



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES PARA
EL APRENDIZAJE**

Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en
estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTOR:

Cabanillas Montero, Aler Joel (orcid.org/0000-0002-5851-5862)

ASESORA:

Dra. Soto Hidalgo, Cinthya Virginia (orcid.org/0000-0003-4826-8447)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO — PERÚ

2024

Dedicatoria

A Dios por permitirme haber concluido mis estudios, estoy segura que sin Él nada soy y a mi familia por el apoyo desmedido y la paciencia que me han tenido hasta el fin de mi objetivo.

A todos los investigadores que, de una forma u otra, sirva de aporte para para lograr avanzar en la investigación de los entornos virtuales en el campo educativo

Agradecimiento

A los docentes por brindarnos sus conocimientos y el apoyo en nuestro trabajo de investigación, por saber guiarnos con sus orientaciones precisas en el desarrollo y la culminación exitosa de nuestros estudios y de esta investigación, de forma muy resaltante.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SOTO HIDALGO CINTHYA VIRGINIA, docente de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024.", cuyo autor es CABANILLAS MONTERO ALER JOEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TRUJILLO, 22 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SOTO HIDALGO CINTHYA VIRGINIA DNI: 41808419 ORCID: 0000-0003-4826-8447	Firmado electrónicamente por: CSOTOH el 23-07- 2024 19:26:02

Código documento Trilce: TRI - 0827444



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CABANILLAS MONTERO ALER JOEL estudiante de la de la escuela profesional de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CABANILLAS MONTERO ALER JOEL DNI: 40658005 ORCID: 0000-0002-5851-5862	Firmado electrónicamente por: ACABANILLASM el 23- 07-2024 20:51:23

Código documento Trilce: INV - 1739796

Índice

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	1
II. Marco teórico	4
III. Método	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	13
3.5. Procedimiento	14
3.6. Métodos de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	15
IV. Resultados	16
V. Discusión	20
VI. Conclusiones	24
VII. Recomendaciones	25
Referencias	26
Anexos	

Resumen

El trabajo académico de investigación tiene como objetivo general establecer el nivel de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa de Poroto, provincia de Trujillo – 2024; para el cual se ha empleado el diseño descriptivo: correlacional causal transversal, con una población de 243 y una muestra de 36 estudiantes de quinto grado de secundaria de una institución educativa de Poroto, aplicando el tipo de muestreo no probabilístico, a criterio del investigador. Como instrumentos de recojo de datos, se aplicó dos cuestionarios los que han sido validados a juicio de experto y a través del software SPSS número 25, el programa Excel 2010 arrojando una confiabilidad del alfa de Cronbach de 0,980 en la variable entornos virtuales y en aprendizaje colaborativo de 0,976. La investigación establece que el coeficiente de correlación es inversa baja entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de una institución educativa de Poroto, siendo que el valor de $p > 0,05$ de acuerdo a la R de Pearson con un nivel de correlación inversa baja de -0,085, entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo, aceptándose la hipótesis nula H_0 y descartando la hipótesis alterna H_1 .

Palabras clave: Entornos, virtualidad, aprendizaje, colaborativo.

Abstract

This academic research aims to establish the level of influence between the virtual learning environments (VLE) and collaborative learning (CL) among students of secondary level at " I.E 80825 Virgen Del Carmen" school located in Poroto District, Province of Trujillo -2024. For that, it's been applied the descriptive research method: correlational cause cross-sectional study, with a population of 243 and a sample of 36 students from 5th grade of the secondary school in Poroto, applying the no-probability sampling technique, according to the researcher's criteria. As a collecting data instrument, two surveys, which were valid by experts' criteria and through the SPS software number 25 and the excel program 2010, were applied, ending up into a Cronbach alpha reliability of 0,980 in virtual learning environments (VLE) and 0,976 in collaborative learning. The research establishes the coefficient correlation is low inverse between the virtual learning environments (VLE) and collaborative learning (CL) among students of secondary level in the School of Poroto; being the value of $p > 0,05$ according to the R of Pearson with a low inverse correlation level of $-0,085$ between the virtual learning environments (VLE) and collaborative learning (CL). Thus, the null hypothesis (H_0) is accepted and the alternative hypothesis (H_1) is discarded.

Keywords: Environments, virtuality, learning, collaborative.

I. INTRODUCCIÓN

En el Perú, todo lo relacionado al concepto educativo ha sido epicentro de múltiples cambios conforme al progreso de la enseñanza aprendizaje en su proceso y en el que, el maestro ha tenido que renovar y/o actualizarse en las TIC para ofrecer nuevos saberes en la población estudiantil, asentándose en sus planes de trabajo habitual como recurso indiscutible e ineludible para el campo educativo, al respecto la UNESCO (2018), menciona que, el tipo de información y como aprende el estudiante a través de la virtualidad, personifica la modernidad de la particularidad tradicional de educar a distancia, pero avanzada en medios meramente virtuales. Tenemos los entornos virtuales y los recursos didácticos multimedia adquieren una buena notabilidad, toda vez que el aprendiz aprende en su mayoría a través de las herramientas tecnológicas.

En este sentido se necesita que los escolares propicien sus nuevos aprendizajes y que estos se desarrollen de forma personalizada además de colaborativa, es decir, que motive el trabajo en equipo y los oriente a participar de sus propios conocimientos que son resultados de sus experiencias, nutriéndose de nuevos saberes, en este contexto, la UNICEF (2020), menciona las grandes ventajas que trae el trabajo presencial en las instituciones educativas, como el interactuar directamente con los escolares permitiendo desarrollar el nivel de la habilidad social y emocional, entre ellas la confianza, la empatía y la respuesta a las situaciones contextuales, al mismo tiempo de sentirse valiosos: además el trabajo colaborativo en la clase presencial ofrece la ventaja apoyar, de involucrarse con los demás en los proyectos y actividades, produciéndose el compromiso en equipo, el razonamiento, el ser creativos y el pensamiento crítico.

En relación al ámbito internacional se presentan estudios como Tipán (2015), quien, a través de su tesis en Ecuador, nos planteó que la virtualidad es sumamente importante en la educación para el progreso de las actividades, además, los escolares tienen un rendimiento aprobado en el nivel educativo que se encuentran de acuerdo a la metodología del docente, es así que, al usar los entornos virtuales, en adelante denominado (EV) en el aprendizaje colaborativo, en adelante denominado (AC), su desarrollo académico será óptimo y eficaz. En el contorno nacional se ha encontrado a Arévalo (2018), quien señala que los perfiles del

profesor y del aprendiz, juegan un rol preponderante al análisis del (EV) de aprendizaje para adquirir un buen funcionamiento y respuesta en el logro del escolar. En el ámbito local tenemos a Alva (2021), quien señalo en su estudio la importancia de comprender la esencia del profesor que media en la forma de enseñar la virtualidad, sobre todo en su particularidad elemental, este estudio realizado en Trujillo le permitió determinar la labor que, realizada por los maestristas, así como sus técnicas pedagógicas para el aprendizaje. Comenzando desde su desarrollo en su etapa inicial de los estudiantes y que evidencian la esencia de su formación a futuro.

De acuerdo a los argumentos y fundamentos extendidos se formula el problema general: ¿De qué manera influye los (EV) en el (AC) de los estudiantes de una I.E. de Poroto, 2024?; los específicos: (a) ¿De qué manera influye el uso de (EV) en interdependencia positiva de estudiantes de una I.E. de Poroto, 2024? (b) ¿De qué manera influye el uso de (EV) en la interacción en estudiantes de una I.E. de Poroto, 2024? (c) ¿De qué manera influye el uso de (EV) en la responsabilidad individual en estudiantes de una I.E. de Poroto, 2024? (d) ¿De qué manera influye el uso de (EV) en las habilidades sociales en estudiantes de una I.E. de Poroto, 2024?

Teóricamente se justifica en la teoría del (AC) y (EV), dado por Dávila, et. al (2023), quienes señalan que, los (AC) se nutren de los entornos, consolidando en los escolares la interacción efectiva, la responsabilidad de grupo y particular, la interacción estimulante, las destrezas y la evaluación de grupo. La metodología se justifica porque al llevar un diseño cuantitativo, se han elaborado instrumentos que puedan midan las variables de estudio haciendo uso del método científico, para lo cual se aplica la encuesta como técnica por medio de un cuestionario como herramienta, se someterá a su validez y confiabilidad por expertos y alfa de Crombach. En lo social este trabajo se justifica porque se ha elaborado en una línea de investigación dentro de objetivos responsabilidad social (ODS); tomando en cuenta el cuarto objetivo se garantiza la educación con la inclusión, equitativa y de eficacia donde haya ocasiones para todos de aprender, que busca reducir las brechas de pobreza y un mayor acceso a una educación de calidad y este estudio servirá como referente de estudio general en educación. Se justifica de manera

práctica, teniendo en cuenta que nuestra investigación va a ser útil para otras indagaciones.

El objetivo principal consiste en establecer el nivel de influencia entre los EV. y el aprendizaje colaborativo de los educandos de una IE. de Poroto, 2024. En el específico se busca: Determinar el nivel de influencia entre el uso de los entornos virtuales y la interdependencia positiva en educandos de una IE. de Poroto, 2024; Determinar el nivel de influencia entre el uso de los EV. y la interacción en educandos de una IE. de Poroto, 2024; Determinar el nivel de influencia entre el uso de los EV. y la responsabilidad individual en educandos de una IE. de Poroto, 2024; Determinar el nivel de influencia entre el uso los EV. y las habilidades sociales en educandos de una IE. de Poroto, 2024.

Se tiene como hipótesis general: Existe influencia directa de los EV. en el AC. en estudiantes de una IE. de Poroto, 2024. En las específicas: 1. Existe influencia directa de los EV. en la interdependencia positiva; 2. Existe influencia directa de los EV. en la interacción; 3. Existe influencia directa de los EV. en la responsabilidad individual; Existe influencia directa de los EV. en las habilidades sociales.

La investigación está delimitada espacialmente dentro de la jurisdicción de Trujillo y se desarrolló en estudiantes de una I.E. de Poroto pertenecientes al nivel secundario. Dicha I.E. se ubica dentro del ámbito rural de la provincia de Trujillo, contando con estudiantes de diferentes estilos y ritmos de aprendizaje provenientes de diversos caseríos aledaños que confluyen, para recibir el servicio educativo. La delimitación temporal está planteada desde la planificación de nuestro trabajo que se inició en setiembre del año 2023 concluyendo con el desarrollo hasta el mes de julio del año 2024.

A continuación, se describe y presenta el marco teórico, donde se plantea algunos antecedentes encontrados y las teorías que sustentan el presente trabajo académico, con los fundamentos de cada una de las variables; luego la parte metodológica con el planteamiento del tipo de investigación y los instrumentos utilizados para recolectar, analizar y procesar cada dato obtenido en la investigación.

II. MARCO TEÓRICO

Esta investigación se apoya en diversos estudios que se han desarrollado; por lo que tenemos en el ámbito internacional:

Rodríguez (2019), mediante su trabajo de investigación de (AC) en (EV), presento en uno de sus objetivos diseñar una propuesta de innovación educativa con el fin de promover el (AC) por medio de (EV) en estudiantes del Ecuador, diseñado con un método mixto donde participan cinco docentes y doce estudiantes y en el cual se tomó la encuesta y la entrevista; se dio como resultado la necesidad de mejorar profesionalmente a todos los profesores de la I.E., utilizando los recursos virtuales de aprendizaje; concluye que el aprender colaborativamente se ve fortalecida por los diversos contextos que ofrece la virtualidad para instituir acciones con flexibilidad al interior y exterior del salón de clase.

Roncancio (2019), mediante su tesis evaluación de los (EV) de enseñanza aprendizaje, en uno de sus objetivos busco caracterizar los sistemas de evaluación de los (EV) de enseñanza aprendizaje actuales, con el fin de realizar evaluaciones basadas en la practicidad, la flexibilidad y la pertinencia en los alumnos de Colombia; el cual fue planteada con enfoque mixto de tipo explorativo con instrumentos de observación, la encuesta, revisión de documentos y la entrevista; para una población muestral de 160 escolares y 119 profesores de la universidad; concluyendo que, se demuestra la esencia de valorar los (EV) de enseñanza aprendizaje pasando por un procedimiento de apreciación donde haya juicios evidentes de calidad y acomodamiento de contenidos, la motivación, el feedback, el cumplimiento de estándares, el acceso, el reuso y el uso, el bosquejo, la presentación.

Cuadros (2020), en su trabajo de investigación (AC) y su incidencia en la enseñanza aprendizaje, presentó el objetivo de análisis de la percepción de docentes y el estudiante sobre el método de carácter cooperativo en el aula para la evolución de una proposición de ayuda a estudiantes del Ecuador; su trabajo fue descriptivo y aplicativo con enfoque cuantitativo, utilizando la recolección y el análisis, la estadística y la medición numérica para resolver las interrogantes, dichos instrumentos se aplicaron a una población muestral de 237 personas en las que se encuentran 77 docentes y 160 estudiantes; teniendo como resultados que

los trabajos colaborativos agradan a los estudiantes y permite elevar el rendimiento de los escolares.

Guerra (2020), en su estudio, se propuso el objetivo de examinar el impacto de los EV. en la pedagogía de la evolución de enseñanza aprendizaje de un idioma suplente en la presencialidad en escolares de Ecuador. Utilizó un enfoque mixto e inductivo, realizando indagaciones de campo y bibliográficas de tipo piloto y descriptiva, dirigido a una muestra de 116 individuos, de las cuales 113 eran escolares y tres profesores de inglés. Concluye que el aprendizaje se fortalece gracias a los EV, lo que hace forzoso hacer un diseño curricular ajustado a los hechos metodológicos enseñanza-aprendizaje, dado que los escolares logran aprender aceleradamente.

Barreno (2020) en su tesis propusieron el objetivo examinar los componentes de los EV. y el impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes en Ecuador. Esgrimieron un enfoque mixto, sistémico y práctico, aplicando herramientas de examen numerario, así como observaciones e indagaciones en una muestra de ochenta escolares de quince y dieciséis años. Las resultas indican en su mayoría de ellos, no están familiarizados con los EV. y llegaron a la conclusión que los espacios virtuales de aprendizaje mejoran significativamente los conocimientos, gracias a la motivación y la metodología interactiva que estos ofrecen.

En el ámbito nacional, Fripp (2019), en su investigación tuvo como objetivo analizar cómo el modelo Flipped Learning contribuye a la mejora del AC. en EV. en la enseñanza de retórica a escolares de secundaria en Lima. Utilizó el enfoque mixto de carácter descriptivo con un nivel cuasi experimental. se trató de identificar y dar caracterización a las modificaciones que han operado en el trabajo colaborativo; estuvo dirigida a 54 estudiantes donde se aplicó fichas de observación, lista de cotejos, matriz de evaluación; concluye que, el trabajo colaborativo se ve favorecida enormemente por los (EV) y a la vez constituye un desafío estimulante para los estudiantes debiendo aprovechar al máximo el potencial educativo de las TIC.

Albujar (2022), mediante su investigación EV. y rendimiento académico, tuvo el objetivo de determinar la relación de los entornos virtuales y el rendimiento académico de los escolares en una institución educativa de Ancash. Se esgrimió el

enfoque correlacional transversal con esbozo no experimental. La muestra estuvo conformada por veintinueve estudiantes, quienes desarrollaron un cuestionario para cada valor principal, así como un cuadro de exploración de información mediante documentos de análisis. Se llegó a concluir que existe una similitud directa en los E.V. y el rendimiento académico.

Huaringa (2023), en su investigación, planteó el objetivo establecer la influencia de los EV. en el AC. del estudiantado de una universidad privada en Lima durante el año 2022. Se fundamentó en un enfoque cuantitativo de tipo correlacional, causal, transversal y no experimental de carácter básico, dirigido a 138 universitarios, que recibieron 2 cuestionarios. Las resultas indicaron la influencia de los EV. en el AC. es baja, debido a la falta de conocimiento sobre las herramientas digitales y a la carencia de iniciativa para llevar a cabo el (AC), ya qué, los estudiantes requieren el apoyo y la orientación de un docente.

Dávila, Ortiz y Ricse (2023), en su investigación, plantearon el objetivo determinar la correlación entre EV. de aprendizaje y el AC. en alumnos de una IE. en Huancayo. El estudio fue correlativo, de enfoque cuantitativa, básico y descriptivo. La población se conformó por 465 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 36 escolares; se desarrolló un cuestionario para las variables. Las derivaciones indican que hay correspondencia significativamente alta entre los entornos virtuales y el (AC) toda vez que $r=0.795$ y sig. $p=0.000<0.005$.

También Segura (2023) a través de su investigación, su objetivo fue implementar una estrategia de enseñar y aprender en entornos virtuales facilitando el aprendizaje digital en estudiantes de una institución educativa en Lambayeque. El enfoque utilizado es mixto, con un diseño preexperimental; la población muestral fue de 49 participantes, entre ellos 45 escolares y cuatro docentes, quienes desarrollaron el instrumento del cuestionario. El resultado del pre test del valor dependiente mostró tendencia negativa sobre actividades realizadas en la digitalización del aprendizaje; después de aplicar el pos-tes se obtuvo una preferencia positiva, demostrando garantía de la habilidad enseñanza aprendizaje.

En el ámbito local encontramos a Culque (2020), en su investigación, (AC) y herramientas digitales, donde el objetivo era establecer la relación entre AC. y las herramientas digitales en escolares de una IE. de Trujillo. Se ha utilizado el

cuantitativo correlacional transversal no experimental. Los participantes fueron 32 individuos a quienes se aplicó una encuesta teniendo como resultado muy favorable el 65.6% para el trabajo cooperativo en herramientas digitales.

Alva (2021), en su tesis, el objetivo propuesto busco comprender el papel del profesor como nexo en la enseñanza virtual para la educación inicial en Trujillo. Se utilizó un enfoque cualitativo de tipo básico con un diseño fenomenológico, y la muestra está compuesta por varios docentes de una institución educativa de Trujillo. aplicándose como instrumento el cuestionario de entrevista; se llegó a la conclusión que, la función del profesor como el que media en la enseñanza virtual, ha permitido determinar cuán importante es el papel del docente en los aprendizajes de los escolares y más aún desde sus inicios de vida escolar.

Linares y Paredes (2022), en su trabajo de investigación, establecieron el objetivo establecer la relación significativa entre las competencias digitales y el quehacer pedagógico de los profesores de una IE. de Chocope. Se utilizó el enfoque cuantitativo elemental no empírico, con un diseño correlativo de tajo transversal; dirigida a veinte profesores, a quienes se les aplicaron dos cuestionarios. una para las competencias digitales y una ficha de evaluación para y del trabajo del profesor. El resultado en la Rho de Spearman 0.942, esto muestra que hay correlación positiva muy alta, es decir, a mayor práctica competencias digitales, mayor es el desenvolvimiento docente.

Pichén (2023) en su estudio de investigación EV. en el trabajo del profesor, presenta el objetivo, indicar en qué medida los EV. ejercen influencia en la labor de los profesores de una institución educativa en Trujillo. El enfoque es cuantitativa, correlativo causal transversal y descriptivo, con esbozo no empírico. La muestra está integrada con sesenta escolares escogidos a juicio del investigador, y se les aplicaron cuestionarios por medio del Google form. Las resultados demuestran que los EV. impactan elocuentemente en el trabajo del profesor, obteniendo una correlación 0.616 con significatividad inferior al 1%, demostrando que los EV. favorecen a la mejora del quehacer del profesor.

Moreyra (2023) en su investigación, se planteó el objetivo establecer la correlación entre AC. y los EV. en el nivel secundaria. Se utilizó un planteamiento cuantitativo de modo descriptiva correlacional, con esbozo no empírica y una

población muestral de 90 estudiantes. donde se aplicó una encuesta como técnica y su instrumento de cuestionario, llegando a la conclusión que los resultados son satisfactorios toda vez que la correlación de Pearson es 0.717 con grado de significatividad $p < 0.05$.

En referencia a la variable (EV) encontramos a Bustos, (2010), quienes señalan que, los (EV) vienen produciendo de manera acelerada grandes transformaciones y cambios en el trabajo pedagógico que realizan los profesores. (p.2). Así mismo, un (EV) de aprendizaje en línea, indica una serie de herramientas que respaldan y gestionan los aprendizajes, haciendo más liviana el trabajo docente en sus cursos. Herrera, 2017; citado por Malpartida, Lastra y Godoy, 2022. P.38); por lo consiguiente, Araque et. al (2018) menciona que los (EV) otorgan una gran oportunidad para que los maestros mejoren sus actividades en las aulas, en este marco, se da la influencia de forma significativa, positiva y fuerte.

Los (EV) pueden afectar la relación comunicativa entre docente y estudiante, es decir no tener en cuenta la jerarquía u otorgar un nuevo orden de coordinación de acciones que ayuden a acercar a aquellos que se encuentran distantes geográficamente; aquí se da la nueva forma de trabajar y de relacionarse en la educación (Rodríguez, 2019; p.34); por lo mismo, pueden cambiar las estrategias de enseñanza y otorgar una onda innovación en el campo educativo; de acuerdo a Rueda, Vásquez y Mena (2019) los (EV) difieren de otras herramientas tecnológicas por su forma de interactuar y participar, convirtiéndose en el nuevo canal de aprendizaje donde se puede dar la edificación social del saber y nuevas situaciones sociales. En este marco, se ve favorecida la motivación, a pesar de tantos obstáculos que se presentan en la educación de este siglo como son la falta de atención al desarrollo de las clases, siendo necesario que el estudiante sienta el encanto, la atracción y su aprendizaje sea de manera significativa, atractiva y relevante.

En este contexto, Siemens (2004), citado por Guerra (2023) argumenta que la conectividad es la ejecución de principios en las redes donde se define el saber y el desarrollo del aprender; es decir que el conocimiento está definida por modelos particulares de interacción virtual, mientras que el aprender es la creatividad de

como conectarse con modelos diferentes partiendo de habilidades que ayuden a operar los entornos y diseños ya instalados.

En consecuencia, el constructivismo consolida que el saber es construido por cada individuo; es decir cada ser, ve la realidad, organizándola y dándole sentido en forma de constructos, a partir de las tareas del hipotálamo céntrico neural, lo cual favorece a la construcción coherente global dándole coherencia y unidad al contexto. (Ortiz, 2015. p.10)

De igual modo, se toma en cuenta lo que indica El MINEDU (2016) indica el estudiantado debe interpretar, transformar y optimizar los EV. en las horas de clase y actividades sociales. Este implica valorar la información que se obtiene a través de la búsqueda, selección y evaluación, o también crear y modificar recursos de aulas y participar en redes. Por lo tanto, es fundamental adaptar los entornos virtuales de manera metódica acorde a las urgencias y beneficios del estudiantado.

Referente a este valor principal tenemos las dimensiones acorde al MINEDU (2016): Dimensión 1: Personalizar. Consiste en ajustar las apariencias y funciones de los Entornos Virtuales (EV) para que se alineen con las tareas, valores, cultura y personalidad del usuario. Dimensión 2: Gestionar información, implica organizar y sistematizar la información de manera ética y pertinente, considerando sus niveles y tipos, así como la relevancia de las tareas realizadas. Dimensión 3: Interactúa, se refiere a organizar e interpretar las comunicaciones con otros, para llevar a cabo tareas relacionadas y construir lazos basados en valores, edad y contexto sociocultural. Dimensión 4: Crear objetos virtuales en una diversidad de formatos, enfocada en la creación y desarrollo de herramientas digitales pedagógicas con diversos propósitos.

Referente a la variable (AC), Rodríguez (2019) deja sentado que la virtualidad fortifica el aprender colaborativamente a través de diferentes realidades que se funda en tareas dúctiles que puedan trabajarse fuera y dentro del aula, consintiendo formar una conexión para aprender colaborativamente partiendo de medios digitales y ejercicios abiertos que posibilitan estas realidades. En relación a ello, Culque (2020) señala que, los estudiantes presentan niveles favorables de (AC) y cooperativo en herramientas digitales, en este sentido se afirma que la

actividad colaborativa en el entorno virtual se compone en sí, en un reto que estimula a los escolares a producir al máximo su nivel educativo sobre las TIC.

Por lo consiguiente, Cuadros (2020) deja en claro que las actividades colaborativas gozan del asentimiento de los escolares y permite el incremento de la motivación en sus tareas, influyendo en el beneficio erudito. Así mismo, Dávila, et. al (2023) sitúa a los (EV) como provecho en el (AC) y permite la transformación afianzando a los estudiantes a la interactividad positiva, el compromiso personal y grupal, la habilidad social y la evaluación de grupos. (p.10)

Desde el enfoque neo-vygotskiano de (AC), el valor de la vivencia social comunicativa, no se encuentra solo al ingreso de un cúmulo de perspectivas, sino en los favores que trae consigo la coordinación social: el armazón y la solidaridad entre ambos, la motivación, la extensión de la actividad o del campo de acción, el adicionamiento de funciones y el control de las interacciones (Rosselli, 2016. p.9) toda vez que, para Vigotsky, el (AC) se sustenta en el ser humano por ser social y busca la interacción con sus pares y grupos que confluyen entre sí.

Teniendo en cuenta estos aportes se ha considerado a Iborra e Izquierdo (2015), citado por Moreyra (2023) quien mencionó que, a través del constructivismo los escolares elaboran sus propios aprendizajes desde el intercambio con sus compañeros por medio reflexivo.

Las dimensiones que considera este autor, posibilitan el (AC) desde la:

Dimensión 1: La interdependencia positiva, por medio del trabajo en equipo se logra los objetivos propuestos para que sean asumidos tales funciones con responsabilidad en el grupo y/o equipo. Dimensión 2: La interacción. donde se intercambian experiencias e información de manera constante, el cual se ve motivada por sí mismo para la culminación de las actividades. Dimensión 3: La responsabilidad individual, para la mejora y corrección del informe trabajado en equipo. Dimensión 4: Las habilidades sociales, tiene que ver con la comunicación, la resolución de problemas, distribuir, compartir y tomar el liderazgo en las tareas a ejecutarse y por lo mismo a la toma de decisiones.

III. MÉTODO

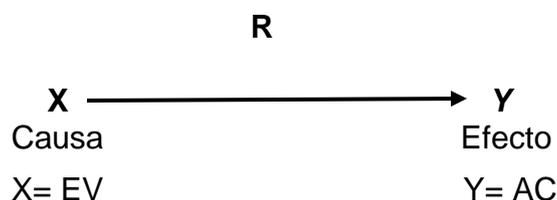
3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación:

La investigación es de tipo básico, de porte descriptivo correlacional causal transversal. En este sentido, Baptista, et. al (2014) señalan que las indagaciones correlacionales analizan la relación entre dos o más variables dentro en la población de estudio. Además, Huaire (2019), puntualiza que en toda indagación transversal causal existen variables que predicen, que anuncian o que pronostican el comportamiento de los valores principales, una vez que se establece la causalidad.

3.1.2. Diseño de investigación:

El diseño del estudio indagatorio responde al no experimental según señala Huaire (2019).



3.2. Variables y operacionalización

Definición conceptual

Variable independiente: EV.

El Minedu (2016) indica que el educando tiene que desentrañar, transformar y optimizar los EV. a lo largo de las clases y actividades sociales. Esto conlleva valorar la búsqueda, la selección y evaluación de los datos, así como crear y modificar recursos dedaleras y su participación en redes. Por ello, es necesario ajustar los entornos virtuales de acuerdo con los intereses y necesidades de manera metódica.

Variable dependiente: (AC)

Iborra e Izquierdo (2015), citado por Moreyra (2023) quien mencionó que, a través del constructivismo los escolares elaboran sus propios aprendizajes desde el intercambio con sus compañeros por medio reflexivo.

Definición operacional

Variable independiente: EV.

Los (EV) han sido calculados con la aplicabilidad de un cuestionario tipo Liker, que se conforma por ocho indicadores, dieciséis ítems y cinco opciones de alternativa y contiene cuatro dimensiones: personaliza, gestiona, interactúa y crea cosas en diferentes formas digitales; igualmente

Variable dependiente: AC.

El aprendizaje colaborativo se ha evaluado por medio de un cuestionario tipo Likert, que se conforma por siete indicadores, 16 ítems y 5 alternativas de respuesta y que contiene cuatro extensiones: interdependencia, interacción, responsabilidad, habilidad social.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población:

El universo planificado para la indagación está integrada por 243 alumnos en ambos sexos, desde el primer hasta el quinto de secundaria en la I.E. de Poroto, durante el año 2024, así se especifica en la subsiguiente tabla.

Tabla 1

Distribución de la población de escolares de una I.E. de Poroto

I.E.	Grados	Secciones	N° población (Estudiantes)	Total
1	5	11	243	
Total			243	243

Fuente, Nóminas de matrícula de una I.E. de Poroto

3.3.2. Muestra:

La muestra se obtuvo utilizando el criterio no probabilístico a juicio del investigador por convenir, en el que se seleccionó escolares que cursan el quinto grado, así se detalla en la siguiente tabla.

Tabla 2

Distribución de la muestra de escolares de una I.E. de Poroto

I.E.	Grado	Secciones	Nº población (Estudiantes)	Total
1	5°	2	36	
Total			36	36

Fuente, Nóminas de matrícula de una I.E. de Poroto

3.3.3. Muestreo:

La técnica utilizada es no probabilística, fundamentada en el criterio del indagador, acorde con las urgencias visualizadas en la entidad (Hernández, 2014).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica: Facilitan el procesamiento, la sistematización y la operacionalización en la búsqueda de procedimientos a situaciones prácticas. En este contexto, Delgado (2021) afirman que son un "conjunto de operaciones científicas o artísticas que se utilizan para obtener resultados concretos. En resumen, es un recurso que las personas emplean como medio para alcanzar un objetivo" (p.6). La técnica prioritaria facilita la respuesta a lo que se investiga, así como al porqué, para qué y el cómo. La encuesta es la técnica utilizada, junto con su correspondiente instrumento, en relación con los valores principales: (EV) y (AC).

Instrumentos: son los que facilitan la recolección y el registro de datos obtenidos a través de técnicas de estudio válidas y confiables. Constituyen una herramienta esencial para llevar a cabo cualquier investigación que aspire a ser representativa de una población. (Estrada y Caravantes, 2018); en este contexto, nuestro estudio empleará el cuestionario para medir las variables en estudio: (EV) y (AC).

Validación y confiabilidad del instrumento: Los instrumentos fueron validados utilizando el programa Excel 2010 y el SPSS 25, aplicando la validez de Aiken a través de expertos, así como la validez criterial y la confiabilidad estadística según el Alpha de Cronbach. En este contexto, la variable (EV) mostró una confiabilidad de 0.980, mientras que la variable (AC) presentó una confiabilidad de 0.976. Este proceso se basa en lo indicado según Hernández et al. (2010), la medición del valor se lleva a cabo mediante la validez del instrumento, identificando 3 modos de validar: criterial, contenido y constructo.

3.5. Procedimiento

Se plasmaron los instrumentos en un Formulario de Google, lo que facilitó su diligencia a los escolares escogidos en la muestra. Coordinando primero con el directivo de la I.E. para obtener la potestad necesaria; luego, se dialogó con los papás de los estudiantes escogidos para obtener el consentimiento. Inmediatamente, se conversó con el estudiantado, quienes dieron su aprobación, y se procedió a la ejecución del instrumento. Además, se brindó indicación y recomendación para su desarrollo, relacionadas con el tiempo, la claridad de las preguntas y, especialmente, la franqueza y autenticidad de sus contestaciones. Por lo tanto, los datos fueron transferidos a Excel para su procesamiento, lo que nos ha facilitado acceder a información objetiva y precisa para aplicar las fórmulas correspondientes y efectuar su automatización.

3.6. Métodos de análisis de datos

Baptista (2014) afirman que el análisis en una investigación científica permite el uso de gráficos y tablas estadísticas, como se ha aplicado en este estudio con sus correspondientes análisis y exégesis. Además, se esgrimió la correlación de Pearson para examinar las relaciones de los valores, dado que la muestra era inferior a cincuenta escolares.

3.7. Aspectos éticos

El análisis minucioso de la realidad educativa de una I.E. de Poroto, relacionada con (EV) y el (AC), se tomará como referencia para esta investigación. Se tendrá en cuenta información tanto internacional como nacional, de acuerdo con las normas que guían la investigación, especialmente las de nuestra institución, respetando los autores y sus fuentes bibliográficas que han sido el sustento de este estudio es esencial. Por lo tanto, la cooperación entre el director de la I.E., los papás y/o apoderados, alumnos y el profesor del curso en cuestión, nos ha permitido recopilar información importante para nuestro estudio. Se entregó a los padres de familia un consentimiento informado, en el que se explicaba el propósito y los beneficios de la investigación para sus hijos. Por lo tanto, firmarán el documento dando su permiso para aplicar los instrumentos de la investigación. Explicamos el propósito del estudio a los estudiantes y ellos participaron en esta investigación de forma voluntaria, sin obligarlos, por lo que la mayoría de los estudiantes aceptaron resolver los instrumentos de estudio y al mismo tiempo están dispuestos a participar en este estudio; así mismo firmaron el formulario de consentimiento informado y el profesor de la clase también firmará como testigo. Por motivos de seguridad, se mantiene en reserva los nombres de los estudiantes.

IV. RESULTADOS

Tabla 3

Distribución de niveles de influencia de la variable EV.

Nivel	Variable: (EV)		D1. Personaliza		D2. Gestiona Información		D3. Interactúa		D4. Crea objetos	
	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%
Alto	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%
Medio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%

Fuente, resultados de una encuesta EV. con porcentajes a escolares de una I.E. de Poroto.

Interpretación

Se pueden evidenciar los niveles en la tabla 3 alcanzados del valor EV. y respectivas sus dimensiones, donde el 100 % de los treinta y seis escolares se ubican en alto nivel, lo que hace comprender que los estudiantes tienen conocimiento sobre el uso de los (EV).

Tabla 4

Distribución de niveles de influencia del valor AC.

Nivel	Variable: (AC)		D1. Interdependencia positiva		D2. Interacción		D3. Responsabilidad individual		D4. Habilidades sociales	
	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%
Alto	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%
Medio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%	36	100%

Fuente; resultados de una encuesta de AC. con porcentajes a escolares de una I.E. de Poroto.

Interpretación

En la tabla 4 evidenciamos que los niveles del valor AC. con sus extensiones, indican que el 100 % de treinta y seis estudiantes que se encuentra en un nivel alto, indicando que les gusta y encuentran comodidad para sus aprendizajes de manera colaborativa.

Análisis de normalidad

Hipótesis de la prueba de normalidad

H_i. Los resultados de la variable (EV) y (AC) no presentan una distribución normal.

H₀. Los resultados de la variable (EV) y (AC) poseen una distribución normal.

Si $p < 0.05$ admitimos la hipótesis H_i y se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > 0.05$ admitimos la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis H₁.

Tabla 5

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	sig.
D1Personaliza	.613	36	.000
D2Gestiona	.655	36	.000
D3Interactúa	.710	36	.000
D4Crea	.703	36	.000
(EV)	.717	36	.000
D1 Interdependen.	.686	36	.000
D2Interacción	.788	36	.000
D3Responsabilidad	.532	36	.000
D4Habilidades	.623	36	.000
VAp. Colaborativo	.726	36	.000

a. corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

La Tabla 5 evidencia la prueba de Shapiro-Wilk; dado que el grupo escogido del universo es menor a 50, se llevará a cabo esta prueba.

Se observa claramente la prueba de normalidad aplicada, evidenciándose los principales conceptos que no cuentan con la condición

de normalidad ($p < 0.05$). El valor EV. y la variable (AC) presentan una significatividad de $p < 0.001$ según la prueba de Shapiro-Wilk. Asimismo, ambas variables en sus dimensiones de también muestran una condición no normal ($p < 0.05$), con significancia $p < 0.01$.

Está claro que, se utilizarán pruebas no paramétricas para la correlación R de Pearson, si alguno de los valores en indagación presenta significatividad $p < 0.05$,

Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H_i. Existe influencia directa de EV. en el AC. de una I.E. de Poroto.

H₀. No existe influencia directa de EV. en el AC. de una I.E. de Poroto.

Si $p > 0.05$ se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis H_i acorde a Pearson.

Si $p < 0.05$ se acepta la hipótesis H_i y se rechaza la hipótesis nula acorde a Pearson.

Tabla 6

Correlaciones entre variables EV. y el AC.

		V1 (EV)	V2 (AC)
Variable EV.	Correlación de Pearson	1	-.085
	Sig. (Bilateral)		.621
	N	36	36
Variable AC.	Correlación de Pearson	-.085	1
	Sig. (Bilateral)	.621	
	N	36	36

Interpretación

El nivel bilateral de significancia en la tabla 6 es 0.621 ($p > 0.05$), con correlación -0.085 ($p > 0.05$), obtenido a través de la R de Pearson.

Esto sugiere que existe una relación inversa débil entre los valores principales EV. y AC.

Hipótesis específica

Variable entornos virtuales y dimensiones de aprendizaje colaborativo

Hi1. Existe influencia directa de (EV) en la interdependencia positiva.

H01. No existe influencia directa de (EV) en la interdependencia positiva.

Hi2. Existe influencia directa de (EV) en la interacción.

H02. No existe influencia directa de (EV) en la interacción

Hi3. Existe influencia directa de (EV) en la responsabilidad individual.

H03. No existe influencia directa de (EV) en la responsabilidad individual.

Hi4. Existe influencia directa de (EV) en las habilidades sociales.

H04. No existe influencia directa de (EV) en las habilidades sociales.

Tabla 7

Correlaciones entre el valor EV. y dimensiones AC.

		V1 (EV)	D1 Interdependencia positiva	D2 Interacción	D3 Responsabilidad individual	D4 Habilidades sociales
Variable 1 (EV)	Correlación de	1	-.046	.011	-.154	-.155
	Pearson Sig. (bilateral)		.789	.948	.371	.366
	N	36	36	36	36	36

** . La correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral).

Interpretación

La Tabla 7, revela relación directa débil entre la dimensión de interacción y el valor EV, con coeficiente 0.011 y una significatividad $p > 0.05$. En cuanto a las otras extensiones, se observa una relación inversa débil, en el caso de interdependencia positiva con un valor de -0.046 y un nivel de $p > 0,05$; en responsabilidad individual con un valor de -0.154 y un nivel de $p > 0.05$; en habilidades sociales con un valor -0.155 y un nivel de $p > 0.05$; es importante señalar que dichos valores corresponden a la R de Pearson.

V. DISCUSIÓN

Partiendo de las interpretaciones de resultados y afianzándonos en los antecedentes, objetivos y marco teórico pasó a desarrollar la discusión.

El objetivo principal de nuestro trabajo académico es establecer el nivel de influencia entre EV. y AC. en escolares de una I.E. de Poroto. observamos en la tabla 3 que es alto el nivel de influencia en ambas variables, alcanzando el 100% entre los 36 estudiantes encuestados. Esto me lleva a concluir que los estudiantes sí están familiarizados con los (EV) donde personalizan sus perfiles, gestionan información, interactúan con su compañeros y sobre todo crean objetos virtuales; en este sentido Roncancio (2019), demuestra el interés de valorar los entornos de la virtualidad en la enseñanza aprendizaje pasando por un procedimiento de apreciación donde haya juicios evidentes de calidad y acomodamiento de temas, motivación, feedback, el cumplimiento de estándares, el acceso, el reúso y el uso, el bosquejo, la presentación; por lo consiguiente, Guerra (2020) corrobora lo dicho por Roncancio, que el aprendizaje se fortalece gracias a los EV, lo que hace forzoso hacer un diseño curricular ajustado a los hechos metodológicos enseñanza-aprendizaje, dado que los escolares logran aprender aceleradamente. Igual la tabla 4, se puede ver que ha alcanzado un 100% entre los 36 estudiantes encuestados, encontrándose el nivel de influencia alto.

Esto permite decir que los estudiantes adoptan estrategias para trabajar de manera colaborativa con sus compañeros de grupo y fortalecen sus aprendizajes elevando su nivel académico y desarrollo personal en la interdependencia, interacción con los demás, responsabilidad y habilidades sociales; al respecto Rodríguez (2019) menciona que el (AC) se ve fortalecida por los diversos contextos que ofrece la virtualidad para instituir acciones con flexibilidad al interior y exterior del salón de clase; en esta línea, Culque (2020) de acuerdo a su investigación, obtiene como resultado favorable el 65.6% para el trabajo cooperativo en herramientas digitales; por lo consiguiente Cuadros (2020) en su investigación corrobora lo dicho por Rodríguez y Culque, teniendo como resultados que los trabajos colaborativos agradan a los estudiantes y permite elevar el rendimiento de los escolares.

La Tabla 5 muestra a Shapiro-Wilk como prueba de normalidad, siendo la porción de la población elegida menor a 50 escolares. Además, la significancia de los valores $p < 0.001$, induciéndonos a utilizar la prueba paramétrica para la correlación R de Pearson. así mismo observamos en la tabla 6, que el valor de $p = 0.621$ ($p > 0.05$), con correlación -0.085 ($p > 0.05$); el cual nos permite decir que hay relación inversa baja en ambos valores principales EV. y el AC. aceptando la hipótesis nula; este resultado me permite concluir que la relación que existe es inversa, lo que demuestra que no hay influencia entre ambas variables; esto sugiere que los entornos virtuales poco influyen en el AC. tal como señala Huaranga (2023) quien corrobora estos resultados mencionando aún falta mayor información sobre los EV, porque no hay influencia en el AC., es decir falta espacios que permitan desarrollar esta variable dependiente.

En contraposición Fripp (2019) nos dice que, el trabajo colaborativo se ve favorecida enormemente por los (EV) y a la vez constituye un desafío estimulante para los estudiantes debiendo aprovechar al máximo el potencial educativo de las TIC; por lo mismo en esta línea de investigación Dávila, Ortiz y Ricse (2023) indica que hay correspondencia significativamente alta entre los entornos de la virtualidad y el (AC) toda vez que $r=0.795$ y sig. $p=0.000 < 0.005$ y por lo consiguientes Moreyra (2023) menciona que los resultados son satisfactorios con una correlación de 0.717 y un nivel significativo de $p < 0.05$ conforme a Pearson.

Los EV. han adquirido gran relevancia en tiempos recientes, fundamentalmente con el arribo de la pandemia. Los escolares han tenido que indagar información a través de los EV. para conservar sus conocimientos al tanto en diversas áreas del currículo, por lo mismo adentrarse profundizando ciertas materias para cumplir con sus responsabilidades escolares. De esta forma los EV. han cumplido un gran papel dentro del campo educativo y gracias a la metodología didáctica y dinámica que muchos de ellos ofrecen, permitiendo a los usuarios aprender de manera más sencilla y cómoda, como ocurre a través de juegos interactivos entre compañeros y otros; pero también, esto no es suficiente porque en las escuelas los docentes no ofrecen los espacios de

trabajos en aulas virtuales como para que los estudiantes desarrollen sus trabajos colaborativos, de tal forma que falta información del manejo virtual en este programa para que los escolares no tengan esa dificultad y se les haga difícil reunirse y aprovechar las múltiples facilidades que nos brinda la virtualidad en este espacio de aulas creadas para el trabajo colaborativo y de esta manera aprender mejor.

Por lo tanto, se evidencia que existe una influencia inversa, es decir, una correlación negativa entre EV. y AC, Esto lleva a aceptar la hipótesis H_0 y a rechazar la hipótesis H_i . Ante este resultado, se subraya la necesidad de capacitar, actualizar y autoformarse en el magisterio para enfrentar el desafío de la virtualidad, que está disponible en los escolares de todo nivel de la educación básica regular. Debemos tener en cuenta que es una herramienta educativa que aporta grandemente a la educación y el aprender de los escolares.

Referente a los objetivos específicos encontramos que los efectos que pueda causar los EV. en las dimensiones del valor AC, apreciamos en la tabla 7 que hay influencia directa débil entre la dimensión de interacción y la variable EV, con un valor de 0.011 y una significancia $p > 0,05$; permitiéndome analizar, que los estudiantes si interactúan en las redes sociales a través del chat, WhatsApp entre otros; pero, no dentro las aulas virtuales porque desconocen su funcionamiento de interacción. En lo que corresponde a las demás dimensiones encontramos una influencia inversa baja como es el caso de interdependencia positiva con un valor de -0.046 y un nivel de $p > 0,05$; en responsabilidad con un valor de -0,154 y un nivel de $p > 0,05$; en Las habilidades sociales presentaron un valor de -0,155 y un valor $p > 0,05$, según la correlación de Pearson.

Estos resultados son corroborados por Huaranga (2023) quien manifiesta que aún falta mayor información sobre los EV, porque no hay influencia en el AC, es decir falta espacios que permitan desarrollar esta variable dependiente. Por lo consiguiente, Linares y Paredes (2022) nos señalan que, como resultado en la Rho de Spearman 0.942, esto muestra que hay correlatividad positiva muy alta, en otras palabras, a mayor práctica de competencias digitales, mayor es

el desenvolvimiento del profesor quien va a generar mejores aprendizajes en el desarrollo colaborativo.

Es muy importante destacar que la influencia del valor EV. y las extensiones del valor AC. tiene una relación débil bajo, pero a la inversa es decir negativa, al igual que entre variables, por lo mismo que falta el trabajo virtual en las instituciones educativas o trabajar de manera colaborativa haciendo uso de las aulas virtuales donde se vea reflejado el trabajo colaborativo; pero, para esto las instituciones educativas tendrán que crear ambientes innovadores para que los estudiantes puedan hacer uso junto con sus maestros de cada área.

VI. CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo con el objetivo principal, se establece que no existe influencia entre los EV. y AC. en el estudiantado de una IE. en Poroto en 2024, ya que $p > 0.05$, según el coeficiente de correlación de Pearson, revela correlación inversa débil de -0.085 entre los EV. y el AC. Esto lleva a aceptar la hipótesis H_0 y rechazar la hipótesis H_1 .

Segunda: El primer objetivo específico, determina que no existe influencia entre la variable EV. y la dimensión interdependencia positiva. mostrando un nivel de correlación inversa débil de -0.046 y un valor de $p > 0.05$, con una significatividad de 0.789 según la R de Pearson. Adoptamos la hipótesis H_0 y rechaza la hipótesis del investigador.

Tercera: El segundo objetivo específico indica que hay una influencia muy débil entre EV. y la dimensión interacción, con una correlación directa débil de 0.011 y un valor de $p > 0.05$, siendo la significatividad de 0.948 según la correlación de Pearson. Es así que, no existe una influencia significativa que justifique aceptar la hipótesis alterna. Adoptamos la hipótesis H_0 y rechaza la hipótesis del investigador.

Cuarta: De acuerdo al objetivo específico tercero, establece que no hay influencia entre EV. y la dimensión responsabilidad individual, mostrando un nivel de correlación inversa débil de -0.154 y un valor de $p > 0.05$, con una significatividad de 0.371 según la R de Pearson. Tomamos la hipótesis H_0 y dejamos de lado la hipótesis H_1 .

Quinta: El cuarto objetivo específico indica que no existe influencia entre EV. y la dimensión habilidades sociales, mostrando un nivel de correlación inversa débil de -0.155 y un valor de $p > 0.05$, con una significatividad de 0.366 según la R de Pearson. Tomamos la hipótesis H_0 y abandonamos la hipótesis del investigador.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere al directivo de la IE. que promueva la implementación de aulas virtuales innovadoras para mejorar la actividad colaborativa y el aprender de los escolares. Además, es aconsejable crear espacios donde los alumnos puedan interactuar de manera colaborativa, ya sea a través de plataformas virtuales o mediante actividades de lectura. También es crucial capacitar a los docentes en el uso de estas aulas virtuales para dinamizar las clases y fomentar el aprendizaje colaborativo.

A los docentes que se les sugiere que se capaciten o informen sobre los beneficios del trabajo en aulas virtuales y su impacto en el aprendizaje colaborativo. También deben utilizar metodologías activas para aumentar la participación de los escolares y fomentar el aprendizaje colaborativo. Es importante que indaguen e investiguen de manera constante para mantener información científica y confiable que puedan ofrecer a sus alumnos. Además, deben trabajar en las habilidades y competencias transversales que apoyen a los estudiantes en el fortalecimiento de sus nuevos conocimientos.

Se aconseja a los papás y/o responsables proporcionar a sus hijos espacios de diálogo para fomentar la confianza, estableciendo principios cristianos que contribuyan a formar buenos individuos y habitantes destacados en una sociedad que demanda nuevos ideales. Además, es importante promover habilidades que beneficien su desarrollo personal, familiar y social.

Se recomienda a futuros investigadores continuar explorando estas variables de estudio para favorecer al progreso de los noviciados de nuestros escolares y la calidad de la educación del país y en nuestra región, permitiendo realizar estudios en esta misma dirección.

REFERENCIAS

- Albújar, L. (2022), *Entornos virtuales y rendimiento académico*. Universidad Nacional del Santa. [Escuela de Posgrado.] Nuevo Chimbote, Ancash-Perú. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3996/52482.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alva, S. (2021) *El rol docente en los entornos virtuales en niños del Nivel Inicial*. Facultad de Derecho y Humanidades. Escuela profesional de Educación Inicial. Universidad César Vallejo. Trujillo – Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69370>
- Araque et al. (2018). *Virtual Learning Environments: a View From the Theory of Conceptual*. *Góndola, Enseñanza y Aprendizaje de Las Ciencias*, 13(1), 86–100. <https://doi.org/10.14483/23464712.11721>
- Arévalo, J. (2018) *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque*. [Escuela de postgrado. Universidad César Vallejo. Perú.] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30085>
- Barreno, E. y Egüez, M. (2020) *Entornos virtuales y aprendizaje significativo del idioma inglés como segunda lengua*. Universidad Técnica de Ambato. *Revista de la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE)*. Inova Research Journal. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878936>
- Bustos, A. y Coll, C. (2010) *Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje*. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. Departamento de psicología evolutiva y de la educación de la Universidad de Barcelona, España. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v15n44/v15n44a9.pdf>
- Cuadros, V. (2020) *El Aprendizaje colaborativo y su incidencia en la enseñanza aprendizaje*. Pontificia Universidad Católica de Ecuador. [Dirección de

Posgrado. Maestría en Innovación.] Esmeralda, Ecuador.
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2379>

Culque (2020) *Aprendizaje colaborativo y herramientas digitales*. Universidad San Pedro. Chimbote, Perú.
http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17320/Tesis_70294.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dávila, R.; Ortiz, A. y Ricse, A. (2023) *Entornos virtuales de aprendizaje y su relación con el aprendizaje colaborativo*. Universidad continental y de los Andes de Huancayo, Perú.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3000>

Delgado, C. y Palacios, P (2021) *Técnicas Educativas*. Universidad de Azuay. Ecuador. <https://www.uazuay.edu.ec/sites/default/files/public/TECNICAS-EDUCATIVAS.pdf>

Estrada, G. y Caravantes, J. (2018) *Instrumentos de Investigación*. Universidad Tecnocientífica del Pacífico SC. Primera Edición. México.
<https://tecnocientifica.com.mx/libros/Instrumentos-de-investigaci%C3%B3n-1.pdf>

Fripp, J. (2019) *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales aplicado con el modelo flipped learning*. Pontificia Universidad Católica del Perú. [Escuela de Posgrado].
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/12499>

Guerra, D. (2023) *Fundamentos teóricos que sustentan el aprendizaje significativo mediante el uso de los entornos virtuales*. Guyana Moderna N° 12. Depósito legal digital: DC2021001122. Depósito legal impreso: PP201202DC4092.Venezuela.
<file:///C:/Users/GUILLE/Downloads/16.+Guerra2.pdf>

Guerra, P. (2020) *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso*. Universidad Andina Simón Bolívar. Área de Educación. [Maestría Profesional en Innovación.] Almacenado en

repositorio institucional. Quito, Ecuador.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7215>

Hernández, Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la investigación*. edición por McGRAW - HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A. de C.V.
<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPLERI.pdf>

Huaire, E. (2019) *Método de investigación*. Material de clase. Dirección estable:
<https://www.aacademica.org/edson.jorge.huaire.inacio/35> ARK:
<https://n2t.net/ark:/13683/pY8w/mwP>

Huaringa, A. (2023) Influencia de los entornos virtuales en el *aprendizaje colaborativo*. Universidad César vallejo. [Escuela de posgrado. Programa académico de maestría en docencia universitaria.] Lima, Perú.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/113199>

Linares, A. y Paredes, M. (2022) *Competencias digitales y el desempeño pedagógico de los docentes*. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de educación y Ciencias de la Comunicación. [Programa de Segunda Especialidad en Tecnología Educativa.] Trujillo, Perú.
<https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4bb8e1c0-feb2-447d-a696-b1f2ba96e6d4/content>

Minedu (2016) *Currículo Nacional de Educación Básica*. Perú

Moreyra, M. (2023) *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Universidad César Vallejo. [Escuela de Posgrado. Programa Académico de Maestría en Educación].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123247/Moreyra_AME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ortiz, D. (2015) El constructivismo como teoría y método de enseñanza. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación. ISSN: 1390-3861. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca Ecuador.
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

- Pichen, R. (2023) *Entornos virtuales en el desempeño docente*. Universidad César Vallejo. Educación y Vida Sostenible. Vol.1.NO.3,54-70.ISSN:2955-8611. EVSOS. <https://doi.org/10.57175/evsos.%20v1i3.26>
- Rodríguez, Y. (2019) *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Universidad Andina Simón Bolívar. Área de Educación. [Maestría Profesional en Innovación.] Almacenado en repositorio institucional. Quito, Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Roncancio, C. (2019) *Evaluación de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Tesis doctoral. Universitat de les Illes Balears. <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/671465/tcyrb1de1.pdf>
- Rueda, C.; Vásquez, C. y Mena, M. (2019). *¿Aulas inclusivas o excluyentes?: Barreras para el aprendizaje y la participación en contextos universitarios*". Revista Complutense de Educación, 30 (1): 261–276.
- Segura, M. (2023) *Estrategias de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales para el aprendizaje digital*. Universidad Señor de Sipán. [Escuela de Posgrado.] Pimentel. Lambayeque, Perú. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/11166/Segura%20Huaman%20Mavila.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Siemens, G. (2004) *Conectivismo: Una era de aprendizaje para la era digital*. Publicado bajo licencia de Creative Commons 2.5. Traducido por Leal, D. (2007). p.9. Colombia. https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf
- Tipán, J. (2015) *Los Entornos virtuales como recursos para el Proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes De la escuela de educación general básica Dr. José María Velasco Ibarra de la ciudad de Latacunga*. Universidad técnica de Cotopaxi. Ecuador. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2344>

Unesco (2018) *Docentes y sus aprendizajes en modalidad virtual*. Serie: Aportes para la reflexión y construcción de políticas docentes. Unesco Lima. Impreso en Perú. P.17. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000260919>

Unicef (2020) *El aprendizaje basado en proyectos en planea*. Enfoque general de la propuesta y orientaciones para el diseño colaborativo de proyectos. Buenos Aires-Argentina. P.25. <https://www.unicef.org/argentina/media/7771/fil>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Entornos virtuales	El Ministerio de Educación (2016) expresa que los estudiantes deben desentrañar, cambiar y mejorar los entornos virtuales durante el proceso de la actividad de aprendizaje y en acciones sociales. Esto incluye la apreciación de cómo se busca, selecciona y evalúa la información; también como se modifica y crea los materiales digitales, para comunicarse y participar en asociaciones virtuales	Los entornos virtuales han sido medidos mediante la aplicación de un cuestionario tipo likert, que consta de cuatro dimensiones como son: personalizar, gestiona información, interactúa y crea objetos virtuales en diversos formatos; así también está constituido por 8 indicadores, 16 ítems y 5 opciones de respuesta	Personalizar	<ul style="list-style-type: none"> • Adecua • Manipula 	Liker Ordinal (16– 36) Bajo (37– 57) Medio (58 – 80) Alto
			Gestiona información	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza • Sistematiza 	
			Interactúa	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta • Se comunica 	
			Crea objetos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> • Hace uso de las herramientas • Crea nuevos recursos 	
Aprendizaje colaborativo	Iborra e Izquierdo (2015), citado por	El aprendizaje autónomo ha sido	Interdependencia positiva	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo 	

	<p>Moreyra (2023) quien mencionó que, a través del constructivismo los escolares elaboran sus propios aprendizajes desde el intercambio con sus compañeros por medio reflexivo.</p>	<p>medido mediante la aplicación de un cuestionario tipo likert, que consta de cuatro dimensiones como son: interdependencia positiva, interacción, responsabilidad individual, habilidades sociales; así también está constituido por 7 indicadores, 16 items y 5 opciones de respuesta.</p>	Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • Intercambio de experiencias 	<p>Liker Ordinal (16 – 36) Bajo (37 – 57) Medio (58 – 80) Alto</p>
			Responsabilidad individual	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad 	
			Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Resolución de problemas • Compartir • Toma de decisiones 	

Anexo 2. Matriz de consistencia

Título: Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024.

Línea de investigación: Didáctica y evaluación de los aprendizajes

Pregunta general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Metodología
¿De qué manera influye los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo - 2024?	Establecer el nivel de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 2024.	Existe influencia directa de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo - 2024.	V1: Entornos virtuales V2. Aprendizaje colaborativo	<p>Tipo de estudio Descriptivo correlacional transversal</p> <p>Diseño Correlacional causal no experimental</p> <p>Población 243 estudiantes</p> <p>Muestra 36 estudiantes</p>
Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	Técnicas e instrumentos de recolección de datos
1. ¿De qué manera influye el uso de entornos virtuales en la interdependencia positiva en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo - 2024?	1. Determinar el nivel de influencia entre los entornos virtuales la interdependencia positiva en los estudiantes del	1.Existe influencia directa de los entornos virtuales en la interdependencia positiva. 2.Existe influencia directa de los	V1. a) Personalizar b) Gestiona información c) Interactúa d) Crea objetos virtuales en diversos formatos	La encuesta y el cuestionario

<p>2. ¿De qué manera influye el uso de entornos virtuales en la interacción en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo - 2024?</p> <p>3. ¿De qué manera influye el uso de entornos virtuales en la responsabilidad individual en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo - 2024?</p> <p>4. ¿De qué manera influye el uso de entornos virtuales en las habilidades sociales en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo - 2024?</p>	<p>nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 2024.</p> <p>2. Determinar el nivel de influencia entre los entornos virtuales y la interacción en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 202.</p> <p>3. Determinar el nivel de influencia entre los entornos virtuales y la responsabilidad individual en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de</p>	<p>entornos virtuales en la interacción.</p> <p>3. Existe influencia directa de los entornos virtuales en la responsabilidad individual.</p> <p>4. Existe influencia directa de los entornos virtuales en las habilidades sociales.</p>	<p>V2.</p> <p>a) Interdependencia positiva</p> <p>b) Interacción</p> <p>c) Responsabilidad individual</p> <p>d) Habilidades sociales</p>	<p>Técnicas de procesamiento y análisis de datos</p> <p>Alfa de Crombach, SPSS 25, análisis criterial, V de Aiken, tablas de frecuencia, gráficos y estadísticos.</p>
--	---	---	---	--

	<p>Poroto, provincia de Trujillo – 2024</p> <p>4. Determinar el nivel de influencia entre los entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 2024.</p>			
--	---	--	--	--

Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto

PROPÓSITO DE ESTUDIO

Estimados estudiantes se presentan ante ustedes la investigación titulada "**Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024**", cuyo objetivo busca establecer el nivel de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 2024. Esta investigación es desarrollada por el estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 80825 "Virgen del Carmen" del distrito de Poroto.

INSTRUCCIONES: Las preguntas que se te presentan a continuación están referidas al entorno virtual que ejerces como estudiante. Responde conscientemente a todas las preguntas, marcando en el casillero la alternativa que más se adecue a tu ejercicio. Este instrumento responde a cuatro componentes.

Para cada respuesta marca la alternativa correcta. **1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo**

CONSENTIMIENTO INFORMADO *

Después de haber leído los propósitos de la investigación doy mi consentimiento de manera libre y voluntaria para participar y responder la siguiente encuesta.

- Sí
 No

GRADO Y SECCIÓN *

Tu respuesta _____

1. Considero que la selección de información es importante para generar nuevos conocimientos. *

- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Muy de acuerdo

2. Preparo nueva información con imágenes creativas. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

3. Considero necesario colocar mis datos personales en mi presentación digital. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

4. Considero importante organizar mi espacio virtual con información relevante para mis aprendizajes. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

5. Busco información de diversos espacios virtuales que puedan alimentar mis presentaciones. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

6. Ordeno la información para una mejor presentación de mi trabajo virtual. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

7. Considero que es necesario respetar la autoría de la información que me sirve para mis actividades académicas. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

8. Organizo las ideas que son compartidas en el grupo de trabajo virtual. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

9. Hago uso del chat y de cualquier dispositivo para compartir ideas y/o conclusiones de trabajo grupal. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

10. Comparto información con mis compañeros de clase para nuestros trabajos. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

11. Doy a conocer mis ideas para fortalecer el trabajo de grupo dentro del entorno virtual. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

12. Levanto la mano para participar haciendo uso de los iconos virtuales. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

13. Escucho atentamente la participación de mis compañeros de trabajo y del profesor. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

14. Pongo en práctica lo que he aprendido en clase a partir de las indicaciones del profesor. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

15. Me divierto haciendo uso de las herramientas digitales para mi trabajo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

16. Elaboro nuevo material haciendo uso de las herramientas de la virtualidad. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Enlace: <https://forms.gle/q4DNoMmjdNp8nyzd8>

Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto

PROPÓSITO DE ESTUDIO

Estimados estudiantes se presentan ante ustedes la investigación titulada **"Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024"**, cuyo objetivo busca establecer el nivel de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 2024. Esta investigación es desarrollada por el estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 80825 "Virgen del Carmen" del distrito de Poroto.

INSTRUCCIONES: Las preguntas que se te presentan a continuación están referidas al aprendizaje colaborativo que ejerces como estudiante. Responde conscientemente a todas las preguntas, marcando en el casillero la alternativa que más se adecue a tu ejercicio. Este instrumento responde a cuatro componentes.

Para cada respuesta marca la alternativa correcta. **1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo**

CONSENTIMIENTO INFORMADO *

Después de haber leído los propósitos de la investigación doy mi consentimiento de manera libre y voluntaria para participar y responder la siguiente encuesta.

- Sí
- No

GRADO Y SECCIÓN *

Tu respuesta _____

1. Facilita tu aprendizaje y el de tus compañeros el trabajo en equipo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

2. Siento que es necesario relacionarse en clase para mejorar nuestro aprendizaje porque escuchamos diversas opiniones. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

3. Estoy convencido que el logro de actividades propuestas depende de la organización y funcionamiento del equipo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

4. Considero que también se puede trabajar en equipo por medio de la virtualidad y compartir colaborativamente nuestros puntos de vista. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

5. Practicas la escucha activa con tus compañeros de equipo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

6. Comparto mis experiencias relacionadas al tema que ayudan a ampliar mucho más el panorama de nuestra actividad. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

7. Apoyas o te sientes apoyado por tus compañeros al realizar una actividad. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

8. Me enriquezco mucho cuando escucho a mis compañeros opinar sobre sus vivencias y sobre todo que son referidas a nuestra actividad. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

9. Participo activamente en el desarrollo y progreso de las actividades de equipo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

10. Asumo mi responsabilidad en las actividades asignadas por el equipo para alcanzar las metas trazadas. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

11. Me preparo bien cuando expongo y mucho más cuando se trata de defender la nota del grupo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

12. Trato de asumir con responsabilidad la parte del tema que me ha tocado trabajar en grupo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

13. Coordino con mis compañeros en la planificación de actividades. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

14. Apoyo a mi grupo de trabajo cuando aclaramos las dudas y dificultades que se presentan. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

15. Divido con mis compañeros el trabajo en equipo de manera equitativa y democrática. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

16. Tomo decisiones responsables que ayudan al desarrollo y progreso de las tareas asignadas en el equipo de trabajo. *

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indeciso
- De acuerdo
- Muy de acuerdo

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Enlace: <https://forms.gle/qFYG5paHsK9Ksddb7>

Anexo 4. Formatos de validación de instrumentos para la recolección de datos

Juicio de experto: 1

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para determinar los entornos virtuales en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. 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:	Rosa <u>Janira Reyes Velasquez</u>
Grado profesional:	Maestría (<input type="checkbox"/>) Doctor (<input checked="" type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clínica (<input type="checkbox"/>) Social (<input type="checkbox"/>) Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional (<input type="checkbox"/>)
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Básica y docente de Educación Superior
Institución donde labora:	<ul style="list-style-type: none"> I.E. <u>Nº 80825 “Virgen del Carmen”</u>
Tiempo de experiencia profesional en el área: Educación	2 a 4 años (<input type="checkbox"/>) Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: NO (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento “Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	“Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”
Autor:	Cabanillas Montero, <u>Aler Joel</u>
Procedencia:	Poroto, Trujillo (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 minutos

Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación	<p>El instrumento denominado “Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”.</p> <p>Finalidad: conocer el nivel de uso de entornos virtuales en estudiantes del nivel secundaria de una IE. de Poroto</p> <p>Organización: 4 dimensiones, 8 indicadores, 16 ítems en total</p>

3. Datos de la escala

Escala Likert - Ordinal

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Entorno virtual: Un entorno virtual de aprendizaje en línea, indica una serie de herramientas que respaldan y gestionan los aprendizajes, haciendo más liviana el trabajo docente en sus cursos. Herrera, 2017; citado por Malpartida, Lastra y Godoy, 2022. P.38)	Personalizar	Adecuación de las apariencias y la funcionalidad de los entornos virtuales en relación a las actividades
	Gestiona información	Organiza y sistematiza la información con ética y pertinencia teniendo presente sus niveles y tipos
	Interactúa	<u>Organiza</u> e interpreta la comunicación con los otros para desarrollar labores vinculados
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	<u>Elabora</u> y/o edifica herramientas digitales pedagógicas con variados propósitos.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación a usted le presento el cuestionario "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto" elaborado por Aler Joel Cabanillas Montero en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD	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.

El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	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 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: 1°Personalizar – 2°Gestiona información – 3° Interactúa - 4° Crea objetos virtuales en diversos formatos

- **Primera dimensión: Personalizar**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante personaliza los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adecua	1. Considero que la selección de información es importante para generar nuevos conocimientos.	4	4	4	
	2. Preparo nueva información con imágenes creativas	4	4	4	
Manipula	3. Considero necesario colocar mis datos personales en mi presentación digital	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Gestiona información**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante gestiona información de los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organiza	4. Considero importante organizar mi espacio virtual con información relevante para mis aprendizajes	4	4	4	
	5. Busco información de diversos espacios virtuales que puedan alimentar mis presentaciones.	4	4	4	
Sistematiza	6. Ordeno la información para una mejor presentación de mi trabajo virtual. 7. Considero que es necesario respetar la autoría de la información que me sirve para mis actividades académicas.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Interactúa**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares desde los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interpreta	8. Organizo las ideas que son compartidas en el grupo de trabajo virtual.	4	4	4	
	9. Hago uso del chat y de cualquier dispositivo para compartir ideas y/o conclusiones de trabajo grupal	4	4	4	
Se comunica	10. Comparto información con mis compañeros de clase para elaborar nuestros trabajos.	4	4	4	
	11. Doy a conocer mis ideas para fortalecer el trabajo de grupo dentro del entorno virtual	4	4	4	
	12. Levanto la mano para participar haciendo uso de los iconos virtuales	4	4	4	
	13. Escucho atentamente la participación de mis compañeros de trabajo y del profesor	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Crea objetos virtuales en diversos formatos |**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante crea objetos virtuales en diversos formatos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hace uso de las herramientas	14. Pongo en práctica lo que he aprendido en clase a partir de las indicaciones del profesor	4	4	4	
	15. Me divierto haciendo uso de las herramientas digitales para mi trabajo	4	4	4	
Crea nuevos recursos	16. Elaboro nuevo material haciendo uso de las herramientas de la virtualidad	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI 18010805

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. 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:	Rosa <u>Janira</u> <u>Reyes Velasquez</u>
Grado profesional:	Maestría (<input type="checkbox"/>) Doctor (<input checked="" type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Básica y docente de Educación Superior
Institución donde labora:	• I.E. <u>Nº 80825</u> “Virgen del Carmen”
Tiempo de experiencia profesional en el área: Educación	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: NO (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto” por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	“Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”
Autor:	Cabanillas Montero, <u>Aler</u> Joel
Procedencia:	Poroto, Trujillo (2024)
Administración:	Individual

Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación	El instrumento denominado “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. Finalidad: Determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto. Organización: 4 dimensiones, 7 indicadores, 16 ítems en total

6. **Datos de la escala**

Escala Likert - Ordinal

7. **Soporte teórico**

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje colaborativo: El aprendizaje colaborativo se sustenta en el ser humano por ser social y busca la interacción con sus pares y grupos que confluyen entre sí.	Interdependencia positiva	Por medio del trabajo en equipo se logra los objetivos propuestos sean asumidos con responsabilidad las funciones en el equipo.
	Interacción	Donde se intercambian experiencias e información de manera constante, el cual se ve motivada por sí mismo para la culminación de las actividades.
	Responsabilidad individual	Para la mejora y corrección del informe trabajado en equipo.
	Habilidades sociales	Tiene que ver con la comunicación, la resolución de problemas, distribuir, compartir y tomar el liderazgo en las tareas a ejecutarse

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

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto" elaborado por Aler Joel Cabanillas Montero en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	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.
		1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	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.
		1. No cumple con el criterio
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	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: 1° Interdependencia positiva – 2° Interacción – 3° Responsabilidad individual - 4° Habilidades sociales

• **Primera dimensión: Interdependencia positiva**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante demuestra interdependencia positiva.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabajo en equipo	1. Facilita tu aprendizaje y el de tus compañeros el trabajo en equipo.	4	4	4	
	2. Siento que es necesario relacionarse en clase para mejorar nuestro aprendizaje porque escuchamos diversas opiniones.	4	4	4	
	3. Estoy convencido que el logro de actividades propuestas depende de la organización y funcionamiento del equipo.	4	4	4	
	4. Considero que también se puede trabajar en equipo por medio de la virtualidad y compartir colaborativamente nuestros puntos de vista.	4	4	4	

• **Segunda dimensión: Interacción**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares desde el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Intercambio de experiencias	5. Practicas la escucha activa con tus compañeros de equipo.	4	4	4	

	6. Comparto mis experiencias relacionadas al tema que ayudan a ampliar mucho más el panorama de nuestra actividad.	4	4	4	
	7. Apoyas o te sientes apoyado por tus compañeros al realizar una actividad en equipo.	4	4	4	
	8. Me enriquezco mucho cuando escucho a mis compañeros opinar sobre sus vivencias y sobre todo que son referidas a nuestra actividad.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Responsabilidad individual**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares en el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad	9. Participo activamente en el desarrollo y progreso de las actividades de equipo.	4	4	4	
	10. Asumo mi responsabilidad en las actividades asignadas por el equipo para alcanzar las metas trazadas.	4	4	4	
	11. Me preparo bien cuando expongo y mucho más cuando se trata de defender la nota del grupo.	4	4	4	
	12. Trato de asumir con responsabilidad la parte	4	4	4	
	del tema que me ha tocado trabajar en grupo.				

- **Cuarta dimensión: Habilidades sociales**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde demuestre sus habilidades sociales desde el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación	13. Coordino con mis compañeros en la planificación de actividades.	4	4	4	
Resolución de problemas	14. Apoyo a mi grupo de trabajo cuando aclaramos las dudas y dificultades que se presentan.	4	4	4	
Compartir	15. Divido con mis compañeros el trabajo en equipo de manera equitativa y democrática.	4	4	4	
Toma de decisiones	16. Tomo decisiones responsables que ayudan al desarrollo y progreso de las tareas asignadas en el equipo de trabajo.	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 18010805

Juicio de experto: 2

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para determinar los entornos virtuales en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. 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:	MARCO ANTONIO PALOMINO DIAZ
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Básica y docente de Educación Superior
Institución donde labora:	<ul style="list-style-type: none">I.E. N° 80825 “Virgen del Carmen”Universidad Cesar vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área: Educación	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: NO (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento “Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	“Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”
Autor:	Cabanillas Montero, <u>Aler</u> Joel
Procedencia:	Poroto, Trujillo (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 minutos

Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación	El instrumento denominado “Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. Finalidad: conocer el nivel de uso de entornos virtuales en estudiantes del nivel secundaria de una IE. de Poroto Organización: 4 dimensiones, 8 indicadores, 16 ítems en total

3. **Datos de la escala**

Escala Likert - Ordinal

4. **Soporte teórico**

Variable	Dimensiones	Definición
Entorno virtual: Un entorno virtual de aprendizaje en línea, indica una serie de herramientas que respaldan y gestionan los aprendizajes, haciendo más liviana el trabajo docente en sus cursos. Herrera, 2017; citado por Malpartida, Lastra y Godoy, 2022. P.38)	Personalizar	Adecuación de las apariencias y la funcionalidad de los entornos virtuales en relación a las actividades
	Gestiona información	Organiza y sistematiza la información con ética y pertinencia teniendo presente sus niveles y tipos
	Interactúa	<u>Organiza</u> e interpreta la comunicación con los otros para desarrollar labores vinculados
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	<u>Elabora</u> y/o edifica herramientas digitales pedagógicas con variados propósitos.

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

A continuación a usted le presento el cuestionario "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto" elaborado por Aler Joel Cabanillas Montero en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD	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.

El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	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 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: 1°Personalizar – 2°Gestiona información – 3° Interactúa - 4° Crea objetos virtuales en diversos formatos

- **Primera dimensión: Personalizar**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante personaliza los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adecua	1. Considero que la selección de información es importante para generar nuevos conocimientos.	4	4	4	
	2. Preparo nueva información con imágenes creativas	4	4	4	
Manipula	3. Considero necesario colocar mis datos personales en mi presentación digital	4	4	4	

- **Segunda dimensión: Gestiona información**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante gestiona información de los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organiza	4. Considero importante organizar mi espacio virtual con información relevante para mis aprendizajes	4	4	4	
	5. Busco información de diversos espacios virtuales que puedan alimentar mis presentaciones.	4	4	4	
Sistematiza	6. Ordeno la información para una mejor presentación de mi trabajo virtual. 7. Considero que es necesario respetar la autoría de la información que me sirve para mis actividades académicas.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Interactúa**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares desde los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interpreta	8. Organizo las ideas que son compartidas en el grupo de trabajo virtual.	4	4	4	
	9. Hago uso del chat y de cualquier dispositivo para compartir ideas y/o conclusiones de trabajo grupal	4	4	4	
Se comunica	10. Comparto información con mis compañeros de clase para elaborar nuestros trabajos.	4	4	4	
	11. Doy a conocer mis ideas para fortalecer el trabajo de grupo dentro del entorno virtual	4	4	4	
	12. Levanto la mano para participar haciendo uso de los iconos virtuales	4	4	4	

	13. Escucho atentamente la participación de mis compañeros de trabajo y del profesor	4	4	4	
--	--	---	---	---	--

- **Cuarta dimensión: Crea objetos virtuales en diversos formatos**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante crea objetos virtuales en diversos formatos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hace uso de las herramientas	14. Pongo en práctica lo que he aprendido en clase a partir de las indicaciones del profesor	4	4	4	
	15. Me divierto haciendo uso de las herramientas digitales para mi trabajo	3	4	4	
Crea nuevos recursos	16. Elaboro nuevo material haciendo uso de las herramientas de la virtualidad	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 18841819

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. 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:	Marco Antonio Palomino Diaz
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Básica y docente de Educación Superior
Institución donde labora:	<ul style="list-style-type: none"> • I.E. N^o 80825 “Virgen del Carmen” • Universidad Cesar vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área: Educación	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: NO (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto” por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	“Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”
Autor:	Cabanillas Montero, <u>Aler Joel</u>
Procedencia:	Poroto, Trujillo (2024)
Administración:	Individual

Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación	<p>El instrumento denominado “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”.</p> <p>Finalidad: Determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto.</p> <p>Organización: 4 dimensiones, 7 indicadores, 16 ítems en total</p>

6. Datos de la escala

Escala Likert - Ordinal

7. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje colaborativo: El aprendizaje colaborativo se sustenta en el ser humano por ser social y busca la interacción con sus pares y grupos que confluyen entre sí.	Interdependencia positiva	Por medio del trabajo en equipo se logra los objetivos propuestos sean asumidos con responsabilidad las funciones en el equipo.
	Interacción	Donde se intercambian experiencias e información de manera constante, el cual se ve motivada por sí mismo para la culminación de las actividades.
	Responsabilidad individual	Para la mejora y corrección del informe trabajado en equipo.
	Habilidades sociales	Tiene que ver con la comunicación, la resolución de problemas, distribuir, compartir y tomar el liderazgo en las tareas a ejecutarse

8. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto" elaborado por Aler Joel Cabanillas Montero en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	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.
		1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	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.
		1. No cumple con el criterio
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	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: 1° Interdependencia positiva – 2° Interacción – 3° Responsabilidad individual - 4° Habilidades sociales

• **Primera dimensión: Interdependencia positiva**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante demuestra interdependencia positiva.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabajo en equipo	1. Facilita tu aprendizaje y el de tus compañeros el trabajo en equipo.	4	4	4	
	2. Siento que es necesario relacionarse en clase para mejorar nuestro aprendizaje porque escuchamos diversas opiniones.	4	4	4	
	3. Estoy convencido que el logro de actividades propuestas depende de la organización y funcionamiento del equipo.	4	4	4	
	4. Considero que también se puede trabajar en equipo por medio de la virtualidad y compartir colaborativamente nuestros puntos de vista.	4	4	4	

• **Segunda dimensión: Interacción**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares desde el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Intercambio de experiencias	5. Practicas la escucha activa con tus compañeros de equipo.	4	4	4	

	6. Comparto mis experiencias relacionadas al tema que ayudan a ampliar mucho más el panorama de nuestra actividad.	4	4	4	
	7. Apoyas o te sientes apoyado por tus compañeros al realizar una actividad en equipo.	4	4	4	
	8. Me enriquezco mucho cuando escucho a mis compañeros opinar sobre sus vivencias y sobre todo que son referidas a nuestra actividad.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Responsabilidad individual**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares en el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad	9. Participo activamente en el desarrollo y progreso de las actividades de equipo.	4	4	4	
	10. Asumo mi responsabilidad en las actividades asignadas por el equipo para alcanzar las metas trazadas.	4	4	4	
	11. Me preparo bien cuando expongo y mucho más cuando se trata de defender la nota del grupo.	4	4	4	
	12. Trato de asumir con responsabilidad la parte	4	4	4	
	del tema que me ha tocado trabajar en grupo.				

- **Cuarta dimensión: Habilidades sociales**

- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar el grado de conocimiento donde demuestre sus habilidades sociales desde el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación	13. Coordino con mis compañeros en la planificación de actividades.	4	4	4	
Resolución de problemas	14. Apoyo a mi grupo de trabajo cuando aclaramos las dudas y dificultades que se presentan.	4	4	4	
Compartir	15. Divido con mis compañeros el trabajo en equipo de manera equitativa y democrática.	3	4	4	
Toma de decisiones	16. Tomo decisiones responsables que ayudan al desarrollo y progreso de las tareas asignadas en el equipo de trabajo.	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 18841819

Juicio de experto: 3

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario para determinar los entornos virtuales en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto". 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:	JOSÉ CARLOS ANTICONA BUENO
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor (<u> </u>)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (<u>x</u>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Básica y docente de Educación Superior
Institución donde labora:	• I.E. N ^o 80825 "Virgen del Carmen"
Tiempo de experiencia profesional en el área: Educación	2 a 4 años () Más de 5 años (<u>x</u>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: NO (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto", por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	"Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto"
Autor:	Cabanillas Montero, <u>Aler</u> Joel
Procedencia:	Poroto, Trujillo (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 minutos

Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación	El instrumento denominado "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto". Finalidad: conocer el nivel de uso de entornos virtuales en estudiantes del nivel secundaria de una IE. de Poroto Organización: 4 dimensiones, 8 indicadores, 16 ítems en total

3. **Datos de la escala**

Escala Likert - Ordinal

4. **Soporte teórico**

Variable	Dimensiones	Definición
Entorno virtual: Un entorno virtual de aprendizaje en línea, indica una serie de herramientas que respaldan y gestionan los aprendizajes, haciendo más liviana el trabajo docente en sus cursos. Herrera, 2017; citado por Malpartida, Lastra y Godoy, 2022. P.38)	Personalizar	Adecuación de las apariencias y la funcionalidad de los entornos virtuales en relación a las actividades
	Gestiona información	Organiza y sistematiza la información con ética y pertinencia teniendo presente sus niveles y tipos
	Interactúa	<u>Organiza e</u> interpreta la comunicación con los otros para desarrollar labores vinculados
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	<u>Elabora y/o</u> edifica herramientas digitales pedagógicas con variados propósitos.

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

A continuación a usted le presento el cuestionario "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto" elaborado por Aler Joel Cabanillas Montero en el año 2024, 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 sintáctica 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 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: 1°Personalizar – 2°Gestiona información – 3° Interactúa - 4° Crea objetos virtuales en diversos formatos

• **Primera dimensión: Personalizar**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante personaliza los entornos virtuales.]

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adecua	1. Considero que la selección de información es importante para generar nuevos conocimientos.	4	4	4	
	2. Preparo nueva información con imágenes creativas	4	4	4	
Manipula	3. Considero necesario colocar mis datos personales en mi presentación digital	4	4	4	

• **Segunda dimensión: Gestiona información**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante gestiona información de los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organiza	4. Considero importante organizar mi espacio virtual con información relevante para mis aprendizajes	4	4	4	
	5. Busco información de diversos espacios virtuales que puedan alimentar mis presentaciones.	4	4	4	
Sistematiza	6. Ordeno la información para una mejor presentación de mi trabajo virtual.	4	4	4	
	7. Considero que es necesario respetar la autoría de la información que me sirve para mis actividades académicas.				

- **Tercera dimensión: Interactúa**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares desde los entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interpreta	8. Organizo las ideas que son compartidas en el grupo de trabajo virtual.	4	4	4	
	9. Hago uso del chat y de cualquier dispositivo para compartir ideas y/o conclusiones de trabajo grupal	4	4	4	
Se comunica	10. Comparto información con mis compañeros de clase para elaborar nuestros trabajos.	4	4	4	
	11. Doy a conocer mis ideas para fortalecer el trabajo de grupo dentro del entorno virtual	4	4	4	
	12. Levanto la mano para participar haciendo uso de los iconos virtuales	4	4	4	
	13. Escucho atentamente la participación de mis compañeros de trabajo y del profesor	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Crea objetos virtuales en diversos formatos**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante crea objetos virtuales en diversos formatos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Hace uso de las herramientas	14. Pongo en práctica lo que he aprendido en clase a partir de las indicaciones del profesor	4	4	4	
	15. Me divierto haciendo uso de las herramientas digitales para mi trabajo	4	4	4	
Crea nuevos recursos	16. Elaboro nuevo material haciendo uso de las herramientas de la virtualidad	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 42392150

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”. 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:	JOSÉ CARLOS ANTICONA BUENO
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Básica y docente de Educación Superior
Institución donde labora:	<ul style="list-style-type: none"> I.E. <u>Nº 80825</u> “Virgen del Carmen”
Tiempo de experiencia profesional en el área: Educación	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: NO (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto” por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	“Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”
Autor:	Cabanillas Montero, <u>Aler Joel</u>
Procedencia:	Poroto, Trujillo (2024)
Administración:	Individual

Tiempo de aplicación:	45 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación	<p>El instrumento denominado “Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto”.</p> <p>Finalidad: Determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto.</p> <p>Organización: 4 dimensiones, 7 indicadores, 16 ítems en total</p>

3. Datos de la escala

Escala Likert - Ordinal

4. Soporte teórico

Variable	Dimensiones	Definición
Aprendizaje colaborativo: El aprendizaje colaborativo se sustenta en el ser humano por ser social y busca la interacción con sus pares y grupos que confluyen entre sí.	Interdependencia positiva	Por medio del trabajo en equipo se logra los objetivos propuestos sean asumidos con responsabilidad las funciones en el equipo.
	Interacción	Donde se intercambian experiencias e información de manera constante, el cual se ve motivada por sí mismo para la culminación de las actividades.
	Responsabilidad individual	Para la mejora y corrección del informe trabajado en equipo.
	Habilidades sociales	Tiene que ver con la comunicación, la resolución de problemas, distribuir, compartir y tomar el liderazgo en las tareas a ejecutarse

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Cuestionario para determinar el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución Educativa de Poroto" elaborado por Aler Joel Cabanillas Montero en el año 2024, de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	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 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: 1° Interdependencia positiva – 2° Interacción – 3° Responsabilidad individual - 4° Habilidades sociales

• **Primera dimensión: Interdependencia positiva**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante demuestra interdependencia positiva.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabajo en equipo	1. Facilita tu aprendizaje y el de tus compañeros el trabajo en equipo.	4	4	4	
	2. Siento que es necesario relacionarse en clase para mejorar nuestro aprendizaje porque escuchamos diversas opiniones.	4	4	4	
	3. Estoy convencido que el logro de actividades propuestas depende de la organización y funcionamiento del equipo.	4	4	4	
	4. Considero que también se puede trabajar en equipo por medio de la virtualidad y compartir colaborativamente nuestros puntos de vista.	4	4	4	

• **Segunda dimensión: Interacción**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares desde el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Intercambio de experiencias	5. Practicas la escucha activa con tus compañeros de equipo.	4	4	4	
	6. Comparto mis experiencias relacionadas al tema que ayudan a ampliar mucho más el panorama de nuestra actividad.	4	4	4	
	7. Apoyas o te sientes apoyado por tus compañeros al realizar una actividad en equipo.	4	4	4	
	8. Me enriquezco mucho cuando escucho a mis compañeros opinar sobre sus vivencias y sobre todo que son referidas a nuestra actividad.	4	4	4	

- **Tercera dimensión: Responsabilidad individual**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde el estudiante interactúa con sus pares en el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad	9. Participo activamente en el desarrollo y progreso de las actividades de equipo.	4	4	4	
	10. Asumo mi responsabilidad en las actividades asignadas por el equipo para alcanzar las metas trazadas.	4	4	4	
	11. Me preparo bien cuando expongo y mucho más cuando se trata de defender la nota del grupo.	4	4	4	
	12. Trato de asumir con responsabilidad la parte	4	4	4	

- **Cuarta dimensión: Habilidades sociales**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento donde demuestre sus habilidades sociales desde el aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación	13. Coordino con mis compañeros en la planificación de actividades.	4	4	4	
Resolución de problemas	14. Apoyo a mi grupo de trabajo cuando aclaramos las dudas y dificultades que se presentan.	4	4	4	
Compartir	15. Divido con mis compañeros el trabajo en equipo de manera equitativa y democrática.	4	4	4	
Toma de decisiones	16. Tomo decisiones responsables que ayudan al desarrollo y progreso de las tareas asignadas en el equipo de trabajo.	4	4	4	


 Firma del evaluador
 DNI 42392150

Anexo 5. Consentimiento informado

Título de la investigación: **“INFLUENCIA DE ENTORNOS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA IE. 80825 DE POROTO, 2024”**

Investigador: Aler Joel Cabanillas Montero

Propósito del estudio:

Estimados estudiantes se presentan ante ustedes la investigación titulada **“Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024”**, cuyo objetivo busca establecer el nivel de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa 80825 del distrito de Poroto, provincia de Trujillo – 2024.

Esta investigación es desarrollada por el estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 80825 “Virgen del Carmen” del distrito de Poroto.

Impacto del problema de la investigación.

Esta investigación es importante porque nos ayudará a conocer el nivel de influencia de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo, y de esta manera identificar la manera como los estudiantes se devuelven en relación al uso de los entornos virtuales.

Procedimiento: Si usted decide que su hijo (a) participe en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se aplicará dos encuestas donde se recogerá información en base al uso de los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo.
2. Cada una de las encuestas se aplicará con una duración de 45 minutos aproximadamente y se realizará en las aulas del 5to grado del nivel secundaria de la I.E. N° 80825 “Virgen del Carmen”. Las respuestas serán codificadas usando un número de identificación que no comprometa la identidad del participante.

Participación voluntaria (principio de autonomía): Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de ésta en un tríptico donde se informará los logros y dificultades en el proceso. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

Confidencialidad (principio de justicia): Garantizamos que la información recogida en la lista de cotejo y rubrica de su menor hijo(a)/representado será totalmente confidencial y no se podrán usar para ningún 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 Aler Joel Cabanillas Montero, email: joler20@gmail.com y asesora la Dra. Cinthya Virginia Soto Hidalgo, email: csotoh@ucvvirtual.edu.pe

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombres y apellidos:.....

Firma:.....

Fecha y hora:.....

Anexo 6. Autorizaciones para el desarrollo del Trabajo Académico.



**SOLICITO: PERMISO PARA REALIZAR
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN Y
APLICAR INSTRUMENTOS.**

SEÑOR: SEGUNDO NOE LOZANO MERCADO
DIRECTOR I.E. N° 80825 “VIRGEN DEL CARMEN” – POROTO
S.D

Yo, **Cabanillas Montero Aler Joel**, identificada con DNI N° 4065805, con domicilio Jirón Lima N° 598- Buenos Aires Sur, Distrito de Victor Larco- Provincia de Trujillo – Región La Libertad. Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Que encontrándome culminando mi Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje, en la Universidad “Cesar Vallejo”, solicito a Ud. AUTORIACIÓN para de desarrollo de mi investigación titulada “**Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024**” y la aplicación de los instrumentos de recolección de datos para optar el título de Segunda Especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje. Por lo expuesto ruego a usted acceder a mi solicitud.

Trujillo, 29 de abril del 2024

Atentamente,

Aler Joel Cabanillas Montero
DNI N° 40658005



I.E. N° 80825 "VIRGEN DEL CARMEN"
CALLE SANTOS CHOCANO S/N
POROTO - TRUJILLO



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80825 "VIRGEN DEL CARMEN" DEL DISTRITO DE POROTO, QUE SUSCRIBE:

AUTORIZA:

Que el Profesor **ALER JOEL CABANILLAS MONTERO**, Docente del área de Ciencias Sociales de la I.E. N° 80825 "Virgen del Carmen", aplique un instrumento de recojo de datos "Cuestionario de uso de los entornos virtuales" y el "Cuestionario sobre el aprendizaje colaborativo" a los estudiantes de Educación Secundaria de nuestra IE., como parte del desarrollo de la investigación titulada: **"Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024"**. Desarrollada en la Universidad Cesar Vallejo, para obtener el título de Segunda especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje.

Poroto, 03 de mayo del 2024.



Segundo Noé Luciano Mercado
DIRECTOR
DNI. N° 19061321

Anexo 7. Resultados del análisis de consistencia interna

Confiabilidad Alpha de Crombach

Fiabilidad Entornos Virtuales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	36	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	36	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.980	16

Fiabilidad Aprendizaje Colaborativo

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	36	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	36	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.976	16

Anexo 8. Resultado de similitud del Turnitin

feedback studio ALER JOEL CABANILLAS MONTERO | Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, ... /100 < 1 de 154 > ?



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo en estudiantes del nivel secundaria de la IE. 80825 de Poroto, 2024.

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

AUTOR:
Cabanillas Montero, Aler Joel (orcid.org/0000-0002-5851-5882)

ASESORA:
Dra. Soto Hidalgo, Cinthya Virginia (orcid.org/0000-0003-4826-8447)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO — PERÚ
2024

Resumen de coincidencias X

10 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

0	1	Entregado a Universida...	8 %
		Trabajo del estudiante	
10	2	repositorio.ucv.edu.pe	2 %
		Fuente de Internet	
	3	hdl.handle.net	<1 %
		Fuente de Internet	
	4	drogo7.blogspot.com	<1 %
		Fuente de Internet	
	5	Inter-American Yearbo...	<1 %
		Publicación	
	6	Fripp Anicama, Johan L.	<1 %
		Publicación	
	7	Strauser, David R., Staci...	<1 %
		Publicación	
	8	repositorio.unh.edu.pe	<1 %
		Fuente de Internet	
	9	Correlación entre el re...	<1 %
		Publicación	