Rangos

Los rangos, se medirán teniendo en cuenta Valor mínimo – Valor máximo, sobre los 3 niveles descritos.

$$\frac{VM - Vm}{3} = 100 - 20 = 80$$

3

Rangos de 27

V.-MATERIALES: Cuestionario para los estudiantes, lápices o lapiceros y borrador.

VI.-CALIFICACIÓN:

Escala de la calificación general de ambientes virtuales en estudiantes y sus dimensiones

Dimensiones	No. Ítems	Malo	Regular	Bueno
Habilidades digitales	5	5 - 12	13 - 20	21 – 25
Tecnologías de información	5	5 - 12	13 - 20	21 – 25
Capacidad tecnológica instruccional	5	5 - 12	13 - 20	21 – 25
Motivación	5	5 - 12	13 - 20	21 – 25
Ambientes virtuales	20	20 - 47	48- 75	76 – 100

Ficha técnica para el instrumento de Aprendizaje colaborativo

I.- DATOS INFORMATIVOS:

14. **Técnica:** Encuesta
15. **Tipo de instrumento:** Cuestionario
16. **Lugar:** Universidad
17. **Forma de aplicación:** Dirigida.
18. **Fecha de aplicación:** 2023
19. **Autora:** Berruz Vera, Miguel Ángel
20. **Año:** 2023
21. **Lugar:** Los Ríos - Ecuador
22. **Medición:** Aprendizaje colaborativo
23. **Adaptación:** Si
24. **Fecha de Aplicación:** 2023
25. **Administración:** Estudiantes de enfermería
26. **Tiempo de aplicación:** entre 20 y 30 minutos

II.- OBJETIVO DEL INSTRUMENTO:

Este instrumento tiene como objetivo, identificar el nivel de aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

III.- DIMENSIONES E INDICADORES:

- ✓ Interdependencia positiva
 - Responsabilidad individual
 - Responsabilidad grupal
 - Logro de objetivo
- ✓ Habilidades sociales
 - Comprensión del mensaje
 - Toma de decisiones
 - Manejo de conflictos
- ✓ Intercambio de información

- Capacidad de organización

IV.-INSTRUCCIONES:

1. El Cuestionario para indagar sobre aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, consta de 20 ítems, de los cuales 6 corresponden a la dimensión **Interdependencia positiva**, 9 para la dimensión **Habilidades sociales** y 5 para la dimensión **Intercambio de información**.
2. El instrumento ha sido elaborado teniendo como referencia la escala de Likert, con cinco opciones de respuesta: Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre y Siempre, asignándoles valores del 1 al 5, de acuerdo a los siguientes criterios.
 - 1: Nunca = Cuando la afirmación no se cumple en lo mínimo
 - 2: Casi Nunca = Cuando la afirmación se cumple en lo mínimo
 - 3: A veces = Cuando la afirmación en algo se cumple, aunque no a cabalidad.
 - 4: Casi siempre = Cuando la afirmación se cumple casi a cabalidad
 - 5: Siempre = Cuando la afirmación se cumple a cabalidad y tal como está planteado.

El aprendizaje colaborativo de acuerdo a los estudiantes, se califica como nivel:

- Bueno
- Regular
- Malo

Rangos

Los rangos, se medirán teniendo en cuenta Valor mínimo – Valor máximo, sobre los 3 niveles descritos.

$$\underline{VM - Vm} = 100 - 20 = 80$$

3

Rangos de 27

V.-MATERIALES: Cuestionario para los estudiantes, lápices o lapiceros y borrador.

VI.-CALIFICACIÓN:

Escala de la calificación general de aprendizaje colaborativo en estudiantes y sus dimensiones

Dimensiones	No. Ítems	Malo	Regular	Bueno
Interdependencia positiva	6	6 - 14	15 - 23	24 – 30
Habilidades sociales	9	9 - 21	22 - 34	35 – 45
Intercambio de información	5	5 - 12	13 - 20	21 – 25
Aprendizaje colaborativo	20	20 - 47	48- 75	76 – 100

Anexo 3. Evaluación por juicio de expertos

Experto 1

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de ambientes virtuales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	NEIL PERICLES TROYA JACOME		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN		
Institución donde labora:	Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo"		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Planificación por competencias en el área de comercio y administración en la especialidad de bachillerato.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de ambientes virtuales
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Flores (2022). Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones de los ambientes virtuales.

4. Soporte teórico

Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para acceder a materiales e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ambientes virtuales	Habilidades digitales	Se conceptúa como la capacidad de hallar, evaluar, colaborar y crear contenidos utilizando dispositivos y recursos digitales, como pueden ser equipos informáticos, computadoras, laptop y teléfonos inteligentes (Tamzin, 2022)
	Tecnologías de la información	Se considera un complemento significativo para distintas actividades que se efectúan diariamente, permitiéndonos estar conectados por medio de diversos medios y herramientas digitales (Carrillo, 2018).
	Capacidad tecnológica instruccional	Se establece como la habilidad requerida para dar uso seguro y práctico del conocimiento tecnológico, como el caso de herramientas digitales y recursos informáticos (Carrillo, 2018).
	Motivación	Ospina (2018) la define como actitud que poseen los educandos frente a las tareas desarrolladas en su centro educativo. La actitud exteriorizada conduce a comportamientos y persistencias necesarias para alcanzar metas.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de ambientes virtuales**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctico y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de ambientes virtuales

- Primera dimensión: Habilidades digitales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento y uso de equipos informáticos	Con que frecuencia te capacitas en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	4
	Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	4
Uso de programas educativos	Creer que las habilidades digitales te permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías.	4	4	4	4
Conocimiento de aplicaciones	Consideras importante capacitarse en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	4
Aplicaciones informáticas	Creer que las habilidades digitales facilitan tu trabajo en proceso de aprendizaje.	4	4	4	4

- Segunda dimensión: Tecnologías de la información
- Objetivos de la Dimensión: determinar las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso a equipos tecnológicos	Utilizas software de apoyo para la realización de actividades de aprendizaje.	4	4	4	
	Consideras que las tecnologías de la información han contribuido favorablemente al proceso de aprendizaje digital.	4	4	4	
	Con que frecuencia te capacitas en tecnologías de la información.	4	4	4	
Recursos tecnológicos existentes	Consideras adecuados los recursos tecnológicos existentes en la Universidad para tu preparación académica.	4	4	4	
	Con que frecuencia usas las tecnologías de la información para la creación de contenido en tu proceso de aprendizaje.	4	4	4	

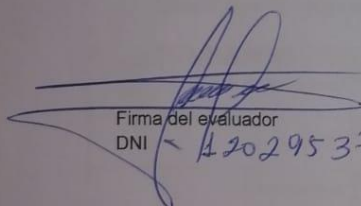
- Tercera dimensión: Capacidad tecnológica instruccional
- Objetivos de la Dimensión: determinar la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio del ambiente virtual	Los instructores o docentes poseen dominio del funcionamiento del ambiente virtual a utilizar.	4	4	4	
	Consideras que el crecimiento del estudiante depende de la capacidad tecnológica instruccional.	4	4	4	
Capacitación docente	Con que frecuencia crees que los docentes se capacitan en aplicaciones digitales.	4	4	4	

Docentes con experiencia	Reconoces a los docentes con experiencia en ambientes virtuales de aprendizaje.	4	4	4	
Retroalimentación	Con que frecuencia los docentes realizan una retroalimentación personalizada en el aprendizaje virtual.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: determinar la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Oportunidades de aprendizaje	Creer que la escasa motivación para el uso de los ambientes virtuales perjudica el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Creer que los docentes deben motivar a los estudiantes a utilizar plataformas virtuales.	4	4	4	
Crecimiento personal	Consideras que la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso.	4	4	4	
Cumplimiento de objetivos	Creer que la motivación en la utilización de ambientes virtuales permite al estudiante cumplir con los objetivos planteados para el aprendizaje.	4	4	4	
	Piensas que la motivación en el uso de ambientes virtuales favorece el desarrollo de habilidades digitales.	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI - 420295377-2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Aprendizaje colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	NEIL PERICLES TROYA JÁCOME	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN	
Institución donde labora:	Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo"	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Planificación por competencias en el área de comercio y administración en la especialidad de bachillerato	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje colaborativo
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Zapata (2022). Uso de la plataforma Blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una Universidad Privada, Lima 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos,
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones del aprendizaje colaborativo.

4. Soporte teórico

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	Se configura como elemento significativo de aplicación de grupos de aprendizaje cooperativo en el aula; esta capacidad de interdependencia es la que conserva unido al grupo, incidiendo que cada uno de sus integrantes se comprometa a conseguir el éxito y la fortuna de sus pares; es decir que, sin la interdependencia positiva, el sentido de cooperación no existiría (Johnson et ál., 1989).
	Habilidades sociales	Estas habilidades, dan a conocer a sus elementos de instruirse para lograr erigir lazos comunicacionales internamente beneficiando la gestión de oposición, el tomar decisiones, la confianza y acuerdos decisores entre sus miembros (Soto et ál., 2013).
	Intercambio de información	La dimensión intercambio de información caracterizada por el intercambio constante de información que se efectúa en grupos de índole heterogéneos, suscitando un incesante pensamiento profundo, de alto intercambio de predisposición y esclarecimientos en adjudicarse puntos de vista distintos a los análisis de recursos y materiales; acrecentando la perspicacia, la conservación y raciocinio a largo plazo en los educandos (Johnson et ál., 1989).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de aprendizaje colaborativo**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: determinar la interdependencia positiva en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

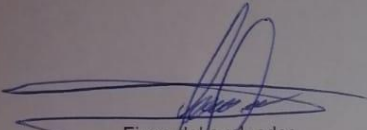
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	Participas activamente en las tareas del grupo.	4	4	4	
	Te esfuerzas por realizar las actividades de tu grupo.	4	4	4	
Responsabilidad grupal	Cuánto mejor hace su tarea cada integrante del grupo, el resultado que obtienen es mejor.	4	4	4	
	Es importante la ayuda de tus compañeros para completar las tareas	4	4	4	
Logro de objetivo	Cada miembro de tu grupo hace su parte del trabajo para completar la tarea.	4	4	4	
	Cada miembro del grupo conoce el objetivo en común y trabajan para lograrlo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Habilidades sociales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades sociales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión del mensaje	Expones y defiendes tus ideas, conocimientos y puntos de vista ante los compañeros	4	4	4	
	Expresas claramente tus ideas en tu grupo.	4	4	4	
	Escuchas las opiniones y los puntos de vista de tus compañeros	4	4	4	
	Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o conflictos.	4	4	4	
	Trabajan en el diálogo, la capacidad de escucha y/o debate	4	4	4	
Toma de decisiones	Toman decisiones de forma consensuada entre tus compañeros del grupo.	4	4	4	
	Reflexionan junto al grupo sobre el desarrollo del trabajo.	4	4	4	
Manejo de conflictos	Creer que la comunicación por plataformas virtuales permite una mayor cohesión de amistad con sus compañeros	4	4	4	
	Creer que tus compañeros te consideren un líder en los trabajos grupales	4	4	4	

- Tercera dimensión: Intercambio de información
- Objetivos de la Dimensión: determinar el intercambio de información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de organización	Crees que es importante compartir materiales e información con tu grupo para hacer las tareas.	4	4	4	
	Clasificas y seleccionas la información que consideras más relevante para la tarea.	4	4	4	
Uso de plataformas y redes sociales	Utilizas las plataformas virtuales para intercambiar información.	4	4	4	
	Consideras que a través de una plataforma virtual se puede trabajar cómodamente unos con otros.	4	4	4	
	Consideras que las redes sociales son herramientas efectivas para el intercambio de información	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 130295377-2

Experto 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de ambientes virtuales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Sandra Mercedes Badena Loza	
Grado profesional:	Maestría (✓)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (✓)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	U. E. Adolfo María Astudillo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (✓)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	La dislexia y su incidencia en el proceso educativo de los niños y niñas de tercero de básica de la Unidad Educativa "Adolfo María Astudillo"	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de ambientes virtuales
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Flores (2022). Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir las variables y dimensiones de los ambientes virtuales.

4. Soporte teórico

Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para acceder a materiales e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ambientes virtuales	Habilidades digitales	Se conceptúa como la capacidad de hallar, evaluar, colaborar y crear contenidos utilizando dispositivos y recursos digitales, como pueden ser equipos informáticos, computadoras, laptop y teléfonos inteligentes (Tamzin, 2022)
	Tecnologías de la información	Se considera un complemento significativo para distintas actividades que se efectúan diariamente, permitiéndonos estar conectados por medio de diversos medios y herramientas digitales (Carrillo, 2018).
	Capacidad tecnológica Instruccional	Se establece como la habilidad requerida para dar uso seguro y práctico del conocimiento tecnológico, como el caso de herramientas digitales y recursos informáticos (Carrillo, 2018).
	Motivación	Ospina (2018) la define como actitud que poseen los educandos frente a las tareas desarrolladas en su centro educativo. La actitud exteriorizada conduce a comportamientos y persistencias necesarias para alcanzar metas.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de ambientes virtuales**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de ambientes virtuales

- Primera dimensión: Habilidades digitales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento y uso de equipos informáticos	Con que frecuencia te capacitas en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
	Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	
Uso de programas educativos	Crees que las habilidades digitales te permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías.	4	4	4	
Conocimiento de aplicaciones	Consideras importante capacitarse en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
Aplicaciones informáticas	Crees que las habilidades digitales facilitan tu trabajo en proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Tecnologías de la información
- Objetivos de la Dimensión: determinar las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso a equipos tecnológicos	Utilizas software de apoyo para la realización de actividades de aprendizaje.	4	4	4	
	Consideras que las tecnologías de la información han contribuido favorablemente al proceso de aprendizaje digital.	4	4	4	
	Con que frecuencia te capacitas en tecnologías de la información.	4	4	4	
Recursos tecnológicos existentes	Consideras adecuados los recursos tecnológicos existentes en la Universidad para tu preparación académica.	4	4	4	
	Con que frecuencia usas las tecnologías de la información para la creación de contenido en tu proceso de aprendizaje.	4	4	4	

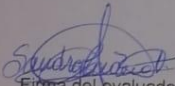
- Tercera dimensión: Capacidad tecnológica instruccional
- Objetivos de la Dimensión: determinar la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio del ambiente virtual	Los instructores o docentes poseen dominio del funcionamiento del ambiente virtual a utilizar.	4	4	4	
	Consideras que el crecimiento del estudiante depende de la capacidad tecnológica instruccional.	4	4	4	
Capacitación docente	Con que frecuencia crees que los docentes se capacitan en aplicaciones digitales.	4	4	4	

Docentes con experiencia	Reconoces a los docentes con experiencia en ambientes virtuales de aprendizaje.	4	4	4	
Retroalimentación	Con que frecuencia los docentes realizan una retroalimentación personalizada en el aprendizaje virtual.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: determinar la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Oportunidades de aprendizaje	Creer que la escasa motivación para el uso de los ambientes virtuales perjudica el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Creer que los docentes deben motivar a los estudiantes a utilizar plataformas virtuales.	4	4	4	
Crecimiento personal	Consideras que la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso.	4	4	4	
Cumplimiento de objetivos	Creer que la motivación en la utilización de ambientes virtuales permite al estudiante cumplir con los objetivos planteados para el aprendizaje.	4	4	4	
	Piensas que la motivación en el uso de ambientes virtuales favorece el desarrollo de habilidades digitales.	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 1204606105

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Aprendizaje colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<i>Sandra Mercedes Godina Egoz</i>	
Grado profesional:	Maestría (✓)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (✓)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<i>Educación</i>	
Institución donde labora:	<i>U.E. Adolfo María Astudillo</i>	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (✓)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	<i>La dislexia y su incidencia en el proceso educativo de los niños y niñas de tercero de básica de la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo</i>	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje colaborativo
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Zapata (2022). Uso de la plataforma Blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una Universidad Privada, Lima 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos,
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir las variables y dimensiones del aprendizaje colaborativo.

4. Soporte teórico

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	Se configura como elemento significativo de aplicación de grupos de aprendizaje cooperativo en el aula; esta capacidad de interdependencia es la que conserva unido al grupo, incidiendo que cada uno de sus integrantes se comprometa a conseguir el éxito y la fortuna de sus pares; es decir que, sin la interdependencia positiva, el sentido de cooperación no existiría (Johnson et ál., 1989).
	Habilidades sociales	Estas habilidades, dan a conocer a sus elementos de instruirse para lograr erigir lazos comunicacionales internamente beneficiando la gestión de oposición, el tomar decisiones, la confianza y acuerdos decisivos entre sus miembros (Soto et ál., 2013).
	Intercambio de información	La dimensión Intercambio de Información caracterizada por el intercambio constante de información que se efectúa en grupos de índole heterogéneos, suscitando un incansable pensamiento profundo, de alto intercambio de predisposición y esclarecimientos en adjudicarse puntos de vista distintos a los análisis de recursos y materiales; acrecentando la perspicacia, la conservación y raciocinio a largo plazo en los educandos (Johnson et ál., 1989).

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de aprendizaje colaborativo**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: determinar la interdependencia positiva en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

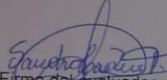
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	Participas activamente en las tareas del grupo.	4	4	4	
	Te esfuerzas por realizar las actividades de tu grupo.	4	4	4	
Responsabilidad grupal	Cuánto mejor hace su tarea cada integrante del grupo, el resultado que obtienen es mejor.	4	4	4	
	Es importante la ayuda de tus compañeros para completar las tareas	4	4	4	
Logro de objetivo	Cada miembro de tu grupo hace su parte del trabajo para completar la tarea.	4	4	4	
	Cada miembro del grupo conoce el objetivo en común y trabajan para lograrlo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Habilidades sociales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades sociales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión del mensaje	Expones y defiendes tus ideas, conocimientos y puntos de vista ante los compañeros	4	4	4	
	Expresas claramente tus ideas en tu grupo.	4	4	4	
	Escuchas las opiniones y los puntos de vista de tus compañeros	4	4	4	
	Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o conflictos.	4	4	4	
Toma de decisiones	Trabajan en el diálogo, la capacidad de escucha y/o debate	4	4	4	
	Toman decisiones de forma consensuada entre tus compañeros del grupo.	4	4	4	
	Reflexionas junto al grupo sobre el desarrollo del trabajo.	4	4	4	
Manejo de conflictos	Creas que la comunicación por plataformas virtuales permite una mayor cohesión de amistad con sus compañeros	4	4	4	
	Creas que tus compañeros te consideren un líder en los trabajos grupales	4	4	4	

- Tercera dimensión: Intercambio de información
- Objetivos de la Dimensión: determinar el intercambio de información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de organización	Creer que es importante compartir materiales e información con tu grupo para hacer las tareas.	4	4	4	
	Clasificas y seleccionas la información que consideras más relevante para la tarea.	4	4	4	
Uso de plataformas y redes sociales	Utilizas las plataformas virtuales para intercambiar información.	4	4	4	
	Consideras que a través de una plataforma virtual se puede trabajar cómodamente unos con otros.	4	4	4	
	Consideras que las redes sociales son herramientas efectivas para el intercambio de información	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 1201606105

Experto 3

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de ambientes virtuales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MARHOL CANALINA JIMENEZ PUNAMOA		
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN		
Institución donde labora:	UNIDAD EDUCATIVA ABOLFO HANCA ASTUIGILLO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)		
Experiencia en Investigación Psicométrica:	BUENA DIDÁCTICA COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS QUE PRESEN TAN DIFICULTAD DE LA UEAMA DE LA CIUDAD DE BABAHONGO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de ambientes virtuales
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Flores (2022). Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones de los ambientes virtuales.

4. Soporte teórico

Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para acceder a materiales e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ambientes virtuales	Habilidades digitales	Se conceptúa como la capacidad de hallar, evaluar, colaborar y crear contenidos utilizando dispositivos y recursos digitales, como pueden ser equipos informáticos, computadoras, laptop y teléfonos inteligentes (Tamzin, 2022)
	Tecnologías de la información	Se considera un complemento significativo para distintas actividades que se efectúan diariamente, permitiéndonos estar conectados por medio de diversos medios y herramientas digitales (Carrillo, 2018).
	Capacidad tecnológica instruccional	Se establece como la habilidad requerida para dar uso seguro y práctico del conocimiento tecnológico, como el caso de herramientas digitales y recursos informáticos (Carrillo, 2018).
	Motivación	Ospina (2018) la define como actitud que poseen los educandos frente a las tareas desarrolladas en su centro educativo. La actitud exteriorizada conduce a comportamientos y persistencias necesarias para alcanzar metas.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de ambientes virtuales**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejona con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialo importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de ambientes virtuales

- Primera dimensión: Habilidades digitales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento y uso de equipos informáticos	Con que frecuencia te capacitas en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
	Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	
Uso de programas educativos	Creer que las habilidades digitales te permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías.	4	4	4	
Conocimiento de aplicaciones	Consideras importante capacitarse en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
Aplicaciones informáticas	Creer que las habilidades digitales facilitan tu trabajo en proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Tecnologías de la información
- Objetivos de la Dimensión: determinar las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso a equipos tecnológicos	Utilizas software de apoyo para la realización de actividades de aprendizaje.	4	4	4	
	Consideras que las tecnologías de la información han contribuido favorablemente al proceso de aprendizaje digital.	4	4	4	
	Con que frecuencia te capacitas en tecnologías de la información.	4	4	4	
Recursos tecnológicos existentes	Consideras adecuados los recursos tecnológicos existentes en la Universidad para tu preparación académica.	4	4	4	
	Con que frecuencia usas las tecnologías de la información para la creación de contenido en tu proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Capacidad tecnológica instruccional
- Objetivos de la Dimensión: determinar la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio del ambiente virtual	Los instructores o docentes poseen dominio del funcionamiento del ambiente virtual a utilizar.	4	4	4	
	Consideras que el crecimiento del estudiante depende de la capacidad tecnológica instruccional.	4	4	4	
Capacitación docente	Con que frecuencia crees que los docentes se capacitan en aplicaciones digitales.	4	4	4	

Docentes con experiencia	Reconoces a los docentes con experiencia en ambientes virtuales de aprendizaje.	4	4	4	
Retroalimentación	Con que frecuencia los docentes realizan una retroalimentación personalizada en el aprendizaje virtual.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: determinar la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Oportunidades de aprendizaje	Creer que la escasa motivación para el uso de los ambientes virtuales perjudica el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Creer que los docentes deben motivar a los estudiantes a utilizar plataformas virtuales.	4	4	4	
Crecimiento personal	Consideras que la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso.	4	4	4	
Cumplimiento de objetivos	Creer que la motivación en la utilización de ambientes virtuales permite al estudiante cumplir con los objetivos planteados para el aprendizaje.	4	4	4	
	Piensas que la motivación en el uso de ambientes virtuales favorece el desarrollo de habilidades digitales.	4	4	4	

MAHOLI JIMENEZ

Firma del evaluador

DNI 1206259366

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Aprendizaje colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MAHOLI CAROLINA JIMÉNEZ MIRANDA		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCACIÓN		
Institución donde labora:	UNIDAD EDUCATIVA ADELFO HERRERA ASTUACILLO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica:	GUIA DIDACTICA COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS QUE PRESENTAN DISGRAFIA DE LA UCAJMA DE BARRAHUAYO PROF.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje colaborativo
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Zapata (2022). Uso de la plataforma Blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una Universidad Privada, Lima 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos,
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir las variables y dimensiones del aprendizaje colaborativo.

4. Soporte teórico

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	Se configura como elemento significativo de aplicación de grupos de aprendizaje cooperativo en el aula; esta capacidad de interdependencia es la que conserva unido al grupo, incliéndolo que cada uno de sus integrantes se comprometa a conseguir el éxito y la fortuna de sus pares; es decir que, sin la interdependencia positiva, el sentido de cooperación no existiría (Johson et ál., 1989).
	Habilidades sociales	Estas habilidades, dan a conocer a sus elementos de instruirse para lograr erigir lazos comunicacionales internamente beneficiando la gestión de oposición, el tomar decisiones, la confianza y acuerdos decisores entre sus miembros (Soto et ál, 2013).
	Intercambio de información	La dimensión intercambio de información caracterizada por el intercambio constante de información que se efectúa en grupos de índole heterogéneos, suscitando un incesante pensamiento profundo, de alto intercambio de predisposición y esclarecimientos en adjudicarse puntos de vista distintos a los análisis de recursos y materiales; acrecentando la perspicacia, la conservación y raciocinio a largo plazo en los educandos (Johson et ál, 1989).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de aprendizaje colaborativo**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: determinar la interdependencia positiva en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	Participas activamente en las tareas del grupo.	4	4	4	
	Te esfuerzas por realizar las actividades de tu grupo.	4	4	4	
Responsabilidad grupal	Cuánto mejor hace su tarea cada integrante del grupo, el resultado que obtienen es mejor.	4	4	4	
	Es importante la ayuda de tus compañeros para completar las tareas	4	4	4	
Logro de objetivo	Cada miembro de tu grupo hace su parte del trabajo para completar la tarea.	4	4	4	
	Cada miembro del grupo conoce el objetivo en común y trabajan para lograrlo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Habilidades sociales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades sociales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión del mensaje	Expones y defiendes tus ideas, conocimientos y puntos de vista ante los compañeros	4	4	4	
	Expresas claramente tus ideas en tu grupo.	4	4	4	
	Escuchas las opiniones y los puntos de vista de tus compañeros	4	4	4	
	Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o conflictos.	4	4	4	
	Trabajan en el diálogo, la capacidad de escucha y/o debate	4	4	4	
Toma de decisiones	Toman decisiones de forma consensuada entre tus compañeros del grupo.	4	4	4	
	Reflexionas junto al grupo sobre el desarrollo del trabajo.	4	4	4	
Manejo de conflictos	Creas que la comunicación por plataformas virtuales permite una mayor cohesión de amistad con sus compañeros	4	4	4	
	Creas que tus compañeros te consideren un líder en los trabajos grupales	4	4	4	

- Tercera dimensión: Intercambio de información
- Objetivos de la Dimensión: determinar el intercambio de información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de organización	Creer que es importante compartir materiales e información con tu grupo para hacer las tareas.	4	4	4	
	Clasificas y seleccionas la información que consideras más relevante para la tarea.	4	4	4	
Uso de plataformas y redes sociales	Utilizas las plataformas virtuales para intercambiar información.	4	4	4	
	Consideras que a través de una plataforma virtual se puede trabajar cómodamente unos con otros.	4	4	4	
	Consideras que las redes sociales son herramientas efectivas para el intercambio de información	4	4	4	

MARCELO JIMÉNEZ

Firma del evaluador

DNI 1206259366

Experto 4

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de ambientes virtuales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Yronne Gironde Meléndez Coloma	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	Unidad Educativa Adolfo María Astudillo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Como influye el estilo de crianza de los padres en la conducta de agresividad que muestran los niños en el aula	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de ambientes virtuales
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Flores (2022). Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones de los ambientes virtuales.

4. Soporte teórico

Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para acceder a materiales e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ambientes virtuales	Habilidades digitales	Se conceptúa como la capacidad de hallar, evaluar, colaborar y crear contenidos utilizando dispositivos y recursos digitales, como pueden ser equipos informáticos, computadoras, laptop y teléfonos inteligentes (Tamzin, 2022)
	Tecnologías de la información	Se considera un complemento significativo para distintas actividades que se efectúan diariamente, permitiéndonos estar conectados por medio de diversos medios y herramientas digitales (Carrillo, 2018).
	Capacidad tecnológica instruccional	Se establece como la habilidad requerida para dar uso seguro y práctico del conocimiento tecnológico, como el caso de herramientas digitales y recursos informáticos (Carrillo, 2018).
	Motivación	Ospina (2018) la define como actitud que poseen los educandos frente a las tareas desarrolladas en su centro educativo. La actitud exteriorizada conduce a comportamientos y persistencias necesarias para alcanzar metas.

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de ambientes virtuales**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial e importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de ambientes virtuales

- Primera dimensión: Habilidades digitales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento y uso de equipos informáticos	Con que frecuencia te capacitas en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
	Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	
Uso de programas educativos	Creer que las habilidades digitales te permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías.	4	4	4	
Conocimiento de aplicaciones	Consideras importante capacitarse en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
Aplicaciones informáticas	Creer que las habilidades digitales facilitan tu trabajo en proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Tecnologías de la información
- Objetivos de la Dimensión: determinar las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso a equipos tecnológicos	Utilizas software de apoyo para la realización de actividades de aprendizaje.	4	4	4	4
	Consideras que las tecnologías de la información han contribuido favorablemente al proceso de aprendizaje digital.	4	4	4	4
	Con que frecuencia te capacitas en tecnologías de la información.	4	4	4	4
Recursos tecnológicos existentes	Consideras adecuados los recursos tecnológicos existentes en la Universidad para tu preparación académica.	4	4	4	
	Con que frecuencia usas las tecnologías de la información para la creación de contenido en tu proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Capacidad tecnológica instruccional
- Objetivos de la Dimensión: determinar la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio del ambiente virtual	Los instructores o docentes poseen dominio del funcionamiento del ambiente virtual a utilizar.	4	4	4	
	Consideras que el crecimiento del estudiante depende de la capacidad tecnológica instruccional.	4	4	4	
Capacitación docente	Con que frecuencia crees que los docentes se capacitan en aplicaciones digitales.	4	4	4	

Docentes con experiencia	Reconoces a los docentes con experiencia en ambientes virtuales de aprendizaje.	4	4	4	
Retroalimentación	Con que frecuencia los docentes realizan una retroalimentación personalizada en el aprendizaje virtual.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: determinar la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Oportunidades de aprendizaje	Creer que la escasa motivación para el uso de los ambientes virtuales perjudica el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Creer que los docentes deben motivar a los estudiantes a utilizar plataformas virtuales.	4	4	4	
Crecimiento personal	Consideras que la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso.	4	4	4	
Cumplimiento de objetivos	Creer que la motivación en la utilización de ambientes virtuales permite al estudiante cumplir con los objetivos planteados para el aprendizaje.	4	4	4	
	Piensas que la motivación en el uso de ambientes virtuales favorece el desarrollo de habilidades digitales.	4	4	4	

Jovanne Meléndez
 Firma del evaluador
 DNI 1201718770

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Aprendizaje colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Ivonne Gioconda Meléndez Coloma	
Grado profesional:	Maestría (✓)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (✓)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	Unidad Educativa Adolfo María Astudillo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	cómo influye el estilo de crianza de los padres en la conducta de agresividad que muestran los niños en el aula	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje colaborativo
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Zapata (2022). Uso de la plataforma Blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una Universidad Privada, Lima 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos,
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones del aprendizaje colaborativo.

4. Soporte teórico

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	Se configura como elemento significativo de aplicación de grupos de aprendizaje cooperativo en el aula; esta capacidad de interdependencia es la que conserva unido al grupo, incidiendo que cada uno de sus integrantes se comprometa a conseguir el éxito y la fortuna de sus pares; es decir que, sin la interdependencia positiva, el sentido de cooperación no existiría (Johson et ál., 1989).
	Habilidades sociales	Estas habilidades, dan a conocer a sus elementos de instruirse para lograr erigir lazos comunicacionales internamente beneficiando la gestión de oposición, el tomar decisiones, la confianza y acuerdos decisores entre sus miembros (Soto et ál., 2013).
	Intercambio de información	La dimensión intercambio de información caracterizada por el intercambio constante de información que se efectúa en grupos de índole heterogéneos, suscitando un incesante pensamiento profundo, de alto intercambio de predisposición y esclarecimientos en adjudicarse puntos de vista distintos a los análisis de recursos y materiales; acrecentando la perspicacia, la conservación y raciocinio a largo plazo en los educandos (Johson et ál., 1989).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de aprendizaje colaborativo**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial e importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: determinar la interdependencia positiva en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

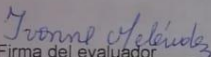
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	Participas activamente en las tareas del grupo.	4	4	4	
	Te esfuerzas por realizar las actividades de tu grupo.	4	4	4	
Responsabilidad grupal	Cuánto mejor hace su tarea cada integrante del grupo, el resultado que obtienen es mejor.	4	4	4	
	Es importante la ayuda de tus compañeros para completar las tareas	4	4	4	
Logro de objetivo	Cada miembro de tu grupo hace su parte del trabajo para completar la tarea.	4	4	4	
	Cada miembro del grupo conoce el objetivo en común y trabajan para lograrlo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Habilidades sociales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades sociales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión del mensaje	Expones y defiendes tus ideas, conocimientos y puntos de vista ante los compañeros	4	4	4	
	Expresas claramente tus ideas en tu grupo.	4	4	4	
	Escuchas las opiniones y los puntos de vista de tus compañeros	4	4	4	
	Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o conflictos.	4	4	4	
Toma de decisiones	Trabajan en el diálogo, la capacidad de escucha y/o debate	4	4	4	
	Toman decisiones de forma consensuada entre tus compañeros del grupo.	4	4	4	
Manejo de conflictos	Reflexionas junto al grupo sobre el desarrollo del trabajo.	4	4	4	
	Creas que la comunicación por plataformas virtuales permite una mayor cohesión de amistad con sus compañeros	4	4	4	
	Creas que tus compañeros te consideren un líder en los trabajos grupales	4	4	4	

- Tercera dimensión: Intercambio de información
- Objetivos de la Dimensión: determinar el intercambio de información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de organización	Crees que es importante compartir materiales e información con tu grupo para hacer las tareas.	4	4	4	
	Clasificas y seleccionas la información que consideras más relevante para la tarea.	4	4	4	
Uso de plataformas y redes sociales	Utilizas las plataformas virtuales para intercambiar información.	4	4	4	
	Consideras que a través de una plataforma virtual se puede trabajar cómodamente unos con otros.	4	4	4	
	Consideras que las redes sociales son herramientas efectivas para el intercambio de información	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 1201718770

Experto 5

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de ambientes virtuales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<i>Angel Georany Arias Camacho</i>	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (<input checked="" type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa ()	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<i>Educación</i>	
Institución donde labora:	<i>I.S.T Babahoyo</i>	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
	Experiencia en Investigación Psicométrica: <i>Aprendizaje basado en problemas para mejorar las competencias en la signatura de matemáticas en estudiantes</i>	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de ambientes virtuales
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Flores (2022). Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones de los ambientes virtuales.

4. Soporte teórico

Un ambiente virtual puede definirse como una aplicación de tipo informática que puede ser usada para acceder a materiales e información en formatos digitales ejecutando distintas actividades, logrando facilitar el manejo de TIC, habilidades digitales, habilidades tecnológicas instruccionales e interacción entre maestros - educandos y la motivación. (Carrillo, 2018).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Ambientes virtuales	Habilidades digitales	Se conceptúa como la capacidad de hallar, evaluar, colaborar y crear contenidos utilizando dispositivos y recursos digitales, como pueden ser equipos informáticos, computadoras, laptop y teléfonos inteligentes (Tamzin, 2022)
	Tecnologías de la Información	Se considera un complemento significativo para distintas actividades que se efectúan diariamente, permitiéndonos estar conectados por medio de diversos medios y herramientas digitales (Carrillo, 2018).
	Capacidad tecnológica instruccional	Se establece como la habilidad requerida para dar uso seguro y práctico del conocimiento tecnológico, como el caso de herramientas digitales y recursos informáticos (Carrillo, 2018).
	Motivación	Ospina (2018) la define como actitud que poseen los educandos frente a las tareas desarrolladas en su centro educativo. La actitud exteriorizada conduce a comportamientos y persistencias necesarias para alcanzar metas.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de ambientes virtuales**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticas y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (nocumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de ambientes virtuales

- Primera dimensión: Habilidades digitales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades digitales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Conocimiento y uso de equipos informáticos	Con que frecuencia te capacitas en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
	Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en el proceso de aprendizaje.	4	4	4	
Uso de programas educativos	Crees que las habilidades digitales te permiten un uso seguro y eficiente de las tecnologías.	4	4	4	
Conocimiento de aplicaciones	Consideras importante capacitarse en el crecimiento de habilidades digitales.	4	4	4	
Aplicaciones informáticas	Crees que las habilidades digitales facilitan tu trabajo en proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Tecnologías de la información
- Objetivos de la Dimensión: determinar las tecnologías de la información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

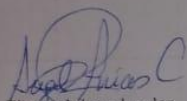
INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acceso a equipos tecnológicos	Utilizas software de apoyo para la realización de actividades de aprendizaje.	4	4	4	
	Consideras que las tecnologías de la información han contribuido favorablemente al proceso de aprendizaje digital.	4	4	4	
	Con que frecuencia te capacitas en tecnologías de la información.	4	4	4	
Recursos tecnológicos existentes	Consideras adecuados los recursos tecnológicos existentes en la Universidad para tu preparación académica.	4	4	4	
	Con que frecuencia usas las tecnologías de la información para la creación de contenido en tu proceso de aprendizaje.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Capacidad tecnológica instruccional
- Objetivos de la Dimensión: determinar la capacidad tecnológica instruccional en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dominio del ambiente virtual	Los instructores o docentes poseen dominio del funcionamiento del ambiente virtual a utilizar.	4	4	4	
	Consideras que el crecimiento del estudiante depende de la capacidad tecnológica instruccional.	4	4	4	
Capacitación docente	Con que frecuencia crees que los docentes se capacitan en aplicaciones digitales.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Intercambio de información
- Objetivos de la Dimensión: determinar el intercambio de información en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad de organización	Creo que es importante compartir materiales e información con tu grupo para hacer las tareas.	4	4	4	
	Clasificas y seleccionas la información que consideras más relevante para la tarea.	4	4	4	
Uso de plataformas y redes sociales	Utilizas las plataformas virtuales para intercambiar información.	4	4	4	
	Consideras que a través de una plataforma virtual se puede trabajar cómodamente unos con otros.	4	4	4	
	Consideras que las redes sociales son herramientas efectivas para el intercambio de información.	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI 1204699738

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Aprendizaje colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Angel Georany Arias Comacho	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (x)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa ()	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación	
Institución donde labora:	I.S.T Babahoyo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Aprendizaje basado en problemas para mejorar las competencias en la comunicación escrita en estudiantes de I.S.T Babahoyo - 2020	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje colaborativo
Autor:	Berruz Vera, Miguel Angel
Procedencia:	Zapata (2022). Uso de la plataforma Blackboard y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes en una Universidad Privada, Lima 2022
Administración:	Estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos,
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Universidad de los Ríos
Significación:	Utilizará una escala ordinal para medir la variables y dimensiones del aprendizaje colaborativo.

4. Soporte teórico

El aprendizaje colaborativo se establece como el construir conocimiento a través del trabajo interactivo, haciendo uso de las tecnologías como un apoyo efectivo en todo el proceso; sintetiza como un trabajo colaborativo a través de espacios virtuales, creando una interdependencia positiva, permitiendo desarrollar habilidades sociales en el intercambio de contraposiciones, premisas y de reflexiones instaurando un desequilibrio cognoscitivo en el intercambio de información que facilita del proceso de aprendizaje (Rodríguez, 2019).

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	Se configura como elemento significativo de aplicación de grupos de aprendizaje cooperativo en el aula; esta capacidad de interdependencia es la que conserva unido al grupo, incidiendo que cada uno de sus integrantes se comprometa a conseguir el éxito y la fortuna de sus pares; es decir que, sin la interdependencia positiva, el sentido de cooperación no existiría (Johnson et ál., 1989).
	Habilidades sociales	Estas habilidades, dan a conocer a sus elementos de instruirse para lograr erigir lazos comunicacionales internamente beneficiando la gestión de oposición, el tomar decisiones, la confianza y acuerdos decisores entre sus miembros (Soto et ál, 2013).
	Intercambio de información	La dimensión Intercambio de información caracterizada por el intercambio constante de información que se efectúa en grupos de índole heterogéneos, suscitando un incesante pensamiento profundo, de alto intercambio de predisposición y esclarecimientos en adjudicarse puntos de vista distintos a los análisis de recursos y materiales; acrecentando la perspicacia, la conservación y raciocinio a largo plazo en los educandos (Johnson et ál, 1989).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el **Cuestionario de aprendizaje colaborativo**, elaborado por **Berruz Vera, Miguel Angel**, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticasemántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencialmente importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: determinar la interdependencia positiva en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad Individual	Participas activamente en las tareas del grupo.	4	4	4	
	Te esfuerzas por realizar las actividades de tu grupo.	4	4	4	
Responsabilidad grupal	Cuánto mejor hace su tarea cada integrante del grupo, el resultado que obtienen es mejor.	4	4	4	
	Es importante la ayuda de tus compañeros para completar las tareas	4	4	4	
Logro de objetivo	Cada miembro de tu grupo hace su parte del trabajo para completar la tarea.	4	4	4	
	Cada miembro del grupo conoce el objetivo en común y trabajan para lograrlo.	4	4	4	

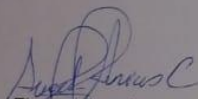
- Segunda dimensión: Habilidades sociales
- Objetivos de la Dimensión: determinar las habilidades sociales en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comprensión del mensaje	Expones y defiendes tus ideas, conocimientos y puntos de vista ante los compañeros	4	4	4	
	Expresas claramente tus ideas en tu grupo.	4	4	4	
	Escuchas las opiniones y los puntos de vista de tus compañeros	4	4	4	
	Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o conflictos.	4	4	4	
	Trabajan en el diálogo, la capacidad de escucha y/o debate	4	4	4	
Toma de decisiones	Toman decisiones de forma consensuada entre tus compañeros del grupo.	4	4	4	
	Reflexionas junto al grupo sobre el desarrollo del trabajo.	4	4	4	
Manejo de conflictos	Creas que la comunicación por plataformas virtuales permite una mayor cohesión de amistad con sus compañeros	4	4	4	
	Creas que tus compañeros te consideren un líder en los trabajos grupales	4	4	4	

Docentes con experiencia	Reconoces a los docentes con experiencia en ambientes virtuales de aprendizaje.	4	4	4	
Retroalimentación	Con que frecuencia los docentes realizan una retroalimentación personalizada en el aprendizaje virtual.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Motivación
- Objetivos de la Dimensión: determinar la motivación en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Oportunidades de aprendizaje	Creer que la escasa motivación para el uso de los ambientes virtuales perjudica el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	
	Creer que los docentes deben motivar a los estudiantes a utilizar plataformas virtuales.	4	4	4	
Crecimiento personal	Consideras que la motivación es esencial para lograr un aprendizaje exitoso.	4	4	4	
Cumplimiento de objetivos	Creer que la motivación en la utilización de ambientes virtuales permite al estudiante cumplir con los objetivos planteados para el aprendizaje.	4	4	4	
	Piensas que la motivación en el uso de ambientes virtuales favorece el desarrollo de habilidades digitales.	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 1204699738

Validación V de Aiken

VARIABLE: AMBIENTES VIRTUALES																	
Dimensiones	JUECES	CLARIDAD					COHERENCIA					RELEVANCIA					
		ITEMS	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5
Dimensión 1: Habilidades digitales	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Dimensión 2: Tecnologías de la información	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Dimensión 3: Capacidad tecnológica instruccional	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Dimensión 4: Motivación	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		Promedio	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
		Coefficiente V Aiken	1.00														

VARIABLE: APRENDIZAJE COLABORATIVO																	
Dimensiones	JUECES	CLARIDAD					COHERENCIA					RELEVANCIA					
		ITEMS	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5
Dimensión 1: Interdependencia positiva	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Dimensión 2: Habilidades sociales	7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Dimensión 3: Intercambio de información	17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
		Promedio	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
		Coefficiente V Aiken	1.00														

Prueba de confiabilidad de instrumentos

Prueba de confiabilidad de instrumento de ambientes virtuales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,884	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	77,3333	55,952	,522	,878
VAR00002	77,0000	52,429	,660	,873
VAR00003	76,4667	58,124	,405	,881
VAR00004	75,9333	59,638	,470	,881
VAR00005	76,2667	58,352	,468	,880
VAR00006	77,4667	52,267	,645	,873
VAR00007	76,7333	53,067	,544	,878
VAR00008	76,3333	56,095	,606	,876
VAR00009	77,3333	55,952	,522	,878
VAR00010	77,2000	56,171	,507	,878
VAR00011	76,9333	57,067	,418	,881
VAR00012	76,9333	55,495	,493	,879
VAR00013	77,0000	55,000	,584	,876
VAR00014	76,9333	58,638	,333	,883
VAR00015	77,1333	58,267	,319	,884
VAR00016	76,7333	57,210	,707	,875
VAR00017	76,4000	55,971	,628	,875
VAR00018	76,1333	59,410	,355	,883
VAR00019	76,4000	57,686	,440	,880
VAR00020	76,5333	58,838	,465	,880

Prueba de confiabilidad de instrumento de aprendizaje colaborativo

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,908	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00021	80,2000	69,886	,534	,904
VAR00022	80,0000	67,714	,754	,899
VAR00023	79,6667	76,238	,119	,912
VAR00024	80,4000	68,829	,502	,906
VAR00025	80,2667	69,924	,660	,902
VAR00026	80,0667	75,210	,231	,910
VAR00027	80,1333	66,267	,807	,897
VAR00028	80,1333	67,695	,690	,900
VAR00029	79,8667	69,552	,697	,901
VAR00030	80,2000	67,600	,840	,897
VAR00031	80,3333	71,381	,465	,906
VAR00032	80,2000	70,743	,673	,902
VAR00033	80,1333	68,838	,833	,898
VAR00034	80,5333	72,695	,328	,910
VAR00035	80,8000	72,314	,436	,907
VAR00036	79,9333	68,495	,802	,898
VAR00037	80,0000	68,143	,716	,900
VAR00038	80,1333	69,124	,575	,903
VAR00039	80,3333	68,381	,634	,902
VAR00040	80,2667	74,781	,069	,924

Anexo 4. Modelo de consentimiento informado

Consentimiento Informado

Título de la investigación: **Ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023**

Investigador (a): Berruz Vera, Miguel Ángel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "**Ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023**",

cuyo objetivo es **Determinar la relación entre ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.**

Esta investigación es desarrollada por 01 estudiante de posgrado del programa de Maestría en Docencia Universitaria, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución **Universidad de los Ríos**

Describir el impacto del problema de la investigación.

Los resultados de la investigación, serán punto de partida para plantear alternativas para el mejoramiento de ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada:

Ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de enfermería de una universidad de los Ríos, 2023

2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de auditorio de la institución **Universidad de los Ríos**. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar directamente a una sola persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la comunidad educativa.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Se garantiza que la información que usted brinde es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Berruz Vera, Miguel Angel, email: mberruzve3@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesora Dra. León More, Esperanza Ida. email: noreply@ucv.edu.pe

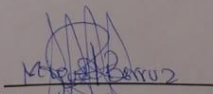
Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Miguel Ángel Berruz Vera

Fecha: 10/05/2023

Hora: 20:00pm



Firma del participante

DNI/Cedula: 1205797549

Anexo 6. Base de datos de prueba piloto

Base de datos de ambientes virtuales

Participante	Habilidades digitales 1. Con que frecuencia	2. Cuán a menudo utilizas las habilidades digitales en	3. Crees que las habilidades digitales te permiten un	4. Consideras importante capacitarse en el	5. Crees que las habilidades digitales facilitan tu	Tecnologías de la información 6. Utilizas software de	7. Consideras adecuados los recursos	8. Consideras que las tecnologías de la	9. Con que frecuencia te capacitas en	10. Con que frecuencia usas las tecnologías	Capacidad tecnológica 11. Los	12. Consideras que el crecimiento del	13. Con que frecuencia crees que los	14. Reconoces a los docentes con	15. Con que frecuencia los docentes	Motivación 16. Crees que la escasa motivación	17. Crees que los docentes deben motivar a	18. Consideras que la motivación es esencial	19. Crees que la motivación en la utilización	20. Piensas que la motivación en el uso de
1	4	4	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	4
3	3	3	5	5	4	3	5	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
4	3	3	4	5	4	3	2	4	3	4	3	4	2	5	3	4	3	5	4	4
5	3	4	3	5	4	4	5	5	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4
6	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
7	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	5	3	4
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
10	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
11	3	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	4
12	2	2	5	5	5	2	5	5	2	2	4	5	3	4	3	4	5	5	5	5
13	3	3	4	5	5	4	5	5	3	3	2	4	5	4	4	4	5	5	5	5
14	3	5	5	5	5	3	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5
15	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4

Base de datos de aprendizaje colaborativo

Participante	Interdependencia positiva 21. Participas	22. Te esfuerzas por realizar las actividades	23. Cuánto mejor haces tu tarea cada integrante	24. Es importante la ayuda de tus compañeros	25. Cada miembro del grupo hace su parte del	26. Cada miembro del grupo conoce el objetivo en	Habilidades sociales 27. Expones y defiendes	28. Expresas claramente tus ideas en tu grupo.	29. Escuchas las opiniones y puntos	30. Llegan a acuerdos ante opiniones diferentes o	31. Trabajan en el diálogo, la capacidad	32. Toman decisiones de forma consensuada entre tus	33. Reflexionas junto al grupo sobre el	34. Crees que la comunicación por plataformas	35. Crees que tus compañeros te consideren	Intercambio de información 36. Crees que es	37. Clasificas y seleccionas la información para	38. Utilizas plataformas virtuales para	39. Consideras que a través de una	40. Consideras que las redes sociales
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	3	5	5	5	3	5
4	3	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	4
5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	4	3	3	3
7	4	4	4	3	4	4	3	3	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
8	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1
9	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	3	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5
12	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	3	5	5	5	4	5
13	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
14	4	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	5	3	3	4	5
15	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	5

Anexo 7. Autorización de aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD DECANATO

LICENCIADA: MIGUEL ANGEL BERRUZ VERA
Estudiante de la Maestría de Docencia Universitaria
en la Universidad César Vallejo

ASUNTO: AUTORIZA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS

En calidad de Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Técnica De Babahoyo, en respuesta de la solicitud presentada referida a la aplicación de instrumentos para trabajo de investigación de tesis, hago constar que la licenciada **MIGUEL ANGEL BERRUZ VERA**, estudiante de la maestría de Docencia Universitaria en la Universidad César Vallejo, está desarrollando su trabajo de investigación denominado "Ambientes virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de Enfermería de una universidad de Los Ríos 2023" por tanto se le **AUTORIZA** aplicar los instrumentos a los estudiantes para recabar la información requerida en dicho estudio.

Se les extiende el presente documento para los fines pertinentes.

Cordialmente,



Lic. Fanny Suarez Camacho, Msc.

DECANA

CC. Archivo.

Piura, 18 De Mayo del 2023

SEÑORA
MSC FANNY SUÁREZ CAMACHO
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD – UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 17 de Mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: BERRUZ VERA MIGUEL ANGEL
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Docencia Universitaria
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "AMBIENTES VIRTUALES Y APRENDIZAJES COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE ENFERMERIA DE UNA UNIVERSIDAD DE LOS RIOS, 2023."

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

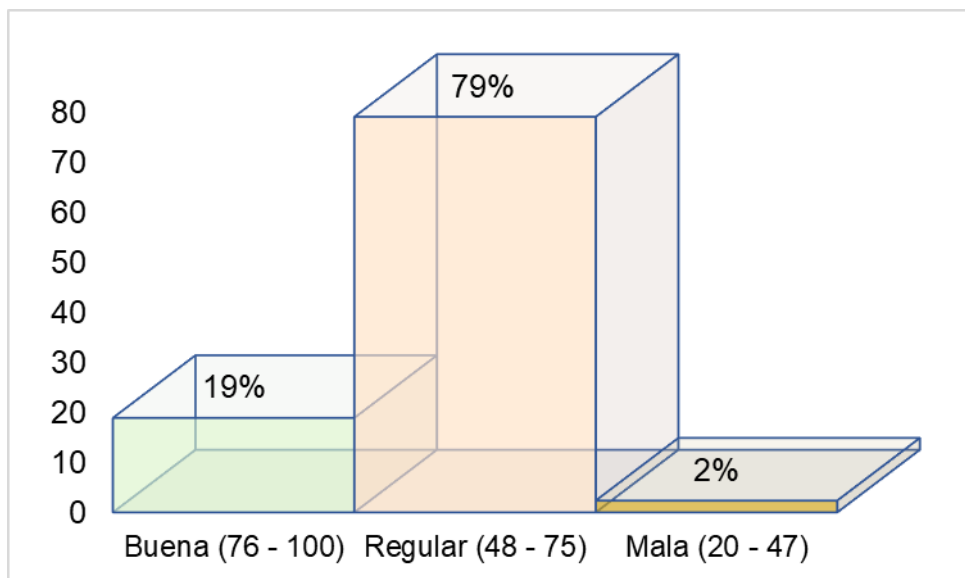
Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

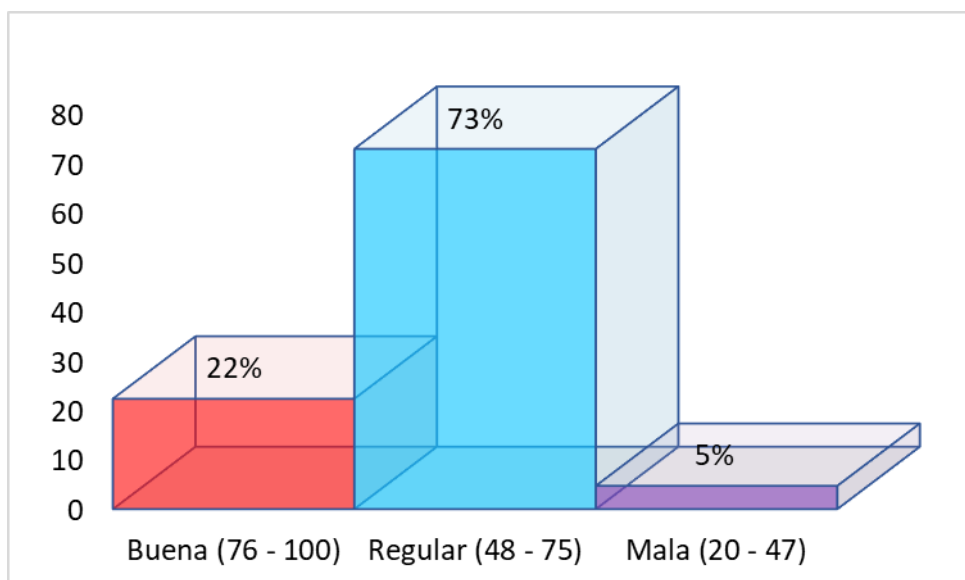
Anexo 9. Figuras de los niveles de los ambientes virtuales

Figura 2 Distribución de porcentajes de los ambientes virtuales



Nota. Resultados de la tabla 1

Figura 3 Distribución de porcentajes del aprendizaje colaborativo



Nota. Resultados de la tabla 2

Anexo 10. Prueba de normalidad de datos

Tabla *Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Ambientes virtuales	,308	85	,000
Aprendizaje colaborativo	,430	85	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Los resultados observados en la tabla 5, destacan el valor de significancia bilateral menor que 0.05, rechazándose la hipótesis nula y aceptando la hipótesis investigada. Concluyendo además que estos datos no muestran una distribución normal evidenciada con la aplicación de la prueba Kolmogorov-Smirnov, dado que la muestra es mayor a 50 sujetos; admitiendo utilizar la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

Anexo 11. Aplicación de instrumentos a la muestra



Anexo 12. Bases de datos

VARIABLE 1: AMBIENTES VIRTUALES																									
N°	H. Digitales					Tec. de la inf.					Capac. Tecnolog					Motivación					T. G				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20					
1	3	3	5	2	4	17	3	2	4	3	2	14	3	3	3	4	4	17	3	2	3	2	12	60	
2	5	5	4	5	2	21	5	5	4	5	3	22	4	3	4	5	3	19	2	3	3	1	4	13	75
3	4	5	3	5	4	21	5	4	3	4	3	19	3	2	4	4	4	17	2	4	3	3	4	16	73
4	3	4	3	4	3	17	4	5	4	2	4	19	3	3	4	5	3	18	5	3	4	3	2	17	71
5	4	2	4	3	2	15	4	5	3	5	3	20	4	3	2	5	3	17	2	3	2	2	2	11	63
6	3	5	3	3	3	17	4	4	3	2	3	16	2	2	2	4	2	12	5	4	3	3	2	17	62
7	3	2	3	4	3	15	2	5	2	1	4	14	3	3	2	2	3	13	1	1	3	2	5	12	54
8	2	5	4	2	5	18	2	2	3	1	1	9	3	2	5	4	4	18	1	1	4	2	4	12	57
9	3	3	4	3	3	16	2	3	4	4	4	17	4	2	4	3	3	16	1	3	4	2	5	15	64
10	4	4	4	3	2	17	5	1	3	1	3	13	4	2	5	4	5	20	4	4	5	4	5	22	72
11	3	4	3	4	2	16	4	4	5	4	4	21	5	4	5	2	4	20	4	3	2	3	4	16	73
12	5	4	4	4	2	19	5	5	4	4	3	21	4	3	4	5	5	21	5	5	5	2	4	21	82
13	4	4	3	5	4	20	5	2	5	5	5	22	5	2	4	2	4	17	5	4	5	3	3	20	79
14	5	5	5	4	4	23	4	5	4	5	4	22	5	3	3	5	5	21	4	3	4	3	3	17	83
15	4	5	4	5	2	20	4	3	5	4	3	19	4	3	3	3	5	18	2	5	5	4	4	20	77
16	5	4	4	5	3	21	3	2	5	2	5	17	5	4	4	4	4	21	2	4	2	2	5	15	74
17	5	4	5	4	3	21	3	5	4	2	4	18	2	2	5	4	4	17	5	4	5	4	5	23	79
18	4	4	4	5	4	21	4	2	2	5	4	17	5	4	5	4	2	20	5	4	5	3	4	21	79
19	2	5	4	2	2	15	5	2	4	5	4	20	5	3	4	2	5	19	5	5	2	4	3	19	73
20	4	5	4	5	4	22	5	5	5	5	5	25	2	4	3	5	4	18	5	5	5	3	4	22	87
21	5	5	5	5	3	23	4	5	4	5	5	23	5	3	4	5	5	22	3	4	2	4	3	16	84
22	4	5	5	4	4	22	3	4	5	3	4	19	2	4	3	4	4	17	5	4	2	3	5	19	77
23	5	3	4	5	3	20	4	3	4	5	4	20	2	3	5	3	5	18	5	2	4	2	3	16	74
24	4	5	4	4	4	21	3	5	5	5	3	21	2	2	3	5	4	16	3	4	5	3	5	20	78
25	5	5	5	2	3	20	5	4	4	3	2	18	5	3	5	4	5	22	5	4	4	3	5	21	81
26	4	3	4	5	2	18	3	4	5	5	3	20	1	3	5	4	4	17	5	4	3	4	4	20	75
27	5	5	4	5	3	22	5	5	4	5	4	23	4	4	4	5	4	21	2	5	4	3	4	18	84
28	4	5	4	4	3	20	1	2	1	2	1	7	4	3	1	2	3	13	2	2	2	2	1	9	49
29	4	2	5	5	4	20	4	2	3	2	5	16	4	2	3	2	4	15	2	5	4	2	3	16	67
30	3	2	4	2	3	14	4	5	4	2	4	19	4	2	3	5	3	17	2	5	3	2	4	16	66
31	4	2	2	2	2	12	3	2	3	2	5	15	2	2	1	2	2	9	2	2	1	1	3	9	45
32	3	2	4	5	2	16	3	5	2	2	4	16	5	4	3	5	5	22	5	5	3	2	3	18	72
33	2	2	2	2	2	10	4	2	5	5	5	21	4	2	3	2	4	15	2	2	4	2	2	12	58
34	5	5	5	3	4	22	3	4	4	2	5	18	2	2	2	4	2	12	2	2	3	2	4	13	65
35	4	2	2	5	2	15	3	3	2	2	4	14	2	2	4	3	4	15	2	5	2	4	4	17	61
36	2	2	2	2	2	10	2	3	4	2	2	13	5	4	4	3	3	19	3	5	3	3	4	18	60
37	4	4	4	4	2	18	4	2	3	3	4	16	5	3	4	2	5	19	4	4	3	3	5	19	72
38	3	3	2	5	4	17	4	5	5	4	5	23	5	3	5	5	4	22	4	5	4	2	2	17	79
39	5	4	5	5	3	22	4	2	4	4	4	18	5	2	2	2	5	16	3	2	3	2	5	15	71
40	4	4	4	4	3	19	5	2	5	3	5	20	3	2	5	2	4	16	3	2	2	2	4	13	68
41	5	5	5	4	2	21	2	4	4	3	4	17	5	2	4	4	3	18	3	5	2	4	2	16	72
42	4	3	5	2	2	16	5	5	3	3	5	21	5	4	4	3	5	21	3	2	2	4	3	14	72
43	3	3	2	5	2	15	4	2	5	3	4	18	3	4	5	4	5	21	4	3	4	3	2	16	70
44	5	3	5	5	4	22	2	5	5	4	5	21	5	3	2	2	4	16	5	4	2	4	2	17	76
45	5	4	3	4	4	20	3	3	4	1	4	15	5	4	5	4	3	21	2	2	2	3	5	14	70
46	4	4	4	5	3	20	2	2	3	3	4	14	2	3	5	3	4	17	5	4	2	2	2	15	66
47	3	3	5	2	4	17	2	5	4	4	3	18	2	2	2	4	3	13	5	3	4	4	3	19	67
48	4	4	5	2	3	18	5	2	3	4	4	18	2	2	5	3	5	17	2	4	3	5	4	18	71
49	3	4	2	5	2	16	2	2	5	3	3	15	2	2	2	4	4	14	5	3	3	2	2	15	60
50	5	3	2	5	2	17	4	5	4	3	2	18	2	4	2	3	5	16	2	4	2	5	4	17	68
51	4	3	3	4	2	16	3	5	5	2	5	20	5	3	5	2	3	18	2	3	2	5	3	15	69
52	5	2	5	4	4	20	5	4	3	4	4	20	2	3	5	3	5	18	5	2	2	2	4	15	73
53	3	4	5	4	4	20	5	3	5	5	2	20	2	2	4	3	2	13	5	3	4	5	3	20	73
54	5	5	4	5	2	21	3	2	4	5	4	18	2	2	5	4	3	16	4	3	4	2	4	17	72
55	4	5	3	5	4	21	5	4	4	2	3	18	3	3	2	3	2	13	5	4	3	2	3	17	69
56	5	5	5	2	3	20	5	4	4	5	5	23	4	3	2	2	5	16	2	3	4	5	2	16	75
57	4	3	4	5	2	18	3	4	5	3	4	19	4	4	5	2	4	19	2	2	3	5	3	15	71
58	5	5	4	5	3	22	5	5	4	5	5	24	3	3	2	2	5	15	5	2	2	4	3	16	77
59	4	5	4	4	3	20	5	2	5	5	4	21	3	2	3	4	4	16	2	2	2	5	4	15	72
60	4	2	5	5	4	20	4	2	4	3	3	16	3	3	5	2	5	18	3	4	2	2	3	14	68
61	3	2	2	2	3	12	4	5	5	5	5	24	3	3	2	2	4	14	5	2	4	2	2	15	65
62	4	2	2	2	2	12	3	2	4	5	5	19	4	4	2	2	4	16	2	2	4	5	2	15	62
63	3	2	2	5	2	14	3	5	4	2	4	18	1	3	5	4	3	16	2	2	2	2	2	10	58
64	2	2	2	2	2	10	4	2	3	2	3	14	3	2	5	3	4	17	5	4	4	3	4	20	61
65	5	5	5	3	4	22	3	4	4	2	4	17	4	2	4	3	3	16	5	3	3	5	2	18	73
66	4	2	2	5	2	15	3	3	3	2	2	13	2	2	4	2	2	12	4	3	2	2	2	13	53
67	2	2	2	2	2	10	2	3	2	2	2	11	3	4	2	2	1	12	4	2	3	2	2	13	46
68	4	2	2	2	2	12	4	2	5	5	5	21	5	2	5	2	4	18	2	2	3	5	4	16	67
69	3	3	2	5	4	17	4	5	4	2	2	17	2	2	5	4	2	15	5	2	4	5	3	19	68
70	5	4	5	5	3	22	4	2	2	2	2	12	2	2	4	4	4	16	5	4	3	4	3	19	69
71	4	4	2	4	3	17	5	2	4	2	2	15	5	4	5	3	3	20	4	4	2	4	2	16	68
72	5	3	5	4	2	19	2	4	3	3	2	14	5	3	2	4	5	19	5	3	2	2	2	14	66
73	4	3	5	2																					

VARIABLE 2: APRENDIZAJE COLABORATIVO

Interdependencia posit																						Habilidades sociales					Intercambio de infor				
N°	1	2	3	4	5	6	T	7	8	9	10	11	12	13	14	15	T	16	17	18	19	20	T	T.G							
1	3	4	4	3	2	3	19	4	4	4	3	4	2	4	2	3	30	4	3	4	3	3	17	66							
2	3	5	3	3	3	4	21	4	3	1	4	3	3	2	3	4	27	4	4	3	4	3	18	66							
3	3	2	3	4	3	2	17	5	4	4	4	3	2	5	1	3	31	4	4	2	3	4	17	65							
4	2	5	4	2	2	2	17	2	3	1	3	4	2	4	4	2	25	4	3	4	4	4	19	61							
5	3	1	4	3	3	2	16	3	5	4	4	4	2	5	5	4	36	3	1	3	3	3	13	65							
6	4	4	4	3	2	5	22	1	4	4	3	5	4	5	2	2	30	4	3	2	5	2	16	68							
7	3	1	3	4	2	4	17	4	5	5	5	4	3	4	5	1	36	3	1	1	4	3	12	65							
8	5	4	4	4	2	5	24	5	4	5	4	5	2	4	3	4	36	3	4	2	3	4	16	76							
9	4	4	3	5	4	5	25	2	5	4	3	5	3	3	2	1	28	3	5	1	5	3	17	70							
10	5	5	5	4	4	4	27	5	5	2	5	4	3	3	5	4	36	3	3	1	4	5	16	79							
11	4	5	4	5	4	3	25	3	4	2	4	5	4	4	2	3	31	2	5	3	4	4	18	74							
12	5	4	3	5	5	5	27	2	2	5	4	2	2	5	2	3	27	5	3	3	4	5	20	74							
13	5	2	5	4	5	4	25	5	4	5	4	5	4	5	5	3	40	4	3	3	5	4	19	84							
14	4	2	4	5	4	3	22	2	5	5	5	5	3	4	5	4	38	5	4	3	5	5	22	82							
15	2	5	1	1	4	1	14	2	1	1	1	2	1	3	2	3	16	3	2	3	4	5	17	47							
16	4	5	4	4	3	4	24	5	5	3	4	5	3	4	3	3	35	4	3	4	4	4	19	78							
17	5	5	5	5	5	4	29	5	4	5	4	2	4	3	5	1	33	5	1	4	5	2	17	79							
18	4	5	5	5	4	4	27	4	5	5	5	2	3	5	4	4	37	3	1	4	4	4	16	80							
19	5	3	4	4	3	5	24	3	4	3	4	5	2	3	4	2	30	5	4	3	4	5	21	75							
20	4	5	4	2	5	5	25	5	5	5	4	5	3	5	5	2	39	3	4	4	4	4	19	83							
21	5	5	5	2	4	4	25	4	4	5	4	4	3	5	2	4	35	2	4	3	5	5	19	79							
22	4	3	4	5	4	4	24	4	4	2	5	5	4	4	4	2	34	3	4	3	2	4	16	74							
23	5	5	4	5	4	5	28	5	3	2	2	2	3	4	3	4	28	3	1	3	2	5	14	70							
24	4	5	4	5	5	4	27	2	4	2	2	2	2	5	5	1	25	3	4	3	2	4	16	68							
25	4	2	5	5	5	4	25	2	3	2	2	5	2	5	4	2	27	3	4	2	2	5	16	68							
26	3	2	2	3	4	4	18	5	2	2	2	2	2	4	3	2	24	3	3	5	5	4	20	62							
27	4	2	2	5	4	5	22	2	5	5	5	3	4	2	5	4	35	2	4	4	2	4	16	73							
28	3	2	2	5	5	2	19	5	4	2	2	5	2	2	4	3	29	4	2	5	2	3	16	64							
29	2	2	2	3	4	2	15	2	2	2	1	2	1	1	1	1	14	1	1	3	2	1	8	37							
30	5	5	5	5	4	2	26	4	4	2	2	2	2	5	4	4	29	4	1	4	2	3	14	69							
31	4	2	2	5	4	2	19	3	3	3	2	5	4	5	5	2	32	5	1	5	5	2	18	69							
32	2	2	2	2	5	5	18	3	5	4	5	5	3	5	5	4	39	1	1	3	2	5	12	69							
33	4	2	2	2	2	2	14	2	4	4	2	4	3	3	4	1	27	5	1	5	5	4	20	61							
34	3	3	2	2	2	2	14	5	5	3	5	4	2	5	4	2	35	1	3	3	5	2	14	63							
35	5	4	5	2	2	2	20	2	4	3	5	2	2	5	5	1	29	3	1	2	2	4	12	61							
36	4	4	2	2	2	5	19	2	3	3	2	5	2	3	4	3	27	1	1	3	5	3	13	59							
37	5	3	5	5	5	2	25	4	5	3	5	5	4	5	4	2	37	4	1	3	1	5	14	76							
38	4	3	5	2	2	5	21	5	5	4	1	4	4	5	4	4	36	2	2	3	1	4	12	69							
39	3	3	2	2	2	4	16	2	4	1	1	5	3	2	5	2	25	3	3	3	5	5	19	60							
40	5	3	5	2	2	2	19	5	3	3	5	2	4	2	2	4	30	4	3	3	4	4	18	67							
41	5	4	1	4	4	3	21	3	4	4	5	4	3	2	2	4	31	3	2	2	4	3	14	66							
42	4	1	1	5	3	2	16	2	3	4	2	3	2	2	2	2	22	3	2	4	5	5	19	57							
43	3	3	5	2	4	2	19	5	5	3	2	5	2	2	2	4	30	4	3	5	5	5	22	71							
44	4	4	5	2	3	5	23	2	4	3	3	4	2	5	5	4	32	5	4	4	4	4	21	76							
45	3	4	2	5	2	2	18	2	5	2	5	3	4	2	2	4	29	2	2	5	2	3	14	61							
46	5	4	3	5	2	4	23	5	3	4	5	5	4	2	2	2	32	5	4	1	2	4	16	71							
47	4	5	4	4	2	4	23	3	4	3	4	4	3	2	4	3	30	4	3	5	5	4	21	74							
48	5	2	2	4	4	5	22	4	5	4	5	5	4	5	5	4	41	5	4	1	5	4	19	82							
49	3	5	4	4	4	2	22	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19	2	2	3	5	5	17	58							
50	5	5	3	5	2	5	25	4	5	4	5	5	4	4	5	4	40	5	4	1	5	5	20	85							
51	3	2	4	5	4	5	23	3	5	3	5	5	3	2	5	3	34	5	3	4	3	4	19	76							
52	2	5	3	2	3	2	17	4	2	4	2	2	4	4	2	4	28	2	4	2	5	4	17	62							
53	3	1	4	5	2	5	20	3	5	3	5	5	3	3	5	3	35	5	3	3	5	5	21	76							
54	4	4	3	5	3	2	21	4	2	4	2	2	4	4	2	4	28	2	4	3	3	4	16	65							
55	3	1	2	4	3	2	15	3	2	3	2	2	3	3	2	3	23	2	3	2	1	1	9	47							
56	5	4	3	5	4	5	26	2	5	2	5	5	2	4	5	2	32	5	2	3	5	4	19	77							
57	4	4	3	4	3	5	23	3	5	3	5	5	3	3	5	3	35	5	3	1	2	5	16	74							
58	5	5	4	5	4	4	27	3	4	3	4	4	3	2	4	3	30	4	3	4	2	2	15	72							
59	4	5	3	2	2	5	21	4	5	4	5	5	4	3	5	4	39	5	4	2	2	2	15	75							
60	5	4	2	5	4	2	22	3	2	3	2	2	3	3	2	3	23	2	3	3	2	2	12	57							
61	5	2	2	5	3	2	19	2	2	2	2	2	2	4	2	2	20	2	2	2	2	2	10	49							
62	4	2	2	2	4	5	19	2	5	2	5	5	2	3	5	2	31	5	2	2	5	5	19	69							
63	2	5	4	5	3	2	21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	4	2	2	12	51							
64	4	5	2	2	4	3	20	4	3	4	3	3	4	2	3	4	30	3	4	3	2	2	14	64							
65	5	5	2	2	3	5	22	2	5	2	5	5	2	2	5	2	30	5	2	3	2	2	14	66							
66	4	5	2	5	2	2	20	2	2	2	2	2	2	4	2	2	20	2	2	2	2	3	11	51							
67	5	3	1	5	3	2	19	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17	1	2	2	5	1	11	47							
68	4	5	3	4	3	5	24	4	5	4	5	5	4	2	5	4	38	5	4	2	4	4	19	81							
69	5	5	3	5	4	5	27	3	5	3	5	5	3	2	5	3	34	5	3	4	2	2	16	77							
70	4	3	2	2	3	4	18	3	4	3	4	4	3	4	4	3	32	4	3	4	3	3	17	67							
71	5	5	2	2	2	4	20	2	4	2	4	4	2	3	4	2	27	4	2	2	3	2	13	60							
72	4	5	2	5	2	2	20	2	2	2	2	2	2	3	2	2	19	2	2	2	3	2	11	50							
73	4	2	4	2	2	5	19	2	5	2	5	5	2	2	5	2	30	5	2	2	3	5	17	66							
74	3	2	4	3	4	5	21	4	5	4	5	5	4	2	5	4	38	5	4	2	4	3	18	77							
75	4	2	3	5	2	4	20	4	4	4	4	4	4	2	4	4	34	4	4	4	3	3	18	72							
76	3	2	4	2	2	5	18	3	5	3	5	5																			



Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, LEON MORE ESPERANZA IDA, MENDIVEZ ESPINOZA YVAN ALEXANDER, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "AMBIENTES VIRTUALES Y APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA DE UNA UNIVERSIDAD DE LOS RÍOS, 2023", cuyo autor es BERRUZ VERA MIGUEL ANGEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 22 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LEON MORE ESPERANZA IDA DNI: 02616840 ORCID: 0000-0002-0978-9488	Firmado electrónicamente por: ELEONM el 22-07- 2023 05:21:53
MENDIVEZ ESPINOZA YVAN ALEXANDER DNI: 19188655 ORCID: 0000-0002-7848-7002	Firmado electrónicamente por: MENDIVEZ el 23-07- 2023 13:13:52

Código documento Trilce: TRI - 0608808