



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje significativo en
estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024

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

AUTORA:

Aznaran Cruzado, Betty Roxana (orcid.org/0009-0008-7232-0771)

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.

Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA PROFESIONAL DE SEGUNDA 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 significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024", cuyo autor es AZNARAN CRUZADO BETTY ROXANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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 22-07- 2024 12:29:18

Código documento Trilce: TRI - 0827438



Declaratoria de originalidad del autor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS
VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, AZNARAN CRUZADO BETTY ROXANA 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 significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 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
BETTY ROXANA AZNARAN CRUZADO DNI: 42363514 ORCID: 0009-0008-7232-0771	Firmado electrónicamente por: BRAZNARAN el 22-07- 2024 22:47:46

Código documento Trilce: TRI - 0827439



Índice

Caratula	
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	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variable y operacionalización	10
3.3. Población, muestra y muestreo	11
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	12
3.5. Procedimiento	13
3.6. Método de análisis de datos	13
3.7. Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	20
VI. CONCLUSIONES	23
VII. RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS	

Resumen

El trabajo académico de investigación tiene como objetivo general establecer el grado de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa de Virú, 2024; para el cual se ha empleado el diseño descriptivo: correlacional causal transversal, con una población de 120 y una muestra de 27 estudiantes del quinto grado de secundaria de una institución educativa de Virú, 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 0,860 en la variable entornos virtuales y en aprendizaje significativo de 0,901. La investigación establece que el coeficiente de correlación es directa alta entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una institución educativa de Virú, siendo que el valor de $p < 0,001$ de acuerdo a la R de Pearson con un nivel de correlación directa alta de 0,729, entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo, aceptándose la hipótesis alterna H_1 y descartando la hipótesis nula H_0 .

Palabras clave: Entornos, virtualidad, aprendizaje, significativo.

Abstract

The general objective of the academic research work is to establish the level of influence between virtual environments and meaningful learning in secondary school students of an educational institution in Viru, 2024; for which the descriptive design has been used: cross-causal correlational, with a population of 120 and a sample of 27 fifth grade secondary school students from an educational institution in Virú, applying the type of non-probabilistic sampling, at the discretion of the researcher. As data collection instruments, two questionnaires were applied, which have been validated by expert judgment and through SPSS software number 25, the Excel 2010 program, yielding a reliability of Cronbach's alpha of 0.860 in the variable virtual environments and meaningful learning. of 0.901. The research establishes that the correlation coefficient is high direct between virtual environments and the significant learning of the students of an educational institution in Virú, with the value of $p < 0.001$ according to Pearson's R with a level of direct correlation high of 0.729, between virtual environments and meaningful learning, accepting the alternative hypothesis H1 and discarding the null hypothesis Ho.

Keywords: Environments, virtuality, learning, significant.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual, la educación en el ámbito nacional, tuvo que acomodarse a los cambios acelerados que ha demandado el uso total e inesperado de distintos tipos de tecnologías orientadas al proceso de enseñar y aprender, como producto de la pandemia vivida a nivel mundial; en este marco, el docente ha puesto en práctica sus habilidades comunicativas en TIC, considerándolas dentro de sus planificaciones como esencial para interactuar con sus estudiantes. Al respecto, OCDE (2020), indica que, en Latinoamérica la señal de conexión sigue siendo una gran debilidad en las poblaciones, a diferencia que esta dificultad se va acortando en la población estudiantil debido a que el estado y las instituciones, van implementándolas de equipos, es así que, el 75% de escolares puede acceder a internet en un computador portátil o de mesa en su centro de estudios (p.15).

Por lo consiguiente, esta necesidad de transformar las relaciones educativas, se enlaza con la forma en que los escolares se insertan en sus escuelas y con sus aprendizajes. Las experiencias educativas son apropiadas y significativas para los escolares a partir de sus vivencias en su contexto, teniendo en cuenta el vínculo con la tecnología y resolución colaborativa de problemas. (Unicef, 2023. p.14) Es decir, avanzar hacia el desarrollo de competencias, se hace necesario que los estudiantes forjen sus propios aprendizajes a partir de sus conocimientos previos y/o experiencias vividas en su contexto y más aún si el objeto o el medio de estudio es de su propio interés por el cual generará aprendizajes significativos.

Conforme a estudios de índole internacional, encontramos a Maliza, et.al. (2021) que, el desarrollo de la metacognición en el individuo, ha contribuido a la mejora de la selección, comparación e interpretación de la información. Por lo tanto, el aprendizaje autónomo fortalece los criterios cognitivos. Entre las fuentes nacionales consultadas se encontró a Arévalo (2018), menciona que, el perfil del educando y del educador, son esenciales para lograr buenos aprendizajes a través del análisis en estos entornos de la virtualidad. En localidad, tenemos a Saldaña (2022) manifiesta que, la autonomía de los aprendizajes no siempre depende de la manipulación o utilización de las múltiples herramientas virtuales; de acuerdo al rango significativo de 0,001 y la Rho de Spearman=0,112, afirma lo dicho al plantear

el problema, que hay escasa interacción de parte de los escolares con los medios virtuales, por el mismo hecho que no se tienen los equipos suficientes en la institución.

A partir de estos fundamentos planteados, enunciamos el problema general: ¿Qué grado de influencia existe entre los entornos virtuales, el cual se denominará en lo posterior (EV) y el aprendizaje significativo, el cual se denominará en lo posterior (AS) en estudiantes del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024?; en los problemas específicos: P.E.1. ¿Qué grado de influencia existe entre los EV y el desarrollo personal en estudiantes del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024? P.E.2. ¿Qué grado de influencia existe entre los EV y los conocimientos previos en escolares del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024? y P.E.3. ¿Qué grado de influencia existe entre los EV y el descubrimiento en escolares del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024?

Este estudio justificó de manera teórica la investigación basándose en la teoría de Vega (2023) en donde se indica que, el (AS) es consolidado a través de las aulas virtuales y sugiere apoyar a estos estudiantes que no cuentan con estos dispositivos electrónicos en casa con acceso a internet. En la metodología se considera el enfoque cuantitativo que permitirá recoger mediante el cuestionario la información requerida sometiendo para su validez al criterio de expertos y veracidad en el método estadístico alfa de Crombach. En lo social, vemos estos estudios repercuten en beneficio de la sociedad y mucho más, con estudiantes competentes, capaces de transformar y enriquecer sus comunidades haciendo uso de los medios virtuales. Se justifica también en lo práctico, generando propuestas de mejora en lo pedagógico con niveles aceptables de rendimiento escolar, que permite el adecuado uso de las herramientas virtuales en una I.E. de Virú.

El objetivo general se basó en establecer el grado de influencia entre los EV. y el AS. en estudiantes del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024. Los específicos: O.E.1. Determinar el grado de influencia entre los EV. y los conocimientos previos en alumnos del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024, O.E.2. Determinar el grado de influencia entre los EV. y el descubrimiento del AS. en alumnos del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024 y O.E 3. Determinar el

grado de influencia entre los EV. y el desarrollo personal del AS. en alumnos de secundaria de una IE. de Virú, 2024.

La hipótesis general consiste en que existe influencia directa entre los EV. y el AS. en alumnos de secundaria de una IE. de Virú, 2024. En las específicas tenemos: H.E.1. Existe influencia directa entre los EV. y los conocimientos previos de la variable en alumnos de secundaria de una IE. de Virú, 2024; H.E.2. Existe influencia directa entre los EV. y el descubrimiento del AS. en alumnos de secundaria de una I.E. de Virú, 2024; H.E.3. Existe influencia directa entre los EV. y el desarrollo personal del AS. en alumnos del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024.

La investigación se aplicó en una IE. de la provincia de Trujillo, específicamente en Virú, el que permitirá el desarrollo con estudiantes de acuerdo a su población. El plan de nuestro trabajo de investigación considera el tiempo desde agosto 2023 a julio 2024, fecha en que deberá culminar el proyecto.

II. MARCO TEÓRICO

La investigación considera diversos estudios que se ha realizado en función a las variables previstas, tenemos a nivel internacional:

Barreno (2020) en su estudio cuyo objetivo fue analizar los diferentes compendios de los EV. además de su influencia en los AS. en Ecuador, específicamente en alumnos. Con respecto a la metodología esta tuvo un enfoque denominado mixto y fue de una investigación experimental. Se consideró la encuesta con un cuestionario aplicado a 80 estudiantes con edades de quince y dieciséis años. Así que, los porcentajes demostraron que la mayoría de escolares no consideraron tener algún tipo de familiaridad con los (EV) como también, mencionaron que la utilidad de esta pedagogía tecnológica tiene que ayudar al elevar el nivel del (AS) en el estudiante.

Guerra (2020) realizó una investigación que buscaba como objetivo analizar los (EV) relacionándolo con la didáctica de la PEA en una segunda lengua para la modalidad presencial en educandos de una IE. en el Ecuador, específicamente de primer año. Aplicando un rumbo mixto con análisis de datos de tipo inductivo y descriptivo, investigación bibliográfica y de campo a un nivel descriptivo dirigido a 116 participantes divididos en 113 escolares y 3 docentes de la materia de inglés; obtiene como resultado que el 67 % de la muestra está de acuerdo frente a un 33 % que está en desacuerdo, concluyendo que se enriquece el aprendizaje cuando se complementa con el uso de los (EV), los cuales se podría un currículo que se adapte a estas formas novedosas de enseñar y aprender. Esto se hace más evidente cuando el estudiante adquiere nuevos conocimientos.

Salguero (2022) en su investigación buscó analizar cómo influye los (EV) en el (AS) en educandos de una I.E. de Ecuador; la metodología hace referencia al enfoque mixto con un nivel exploratorio, descriptivo y correlacional. El medio para recoger los datos fue el cuestionario en sus dos variables su población fue de 53 estudiantes; teniendo como resultado que el 65 % de estudiantes utilizan periódicamente (EV), por lo que un 54 % se comunican eficientemente de forma significativa, concluyendo que existe influjo en el (AS) por parte de los (EV) lo que da lugar a la aceptación de la hipótesis alterna.

Cedeño y Zambrano (2022) realizó un estudio cuyo objetivo fue analizar las competencias pedagógicas trabajadas en el (EV) de aprendizaje por parte de los profesores de la U.E.F. San Jacinto en Ecuador. Con respecto a los métodos empleados, ésta fue no empírica y con una regla de análisis descriptivo con enfoque mixto como técnica de encuesta a través del cuestionario del Google Forms. La población constituida por 25 docentes. Los resultados demostraron que los docentes en su accionar pedagógico cuentan con un nivel alto de aplicabilidad, concluyendo que los profesores hicieron suya el manejo de las TIC pasando por un sumario autodirigido y manipulando una gama de recursos que mantienen activo el aprendizaje progresivo, colaborativo e independiente, poniendo atención en la edificación del conocimiento y progreso de las competencias individuales y profesionales.

En lo que respecta a nivel nacional consideramos a Rojas, et. al. (2019) donde se identifica el objetivo de relacionar los (EV) y el aprender en alumnos de la provincia de Huancavelica. Este estudio es básico, con diseño descriptivo correlacional donde tomó el método científico de manera general y procedimientos específicos de carácter estadístico e hipotético deductivo. La muestra contó con 126 participantes. La encuesta como técnica y el cuestionario de medio para el recojo de datos. Concluyen que existe una fuerte significatividad y relación directa dado que el nivel de significancia es del 5%, $p\text{-valor}:0.000<0.010$.

Pibaque (2021) en su tesis de investigación, propuso determinar cómo influyen los (EV) y el (AS) en Piura, específicamente en estudiantes. En lo que se refiere al enfoque, fue cuantitativo, no empírica y transversal. Utilizó un método de análisis descriptivo, además de realizar una correlación entre variables. La muestra estuvo representada por 40 estudiantes; se aplicó la encuesta a través del cuestionario. Concluye que entre (EV) y (AS) hay influencia, toda vez que el resultado arroja $R^2 0.1722$ con un grado de influencia de 17,22%.

Urday y Deroncele (2022) consideran en su investigación el objetivo, evaluar el PEA significativo en un (EV) de una I.E. de Lima. Presentan el enfoque mixto direccionado desde el cualitativo con estudio de casos, y donde se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas con entrevista y cuestionario. Participaron 29

escolares y 10 profesores. Los resultados demuestran que se han encontrado debilidades en los profesores en la gestión del PEA por medio de la plataforma digital y más aun utilizando las prácticas tradicionales se ha podido demostrar las extenuaciones y fortificaciones del aprendizaje significativo en los escolares por medio de la enseñanza virtual.

Vega (2023) en su investigación buscó establecer una relación entre la utilidad de un aula de modalidad virtual y los (AS) en estudiantes de una I.E. de Lima. La investigación fue no empírica, transversal y de diseño cuantitativo con un método de análisis correlacional y descriptivo. Los instrumentos 2 cuestionarios; la muestra 97 estudiantes. Los resultados fueron muy significativos de 0.000 y una correlación $Rho=0.545$. donde la potencia de asociatividad es modosa real y significativa estadísticamente; por lo que se da la relación inmediata y significativa entre el aula virtual y (AS).

En el ámbito nacional, Alva (2021) realizó un estudio cuyo objetivo fue entender la función de educar, el docente en el rol que media específicamente, en la enseñanza de modalidad virtual, en particular orientada al nivel inicial. La investigación fue básica con diseño fenomenológico. Entre los participantes se encontraron educadores provenientes de varias ugeles distribuidas en la provincia de Trujillo. Se aplicaron entrevistas. Concluyéndose en que el rol del docente, está ligada específicamente al uso de los (EV) en el aula, es así que, complementa su aprendizaje sobre todo cuando los estudiantes pertenecen a niveles educativos iniciales.

Ruitón (2022) realizó un estudio que buscó establecer una analogía entre educación virtual y aprendizaje en los estudiantes. Dicha investigación es correlacional y descriptiva, conformada por una muestra de 98 escolares. Utilizó un balotario de preguntas para recoger los datos. El grado de correlación es de $Rho=0.756$; La conclusión es que existe una alta correlación entre educación virtual y aprendizaje., por lo que favorece a ejecutar un progreso en las técnicas de la educación virtual.

Vílchez y Lavado (2023) en su tesis buscaron establecer una relación entre los (EV) y el (AS). Fue una investigación básica, cuantitativa, específicamente,

correlativo. Con respecto al objeto de estudio, utilizó 28 alumnos; tomando en cuenta la encuesta y el cuestionario. El resultado es el grado de correlación de $0.373 < 1.00$, arribando al cierre donde el entorno virtual si marca la relación significativa en el aprendizaje significativo de los educandos.

En lo referente a los (EV) Castañeda y López (2007) citado por Rojas, et. al. (2019) nos dice que, son áreas donde se unen diversas herramientas y mercancías de aprendizaje en la cual las personas de diversos lugares interactúan. Estas zonas alojadas en internet conocidas como entornos virtuales, las utilizamos para realizar el seguimiento, distribuir, administrar, y evaluar las tareas de enseñanza aprendizaje (p.3); así mismo, Cedeño y Murillo (2020) indican que los (EV) de aprendizaje, ejerciendo un rol significativo para el fortalecimiento de una labor educativa y a su vez, creando campos para que el educando no pierda su interconexión con los otros y pueda crear rutas de cómo analizar y reflexionar colaborativamente, sin tener que ser un escueto observador; además, establecer maniobras que formen un nuevo modelo de enseñanza. En esta línea, Gabarda et. al. (2019) nos dice que, para que haya un trabajo óptimo en el (EV), el educador debe conocer y manejar a la perfección estas herramientas que permiten el progreso de las actividades formativas, porque no se puede dar aquello que no se tiene.

Así mismo, Siemens (2004) explica que existen varios tipos de conexión que representan un piloto de aprendizaje que incorpora a su vez varias tendencias de índole telúrica en una época en donde la educación toma vital importancia en el desenvolvimiento general de toda persona. Por otro lado, las herramientas determinan el tipo de actividades a realizar. En Latinoamérica, los logros en el aprendizaje han ido evolucionando de forma lenta. Otro factor importante fue incorporar la digitalización en el proceso (p.9)

Con respecto al entorno, este proceso de aprendizaje se vuelve activo en vez de simplemente recibir y recordar información pasiva: el aprendizaje implica el proceso de reconstrucción de información en el que la nueva información se integra y se asocia con la información existente. Los docentes actúan como facilitadores del aprendizaje, el desarrollo académico y personal. El profesor apoya el proceso

de construcción de conocimientos, pero el alumno es en última instancia, decide sobre lo que quiere aprender, cuánto tiempo le dedica a ello e interpreta cada nuevo conocimiento a su manera. Finalmente, el resultado del aprendizaje depende en última instancia de sus actividades mentales constructivas. Así mismo, son las actividades teóricas y a su vez prácticas que estando bien planteadas deberían enriquecer la reflexión y el ejercicio práctico de la misma. Una forma de favorecer este aprendizaje es trabajar y colaborar entre grupos de estudiantes para que se puedan explorar diferentes perspectivas, ideas y experiencias. (Santoveña, 2015; p. 2)

Desde otro punto de vista, MINEDU (2016) expresa que, los estudiantes se encuentran en plena potestad de seleccionar, comparar, interpretar información a través de (EV), es así que con la práctica se desarrolla su competencia comunicativa. Así como también, son los estudiantes los que crean sus propios contenidos y eligen las herramientas digitales que emplearan para difundir esa información.

MINEDU (2016) describe cada una de estas extensiones de la siguiente manera: D1: Personaliza, referido a acomodar formas y funcionamiento de EV. dándole una presentación conforme a su valores y cultura caracterizando su contexto socio cultural en relación a sus actividades. D2: Gestiona información, está orientado al análisis y recojo de la información, la selección y sistematización de lo que realmente ha requerido para su conocimiento respetando las reglas y los formatos originales en relación a la ética y pertinencia de sus actividades. D3: Interactúa, corresponde a la comunicación entre pares de acuerdo a su edad e intereses propios, construyendo lazos de amistad, estudio y/o trabajo en equipo. Es decir, compartir valores de acuerdo a su realidad social. D4: Crea objetos virtuales en diversos formatos, se refiere a construir herramientas que ayuden a fortalecer los aprendizajes de los usuarios o de cualquier usuario que la requiera.

Referente a la variable (AS) Vega (2023) afirma que es cuando el estudiante a partir del estudio, interioriza el conocimiento. Es decir, primero tiene que asociar el nuevo conocimiento con lo que ya tiene o conoce, valorar la información reciente y sobre todo va a prestar más atención porque es parte de su realidad y vivencia

diaria, no es un saber efímero. Él mismo hace análisis, Analiza, lo comprende, concibe, y le es indispensable en su proceso de aprendizaje. El un conocimiento que lo empleará en diferentes momentos de su vida. También porque se le hace fácil aplicarlo, evaluarlo y retroalimenta el interés en su autonomía y procesos estructurales cognitivos (p.42). Por lo consiguientes, Melo, et al. (2019) define que el (AS), está enfocado en el pensamiento conducta, sustentándose en los esclarecimientos hablados del profesor, que trasfiere opiniones a los educandos, para que se conviertan en registros de conocimientos, y al mismo tiempo obliga que los escolares hagan uso de sus procesos mentales, reforzados por el educador, con la intención de acopiar y reproducir toda información que proviene de opiniones presentadas. Al respecto Gallegos y Huertas (2014) citado por Salguero (2022) señala que las personas desde su nacimiento ya tienen todos los conocimientos, por lo que solo les basta recordar para ponerlas en ejercicio, según Sócrates. El método que usaba era reflexivo, preguntarles sobre las diversas situaciones para obtener respuestas (p.22). Moreira (2012) declara que el término (AS) fue planteado por David Ausubel, psicólogo estadounidense en 1963; esbozó que este tipo de aprendizaje es resultado cuando se relaciona la nueva información con lo que ya tiene en su memoria siempre y cuando estos hayan calado lo más claro posible en el interés del educando.

Teniendo en cuenta los aportes se ha considerado las dimensiones de Vega (2023) donde presenta: Dimensión 1: Los conocimientos previos, es decir, saberes adquiridos previamente por el educando, es decir se va adjuntando, siendo parte de su estructura mental como algo significativo de su vivencias, recuerdos e interpretaciones. Dimensión 2: Descubrimiento de conocimientos, aquí hace representaciones de los hallazgos o descubrimientos de algún saber o conocimiento, que hace que el escolar preste interés y se sienta motivado por querer aprender mucho más. Dimensión 3: Desarrollo personal, son todas las acciones que los escolares hacen uso para promover sus habilidades, el cual les ayuda a perfeccionar sus relaciones interpersonales, proponerse metas y objetivos en su vida para elevar su potencial.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

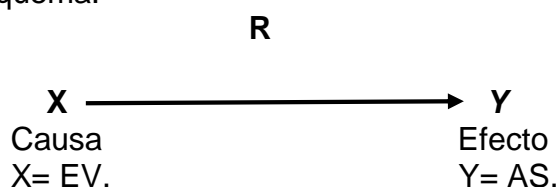
3.1.1. Tipo de investigación

Con respecto al tipo, este fue básico, con un método de análisis descriptivo, además de correlacional causal. A su vez, fue también transversal. A respecto Fernández, (2014); indica que el estudio correlativo analiza la analogía de valores. De la misma forma, Hernández et. al (2014), explican que el objetivo de los diseños transversales se da en un mismo momento. También son descripciones, no de variables individuales, sino de relaciones entre ellas, ya sean correlacionales o causales.

3.1.2. Diseño de investigación

Según, Hernández et. al (2014), demuestran a través de esta fórmula como se grafica la relación correlacional:

Esquema:



3.2. Variables y operacionalización:

Definición conceptual

Variable independiente: (EV)

El Ministerio de Educación (2016) manifiesta que los alumnos deben descifrar, modificar y optimar los (EV) mientras dure la sesión de clase y/o actividades sociales. Esto involucra la mirada de lo que se desea, también distingue y valora la información, cambiando y creando materiales digitales, para interactuar y participar con claridad en comunidades virtuales, así mismo, el pacto de los EV. conforme a las premuras y prelações de forma metódica.

Variable dependiente: (AS)

Vega (2023) nos dice que es cuando el estudiante a partir del estudio, interioriza el conocimiento. Es decir, primero tiene que asociar el nuevo conocimiento con lo que ya tiene o conoce, valorar la información reciente y sobre todo va a prestar más atención porque es parte de su realidad y vivencia diaria, no es un saber efímero. Él mismo hace análisis, Analiza, lo comprende, concibe, y le es indispensable en su proceso de aprendizaje.

Definición operacional

Variable independiente: (EV)

Los (EV) serán medidos mediante la aplicación de un cuestionario tipo likert, que consta de (4) dimensiones como son: **D.1.** Personalizar, **D.2.** Gestiona información, **D.3.** Interactúa y **D.4.** Crea objetos virtuales en diversos formatos; así también está constituido por (8) indicadores, (16) items y (5) opciones de respuesta.

Variable dependiente: (AS)

El (AS) será medido mediante la aplicación de un cuestionario tipo likert, que consta de 3 dimensiones como son: **D.1.** Conocimientos previos, **D.2.** Descubrimiento de conocimientos y **D.3.** Desarrollo personal; así también está constituido por (6) indicadores, (15) items y (5) opciones de respuesta.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Con respecto al objeto de estudio, este está constituido de 120 estudiantes de ambos sexos del 1er., 2do., 3er., 4to. y 5to. de secundaria en la I.E. de Virú, período 2024, tal como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1*Distribución poblacional de los participantes del estudio*

I.E.	Grados	Secciones	N° población (Estudiantes)	Total
1	5	11	120	
Total			120	120

Fuente; Nóminas de matrícula de estudiantes de una I.E. de Virú**3.3.2. Muestra**

Con respecto a la muestra, se tuvo a bien seleccionar el aula del 5to. grado:

Tabla 2*Distribución muestral de participantes del estudio*

I.E.	Grado	Secciones	N° población (Estudiantes)	Total
1	Quinto	1	27	
Total			27	27

Fuente; Nóminas de matrícula de estudiantes de una I.E. de Virú**3.3.3. Muestreo**

Con respecto al tipo de muestreo este fue no probabilístico.

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

Con respecto a las técnicas, éstas nos permiten sistematizar y procesar, operaciones que ayudan a la solución de problemas prácticos. Al respecto, Delgado y Palacios (2010) señalan que son un " Conjunto de procedimientos utilizados por una ciencia o arte para lograr un resultado determinado. En términos generales, los recursos que las personas

utilizan como medio para lograr sus objetivos." (p.6). la encuesta es la técnica que será aplicado con su respectivo instrumento en cada variable tales como: (EV) y (AS).

Instrumentos

Son herramientas precisas que se pueden aplicar a cualquier estudio que sean representativas de una población. (Estrada y Caravantes, 2018); En otras palabras, nos ayudan a recoger información que se requiere a través de las técnicas de estudio confiable y válido. En este sentido el cuestionario será nuestro instrumento para los EV. y AS.

Validación y confiabilidad del instrumento

El instrumento ha sido validado haciendo uso del programa Excel 2010, el software SPSS N° 25, validez criterial, validez Aiken a juicio de experto y confiabilidad estadística conforme al Alfa de Cronbach en los (EV) con una confiabilidad de 0.860 y en el (AS) con 0.901 de confiabilidad. Este proceso se fundamenta en Hernández, et. al (2010) quienes señalan que la variable se mide a través de la validez del instrumento, indicando tres tipos de validez: de constructo, contenido y de criterio.

3.5. Procedimiento

Este estudio inició con la búsqueda de fuentes referentes a cada una de las variables para luego diseñar un instrumento que recolectara datos del público objetivo escogidos para la investigación. Para que el diseño cumpliera con los criterios de relevancia, pertinencia y coherencia se consultó a 3 validadores expertos. Los resultados fueron analizados mediante un software estadístico para luego finalizar redactando conclusiones, así como también, las recomendaciones.

3.6. Métodos de análisis de datos

Baptista, et. al (2010) orienta las tablas estadísticas, gráficos, ayudan enormemente a obtener la información que necesita el investigador partiendo de su análisis científica. Es así como se ha tenido en cuenta en nuestro estudio las interpretaciones respectivas y también para el caso de las correlaciones la R de Pearson que responden a una muestra menor a cincuenta individuos.

3.7. Aspectos éticos

Este estudio es producto del análisis de la realidad pedagógica. de una I.E. de Virú, en lo referente a (EV) y (AS), del cual se tomará en mención a la misma I.E. para la presente investigación. Se tendrá en cuenta información a nivel internacional y nacional teniendo en cuenta las normas que guían una investigación especialmente en la universidad César Vallejo, considerando los autores de las fuentes bibliográficas que proporcionaron información para este estudio. Por consiguiente, los instrumentos nos permitirán recopilar la información en la I.E. como resultado de la coordinación entre la dirección de la institución, los padres de familia, los estudiantes y el docente investigador del área.

Para ello, se les hará llegar un consentimiento informado a los padres de familia, que explica la razón y el propósito del estudio en utilidad de sus hijos(as), por ello, firmarán un documento otorgando permiso para la aplicación de los instrumentos a sus menores hijos. Explicaremos el objetivo de aprendizaje a los estudiantes y ellos participarán en este estudio de forma voluntaria y no obligada razón por la cual en su mayoría los educandos accederán a resolver los instrumentos de la presente investigación asimismo firmaran el formulario de asentimiento y como testigo también firmará el profesor de aula. Los nombres se mantendrán confidenciales por razones de seguridad.

IV. RESULTADOS

Grado de influencia

Tabla 3

Distribución de grados de influencia de los EV.

Nivel	Variable 1: (EV)		D1. Personaliza		D2. Gestiona Información		D3. Interactúa		D4. Crea objetos	
	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%
Alto	22	81%	24	89%	25	93%	20	74%	21	78%
Medio	5	19%	3	11%	2	7%	7	26%	5	19%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%

Fuente; Resultados aplicados de una encuesta en (EV) con porcentajes en una I.E. de Virú.

Interpretación

Correspondiente a la tabla 3, los grados de los EV. y sus extensiones comprenden mayormente porcentajes altos, situándose 93 % de veintisiete alumnos en la D2. y el 3 % en bajo de la D4. indicando que los alumnos advierten el manejo de EV.

Tabla 4*Distribución de grados de influencia del AS.*

Nivel	Variable 2: (AS)		D1. Conocimiento s. previos		D2. Descubrimiento conocimiento		D3. Desarrollo personal	
	Est.	%	Est.	%	Est.	%	Est.	%
	Alto	26	96%	26	96%	26	96%	25
Medio	1	4%	1	4%	1	4%	2	7%
Bajo	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	27	100%	27	100%	27	100%	27	100%

Fuente; Resultados aplicados en una encuesta del AS. y proporciones a escolares de una IE. de Virú.

Interpretación

Al evidenciar las extensiones de los grados de AS. en la tabla 4, presentan mayormente proporciones altas, situándose el 96 % de veintisiete alumnos en las extensiones de D1 y D2 y el 4 % en el nivel bajo de ambas dimensiones. Estos resultados muestran las oportunidades que tienen los estudiantes para generar (AS).

Análisis de normalidad

Hipótesis de normalidad

H_i. Los porcentajes de los EV. y el AS. no tienen una distribución normal.

H₀. Los porcentajes de los EV. y el AS. tienen una distribución normal.

Si $p < 0.05$ se reconoce la hipótesis del investigador y se descarta la hipótesis H₀.

Si $p > 0.05$ se reconoce la hipótesis H₀ y se descarta la hipótesis del investigador.

Tabla 5*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
D1Personaliza	.930	27	.071
D2Gestiona	.933	27	.080
D3Interactúa	.943	27	.147
D4Crea Objetos	.923	27	.045
VarApSig	.974	27	.717
D1ConPrev	.952	27	.233
D2Descubrimi	.923	27	.045
D3DesarrPerso	.954	27	.269
VApSign	.950	27	.212

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

Se considera a Shapiro Wilk porque la porción del universo seleccionada es menor a cincuenta, acorde a la evidencia de la tabla 5.

Esta Tabla presenta con claridad la prueba de normalidad donde ambos valores principales cumplen la condición la condición normal ($p > 0.05$); los (EV) y el (AS) se muestran con una significancia de ($p > 0.05$) conforme a Shapiro-Wilk; así mismo, las dimensiones de ambas variables presentan la condición normal con una significatividad de ($p > 0.05$).

Considerando que los valores y sus dimensiones, si obtienen $p > 0.05$ en el análisis de normalidad y considerando que la muestra es menor a cincuenta, se aplicará pruebas de hipótesis no paramétricas para la correlación R de Pearson.

Contraste de hipótesis

General

H_i. Existe una influencia directa entre los EV. y el AS. en estudiantes de una IE. de Virú, 2024.

H₀. No existe una influencia directa entre los EV. y el AS. en estudiantes de una IE. de Virú, 2024.

Si $p > 0.05$ Se adopta la hipótesis H₀ descartando la hipótesis alternativa acorde a R de Pearson.

Si $p < 0.05$ Se adopta la hipótesis alternativa descartando la hipótesis H₀, acorde a R de Pearson.

Tabla 6

Correlaciones entre los EV. y el AS.

		V. 1. (EV)	V.2. (AS)
V1 (EV)	Correlación de Pearson	1	0,729**
	Significativo. (bilateral)		0,000
	N	27	27
V2 (AS)	Correlación de Pearson	0,729**	1
	Significativo. (bilateral)	0,000	
	N	27	27

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

Interpretación

En la tabla se evidencia que el nivel bilateral de significancia es $p = 0.000 < 0.001$, con un correlativo 0,729 ($p > 0,05$), donde se aplicó la no paramétrica satisfactorio a la R Pearson; lo cual muestra una relación directa alta entre los EV. y el AS.

Hipótesis específicas

Valor EV. y dimensiones de AS.

Hi1. Existe una influencia directa entre los EV. y la dimensión conocimientos previos.

H01. No existe una influencia directa entre los EV. y los conocimientos previos.

Hi2. Existe una influencia directa entre los EV. y el descubrimiento.

H02. No existe una influencia directa entre los EV. y el descubrimiento

Hi3. Existe una influencia directa entre los EV. y el desarrollo personal.

H03. No existe una influencia directa entre los EV. y el desarrollo personal.

Tabla 7

Correlaciones entre los EV. y las dimensiones de AS.

		D1	D2	D3
		Conocimientos	Descubrimiento	Desarrollo
	V. 1. (EV)	Previos	conocimiento	personal
Variable	Correlación			
1 (EV)	de Pearson	1	0.597	0.679
	Sig.			
	(bilateral)	0.001	0.000	0.000
	N	27	27	27

Interpretación

Observamos la existencia de relación directa alta en la tabla 7 mostrando una correlatividad entre los EV. y el AS; en el desarrollo personal y los EV., con coeficiente .716 y una significancia $p < 0,001$; así mismo, en el resto de extensiones hallamos relación directa moderada, visto en el descubrimiento del conocimiento con un coeficiente de correlación de 0.679 y en conocimientos previos con 0.597, en ambos casos con significancia de $p < 0,001$; correspondiente a la R de Pearson.

V. DISCUSIÓN.

Culminando con la interpretación de los resultados se procederá a discutir cogiendo los antecedentes, objetivos y bases teóricas.

La indagación considera como objetivo general establecer el grado de influencia entre los (EV) y el (AS) en la Tabla 3 apreciamos el grado de influencia como alto en 93% en la D.1. gestiona información; un 89 % en la D.2. personaliza; un 78 % en la dimensión crea objetos y 74 % en la D.3. interactúa, de 27 estudiantes aplicados en la encuesta. Esto me permite decir que los estudiantes si conocen el manejo de los (EV) y sobre todo les permite elevar su nivel cognitivo y aplicarlo a otras áreas del currículum; en este sentido, Guerra (2020) añade que el aprender se ve fortalecida por los EV. de las cuales se tiene que efectuar una currícula que se acomode a nuevas formas de enseñar y aprender, toda vez que el estudiante aprende más. Por lo consiguiente, Alva (2021) subraya que el rol del educador en los EV. cobra preeminencia porque consiente el adelanto del rendimiento en los alumnos mucho más cuando están en sus primeras etapas de vida para encaminarlos en su vida futura. Teniendo en cuenta ambos autores es esencial que el docente conozca el manejo de los (EV) para orientar y guiar el aprendizaje de los estudiantes teniendo como efecto aprendizajes relevantes, significativos que gustan a la población estudiantil. En la tabla 4 encontramos que el grado de influencia también es alta en 96% de 27 alumnos aplicados en la encuesta. Esto me permite decir que, los estudiantes aprenden significativamente a través de los (EV), sea a través de su participación de conocimientos previos, descubrimientos o desarrollo personal, lo cual lo relaciona con su experiencia el nuevo conocimiento encontrando significatividad en ella; al respecto, Salguero (2022) señala que existe influjo en (AS) por parte de los entornos virtuales lo que da lugar a la aceptación de la hipótesis alterna. En esta línea, Urday y Deroncele (2022) ha demostrado las extenuaciones y fortificaciones del (AS) en los escolares por medio de la enseñanza virtual. Es así que Vega (2023) señala que el estudiante a partir del estudio, interioriza el conocimiento, valorar la información reciente y la relaciona con su realidad y vivencia diaria. Él mismo hace análisis, lo

comprende y lo concibe como útil en su proceso de aprendizaje, el cual lo aplicará en diferentes momentos de su vida. (p.42).

En la tabla 5 se consiguió estimar la normalidad que accedió asumir a Shapiro-Wilk, por ser menor a cincuenta alumnos; así mismo, el grado de significatividad en los valores es ($p > 0.05$) permitiéndonos dedicar la no paramétrica para el correlativo R de Pearson, como evidenciamos en la tabla 6, que el grado de significatividad es 0.000 ($p < 0.001$), con un coeficiente correlativo de ,729 ($p > 0,05$); indicando que hay una influencia directa alta entre ambas valores aceptándose la hipótesis alternativa H1; por tanto, la relación que existe es positiva, demostrando que si existe influencia entre las variables expuestas; esto hace indicar, que los (EV) influyen substancialmente en el aprendizaje significativo tal como señala Pibaque (2021) en su investigación que entre los EV) y el (AS) hay influencia, toda vez que el resultado arroja R2 0.1722 con un grado de influencia de 17,22%. Por lo consiguiente, Vega (2023) señala que los resultados fueron muy significativos de 0.000 y una correlación Rho=0.545. donde la potencia de asociatividad es modosa real y significativa estadísticamente; por lo que se da la relación inmediata significativa entre el aula virtual y (AS).

Los (EV) han ido revolucionando y marcando pautas en el trabajo diario de las personas; tanto así, que se ha vuelto indispensable y una necesidad hoy en día contar con un sistema de redes de internet para poder conectarse y obtener información útil para el desarrollo de nuestras actividades cotidianas, el cual también nos permite contrastar con nuestra realidad y vivencia propia cobrando más importancia para la promoción significativa del pensamiento humano y de la sociedad. Además de todo ello, se hace más importante en el ámbito escolar.

Se demostró así la existencia de una influencia directa alta, en otras palabras, la correlación es positiva entre los (EV) y (AS) de los escolares. Así mismo, se adoptó la hipótesis del investigador Hi y se refutó la Ho. Este resultado denota la importancia de seguir orientando la utilidad de los (EV) para seguir logrando (AS), toda vez que nos ofrecen diferentes programas didácticos, información relevante y casuísticas que permiten la interacción y

relación con nuestra vivencia cotidiana; pero también debo decir, que los docentes deben estar bien preparados para poder generar nuevos aprendizajes bajo la orientación de la gama de información que se puede encontrar en ella.

En los objetivos específicos, los correlativos de los EV. y las extensiones del AS, en la tabla 7 evidenciamos que existió influencia directa alta en la D.1. con un coeficiente de correlación de 0.716; en la D.2. descubrimiento del conocimiento con una influencia considerada de 0.679 y en la D.3. conocimientos previos también con una influencia considerada de 0.597 y un nivel de significación bilateral en todos los casos de ($p < 0,001$); permitiéndome analizar, que los estudiantes si desarrollan personalmente habilidades utilizando (EV), además, aprovechando la gama informativa que en ella contiene para relacionarlo significativamente con lo otorgado en las aulas; es necesario recalcar que los conceptos corresponden a R de Pearson. Por lo mismo, estas resultas son asentados por Vílchez y Lavado (2023) señaló lo correlativo en sus valores principales de $0.373 < 1.00$, concluyendo que el entorno virtual si marca la relación significativa en el (AS) de los educandos. Al respecto, Ruitón (2022) también indicará que el grado de correlación es de $Rho = 0.756$; donde afirma que hay una correlación alta entre la (EV) y el (AS), por lo que favorece a ejecutar un progreso en las técnicas de la educación virtual.

Finalmente, con los resultados antes descritos se demostró el alto grado de influencia que sostienen ambas variables.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Conforme al (O.G) se estableció que sí existe influencia entre los (EV) y el (AS) en estudiantes de una I.E. de Virú, 2024, dado que el valor de $p < 0,001$ de acuerdo a la R de Pearson con un valor de correlación alta de 0,729, en ambas variables principales, aceptando la hipótesis del investigador H_1 y refutando la hipótesis nula H_0 .

Segunda: El **O.E.1.** se determinó que sí existe influencia entre variable (EV) y la **D.1.** conocimientos previos del (AS), presentando un nivel de correlación directa considerable de 0,597 y el valor de $p = 0,001$ con nivel de significancia de 0,001 de acuerdo a la R de Pearson. Se adopta la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula H_0 .

Tercera: El **O.E.2.** se determinó que sí existe influencia entre la variable independiente y la **D2.** descubrimiento del conocimiento de la variable dependiente, presentando un nivel de correlación directa considerable de 0,679 y el valor de $p < 0,001$ con nivel de significancia de 0,000 de acuerdo a la R de Pearson. Se da por aceptado la hipótesis del investigador H_1 y se refuta la hipótesis nula H_0 .

Cuarta: En el **O.E.3.** se determinó que sí existe influencia entre los (EV) y la **D.3.** desarrollo personal de la variable dependiente, presentando un nivel de correlación directa alta de 0,716 y el valor de $p < 0,001$ con nivel de significancia de 0,000 de acuerdo a la R de Pearson. Se acepta la hipótesis alterna H_1 y se refuta la hipótesis nula H_0 .

VII. RECOMENDACIONES

Para directores de I.E.:

Promover en los maestros el uso de aplicativos y plataformas autodidácticas que permitan fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.

Crear espacios donde los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades de manera significativa sea a través de la virtualidad o a través de los juegos recreativos.

Brindar capacitación a los maestros en el manejo de las aulas virtuales para que se dinamice el trabajo en clase y el (AS).

Para maestros:

Autocapacitarse o informarse de las ventajas del trabajo que se realiza en las aulas virtuales y su mejoramiento en el (AS).

Hacer uso de metodologías activas generando más participación en los estudiantes, de tal forma que se promueva el (AS).

Incidir en la investigación como parte de nuestra labor pedagógica para dar al estudiando.

Trabajar competencias transversales y capacidades para que ayuden a enriquecer el aprendizaje

Para padres:

Generar un buen clima entre sus hijos con el fin de tener espacios de diálogo y confianza para orientarlos mejor y sean buenos ciudadanos en medio de una sociedad donde necesita nuevos ideales con valores cimentados y habilidades que puedan permitir el desarrollo integral.

Para investigadores:

Emprendan nuevos temas de investigación con referencia a la pedagogía del maestro de aula en relación a los estudiantes, sea a nivel local y/o en otras provincias de nuestra región y país, teniendo en cuenta el mejoramiento de la calidad educativa.

REFERENCIAS

- Alva, S. (2021) *El rol docente en los entornos virtuales en niños del nivel inicial*. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69370/Alva_CS-SD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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*. Universidad técnica de Ambato. Artículo científico. INNOVA Research Journal. Dialnet. Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7878936>
- Cedeño, A. y Zambrano, J. (2022) *Influencia del entorno virtual de aprendizaje en los docentes de la unidad educativa San Jacinto*. Universidad Técnica de Manabí. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun. Vol.6.N° 11. Portoviejo, Ecuador. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/250>
- Cedeño, E., y Murillo, J. (2020). *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales. eISSN 2550-6587. URL: [Www.Revistas.Utm.Ec/Index.Php/Rehuso,4\(1\),119](http://www.Revistas.Utm.Ec/Index.Php/Rehuso,4(1),119). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047143>
- Gabarda, V., Colomo, E., y Romero, M. (2019). *Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea*. Universidad Internacional de Valencia. España. <https://www.ugr.es/~reidocrea/8.2-2.pdf>

- 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>
- Maliza, et al. (2021) *Entorno virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo*. Ciencias de la Educación. Vol. 8 / Nro. 1 pp. 137-152.
<https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971>
- Melo, et al. (2019). *Análisis del concepto de aprendizaje significativo a la luz de la teoría de Ausubel*. Universidad federal de Paraiba. Revista Brasileira de Enfermagem. Brasil.
<https://www.scielo.br/j/reben/a/GDNMjLJgvzSJKtWd9fdDs3t/?format=pdf&lang=pt>
- Moreira, M. (2012). *¿Al final, qué es aprendizaje significativo?* Revista Currículum, 25; marzo 2012, pp. 29-56; ISSN: 1130-5371.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3943478>
- OCDE (2020) *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina*. París. <https://doi.org/10.1787/ce2b1a62-en>.
- Pibaque, D. (2021) *Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo*. Universidad César Vallejo. Escuela de Posgrado. Programa académico de maestría en docencia universitaria. Piura.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58150>
- Rojas, J. et.al. (2019) *Entornos virtuales y aprendizajes de estudiantes*. Universidad Nacional de Huancavelica. Revista continental. Artículo original. Pampas, Huancavelica.
<https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/711/670>
- Ruitón, B. (2022) *Educación virtual y aprendizaje en estudiantes*. Universidad César Vallejo. Programa académico de maestría en docencia universitaria.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/84709/Ruit%C3%B3n_CBF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Saldaña, A. (2022) *Google Workspace y el aprendizaje autónomo en el área de ciencias sociales*. [Escuela de Posgrado. Programa Académico de Maestría en Administración de la Educación. Universidad César vallejo. Trujillo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/107318?locale-attribute=es>
- Salguero, L. (2022) *Los entornos virtuales y el aprendizaje significativo*. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humana y de la Educación. Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34862>
- Santoveña Casal, S. (2015) *Metodología Didáctica en Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Unidad de Virtualización Académica. Universidad nacional de Educación a Distancia. Etic@net. granada, España. https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/metodologia_didactica.pdf
- UNICEF (2023) *Las voces de niños, niñas y adolescentes en “Tenemos que hablar de Educación”*. Edición Francisca Apey. Santiago de Chile. p.14. <https://www.unicef.org/chile/media/8451/file/voces%20educacion.pdf>
- Urday, J. y Deroncele, A. (2022) *Enseñanza aprendizaje significativo en un entorno educativo virtual*. Universidad San Ignacio de Loyola. Revista Conrado. Scielo. Lima. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000300322
- Vega, P. (2023) *Aula virtual y aprendizajes significativos*. Universidad Mayor de San Marcos. Dirección General de estudios de Posgrado. Facultad de educación. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/20236/Vega_gp.pdf?sequence=3
- Vega, P. (2023) *Aula virtual y aprendizajes significativos*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Dirección general de estudios de posgrado. Facultad de educación. Cybertesis repositorio de tesis digitales. Lima. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/20236>

Vílchez, M. y Lavado, G. (2023) *Entorno virtual de aprendizaje y su influencia en el aprendizaje significativo*. Universidad Particular Antenor Orrego.
<https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/10735>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz 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	-Adecua -Manipula	Liker Ordinal (16– 36) Bajo (37– 57) Medio (58 – 80) Alto
			Gestiona información	-Organiza -Sistematiza	
			Interactúa	-Interpreta -Se comunica	
			Crea objetos virtuales	-Hace uso de las herramientas -Crea nuevos recursos	
Aprendizaje significativo	Vega (2023) nos dice que es cuando el estudiante a partir del estudio, interioriza el conocimiento. Es decir, primero tiene que asociar el	El aprendizaje significativo será medido mediante la aplicación de un cuestionario tipo	Conocimientos previos	-Comparte sus saberes previos -Interpreta sus vivencias	Liker

	nuevo conocimiento con lo que ya tiene o conoce, valorar la información reciente y sobre todo va a prestar más atención porque es parte de su realidad y vivencia diaria, no es un saber efímero. Él mismo hace análisis, Analiza, lo comprende, concibe, y le es útil en su proceso de aprendizaje.	likert, que consta de tres dimensiones como son: conocimientos previos, descubrimiento de conocimientos y desarrollo personal; así también está constituido por 6 indicadores, 15 items y 5 opciones de respuesta.	Descubrimiento de conocimientos	-Descubre -Tiene interés	Ordinal (15– 34) Bajo (35– 54) Medio (55 – 75) Alto
			Desarrollo personal	-Propone metas -Propone objetivos	

Anexo 02. Matriz de consistencia

Título: Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024.

Línea de investigación: Didáctica y evaluación de los aprendizajes

Pregunta general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Metodología
¿Qué grado de influencia existe entre los entornos virtuales, el cual se denominará en lo posterior (EV) y el aprendizaje significativo, el cual se denominará en lo posterior (AS) en estudiantes del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024?;	Establecer el grado de influencia entre los EV. y el AS. en estudiantes del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024.	Existe influencia directa entre los EV. y el AS. en estudiantes de secundaria de una IE. de Virú, 2024	V1: Entornos virtuales V2. Aprendizaje significativo	Tipo de estudio Descriptivo correlacional causal transversal Diseño Cuantitativo no experimental Población 120 estudiantes
Preguntas específicas	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	Muestra 27 estudiantes Técnicas e instrumentos de recolección de datos La encuesta y el cuestionario
P.E.1. ¿Qué grado de influencia existe entre los EV y el desarrollo personal en estudiantes del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024? P.E.2. ¿Qué grado de influencia existe entre los EV y los conocimientos previos en escolares del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024?	O.E.1. Determinar el grado de influencia entre los EV. y los conocimientos previos en alumnos del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024, O.E.2. Determinar el grado de influencia entre los	H.E.1. Existe influencia directa entre los EV. y los conocimientos previos de la variable en estudiantes de secundaria de una IE. de Virú, 2024 H.E.2. Existe influencia directa entre los EV. y el	V1. a) Personalizar b) Gestiona información c) Interactúa d) Crea objetos virtuales en diversos formatos V2. a) Desarrollo personal b) Conocimientos previos c) Descubrimiento de conocimientos	

<p>P.E.3. ¿Qué grado de influencia existe entre los EV y el descubrimiento en escolares del nivel secundaria de una IE de Virú, 2024?</p>	<p>EV. y el descubrimiento del AS. en alumnos del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024 y O.E 3. Determinar el grado de influencia entre los EV. y el desarrollo personal del AS. en alumnos de secundaria de una IE. de Virú, 2024.</p>	<p>descubrimiento del AS. en alumnos de secundaria de una I.E. de Virú, 2024 H.E.3. Existe influencia directa entre los EV. y el desarrollo personal del AS. en alumnos del nivel secundaria de una IE. de Virú, 2024.</p>		<p>Técnicas de procesamiento y análisis de datos Alfa de Crombach, SPSS 25, análisis criterial, V de Aiken, tablas de frecuencia, gráficos y estadísticos.</p>
---	--	--	--	---

Anexo 03. Instrumentos de recolección de datos

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

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**

N°	CUESTIONARIO	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
		1	2	3	4	5
1	Selecciono información relevante para generar nuevos aprendizajes.					
2	Complemento la nueva información con imágenes creativas.					
3	Diseño con mis datos personales la presentación digital					
4	Organizo mi espacio virtual con información relevante para mis aprendizajes					
5	Recojo información de diversos espacios virtuales que nutran mi presentación					
6	Ordeno la información para una mejor presentación					
7	Respeto la autoría de la información que me sirve para mi presentación					
8	Organizo las ideas que son compartidas en el grupo de trabajo					
9	Hago uso del chat y de cualquier dispositivo para compartir ideas y/o conclusiones de trabajo grupal					
10	Comparto información con mis compañeros de clase para nuestra presentación					
11	Doy a conocer lo que pienso para fortalecer el trabajo de grupo					
12	Levanto la mano para participar haciendo uso de los iconos virtuales					
13	Escucho atentamente la participación de mis compañeros de trabajo y del profesor					
14	Practico lo aprendido en clase a partir de las indicaciones del profesor					
15	Disfruto haciendo uso de las herramientas digitales para mi trabajo					
16	Elaboro nuevo material haciendo uso de los aplicativos gráficos					

Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa de Virú

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**

N°	CUESTIONARIO	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Muy de acuerdo
		1	2	3	4	5
1	Considero que los conocimientos adquiridos me han permitido construir nuevos conocimientos.					
2	Considero que los conocimientos previos sobre un tema me ayudan a entender y lograr mejores aprendizajes.					
3	Considero importante el aprendizaje por medio de las experiencias.					
4	Considero que los saberes previos son una base fundamental para el logro de mis aprendizajes en las diferentes áreas.					
5	Considero que mis saberes previos se van transformando con el tiempo.					
6	Considero que el intercambio de ideas, me ayuda a crear nuevos conocimientos.					
7	Considero que mis aprendizajes obtenidos me han permitido avanzar en el logro de mis metas académicas.					
8	Considero que siento un gran interés cuando descubro algo nuevo que me va a permitir avanzar en mis aprendizajes					
9	Considero que me siento muy motivado cuando mi profesor me felicita por mis logros y descubrimientos previstos.					
10	Considero que prefiero seguir aprendiendo nuevas cosas que me permiten elevar mi nivel cognitivo y académico.					
11	Considero que tengo ganas de seguir aprendiendo para superar dificultades y alcanzar el éxito.					
12	Considero que me siento capaz de desarrollar cualquier actividad sea virtual o presencial.					
13	Considero que los aprendizajes que he recibido en clase me ayudan a lograr metas en el futuro.					
14	Considero que siempre estoy dispuesto a seguir aprendiendo desde las aulas presenciales y virtuales.					
15	Considero que continuamente me preparo investigando o leyendo cualquier tema de interés que me permita lograr mis objetivos.					

Anexo 04. Validación por juicio de expertos

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa”. 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:	GUILLERMO HORACIO ALVA RODRÍGUEZ
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa
Autora:	Aznaran Cruzado, Betty Roxana
Procedencia:	Huancaquito Bajo, Virú (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 min

Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	El instrumento denominado “” Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa en Virú” Finalidad: Establecer el nivel de influencia del uso de entornos virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024 Organización: 4 dimensiones, 8 indicadores, 16 ítems en total

Escala Lickert; cuestionario: 1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	Personalizar	Permite la adecuación de las apariencias y la funcionalidad de los entornos virtuales en relación a las actividades, cultura, valores y personalidad
	Gestiona información	Es organizar y sistematizar la información con ética y pertinencia teniendo presente sus niveles y tipos, así como la importancia de sus labores
	Interactúa	Es la organización e interpretación de las comunicaciones con los otros para desarrollar labores vinculados, que construyan lazos relacionados según los valores, edad y contexto cultural social
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Lo que es elaborar y/o edificar herramientas digitales pedagógicas con variados propósitos

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario entornos virtuales elaborado por: Aznaran Cruzado, Betty Roxana 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: Entorno virtual

- Primera dimensión: Personaliza
- 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 y 2	4	4	4	
Manipula	3	4	4	4	

- Segunda dimensión: Gestiona
- 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 y 5	4	4	4	
Sistematiza	6 y 7	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 y 9	4	4	4	
Se comunica	10. 11, 12 y 13	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Crea
- 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 y 15	4	4	4	
Crea nuevos recursos	16	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 18124270

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa". 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:	GUILLERMO HORACIO ALVA RODRÍGUEZ
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa
Autora:	Aznaran Cruzado, Betty Roxana
Procedencia:	Huancaquito Bajo, Virú (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Educativo

Significación:	El instrumento denominado “” Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa en Virú “ Finalidad: Establecer el nivel de influencia del uso de entornos virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024 Organización: 3 dimensiones, 6 indicadores, 15 ítems en total
----------------	--

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

Escala Lickert; cuestionario: 1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimientos previos	Es decir, saberes adquiridos previamente por el educando, es decir se va adjuntando, siendo parte de su estructura mental como algo significativo de su vivencias, recuerdos e interpretaciones.
	Descubrimiento de conocimientos	Aquí hace representaciones de los hallazgos o descubrimientos de algún saber o conocimiento, que hace que el escolar preste interés y se sienta motivado por querer aprender mucho más
	Desarrollo personal	Son todas las acciones que los escolares hacen uso para promover sus habilidades, el cual les ayuda a perfeccionar sus relaciones interpersonales, proponerse metas y objetivos en su vida para elevar su potencial

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por: Aznaran Cruzado, Betty Roxana 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: Aprendizaje significativo

- Primera dimensión: Conocimientos previos
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento en el estudiante a través de los saberes previos.

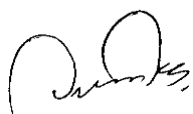
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comparte sus saberes previos	1 y 2	4	4	4	
Interpreta sus vivencias	3, 4 y 5	4	4	4	

- Segunda dimensión: Descubrimiento de conocimientos
- Objetivos de la Dimensión: Identificar las habilidades y el grado de conocimiento del estudiante.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Descubre	6 y 7	4	4	4	
Tiene interés	8, 9 y 10	4	4	4	

- Tercera dimensión: Desarrollo personal
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de interés en el estudiante con su desarrollo personal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Propone metas	11, 12 y 13	4	4	4	
Propone objetivos	14 y 15	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 18124270

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Virú". 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.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JULIO BENITES GUEVARA
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
Institución donde labora:	Institución Educativa 2200 " Emilia y Victoria Barcia Boniffatti
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	NO CORRESPONDE.

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Escala Lickert; cuestionario: 1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa
Autora:	Aznaran Cruzado, Betty Roxana
Procedencia:	Huancaquito Bajo, Virú (2024)

Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	El instrumento denominado “” Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa en Virú” Finalidad: Establecer el nivel de influencia del uso de entornos virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024 Organización: 4 dimensiones, 8 indicadores, 16 ítems en total

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	Personalizar	Permite la adecuación de las apariencias y la funcionalidad de los entornos virtuales en relación a las actividades, cultura, valores y personalidad
	Gestiona información	Es organizar y sistematizar la información con ética y pertinencia teniendo presente sus niveles y tipos, así como la importancia de sus labores
	Interactúa	Es la organización e interpretación de las comunicaciones con los otros para desarrollar labores vinculados, que construyan lazos relacionados según los valores, edad y contexto cultural social
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Lo que es elaborar y/o edificar herramientas digitales pedagógicas con variados propósitos

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario entornos virtuales elaborado por: Aznaran Cruzado, Betty Roxana 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: Entorno virtual

- Primera dimensión: Personaliza
- 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 y 2	4	4	4	
Manipula	3	4	4	4	

- Segunda dimensión: Gestiona

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 y 5	4	4	4	
Sistematiza	6 y 7	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 y 9	4	4	4	
Se comunica	10, 11, 12 y 13	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Crea
- 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 y 15	4	4	4	
Crea nuevos recursos	16	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 19568684

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa de Virú". 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.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JULIO BENITES GUEVARA
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
Institución donde labora:	Institución Educativa 2200 " Emilia y Victoria Barcia Boniffatti
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	NO CORRESPONDE

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa
Autora:	Aznaran Cruzado, Betty Roxana
Procedencia:	Huancaquito Bajo, Virú (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Educativo

Significación:	<p>El instrumento denominado “” Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa en Virú “</p> <p>Finalidad: Establecer el nivel de influencia del uso de entornos virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024</p> <p>Organización: 3 dimensiones, 6 indicadores, 15 ítems en total</p>
----------------	---

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

Escala Lickert; cuestionario: 1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimientos previos	Es decir, saberes adquiridos previamente por el educando, es decir se va adjuntando, siendo parte de su estructura mental como algo significativo de su vivencias, recuerdos e interpretaciones.
	Descubrimiento de conocimientos	Aquí hace representaciones de los hallazgos o descubrimientos de algún saber o conocimiento, que hace que el escolar preste interés y se sienta motivado por querer aprender mucho más
	Desarrollo personal	Son todas las acciones que los escolares hacen uso para promover sus habilidades, el cual les ayuda a perfeccionar sus relaciones interpersonales, proponerse metas y objetivos en su vida para elevar su potencial

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por: Aznaran Cruzado, Betty Roxana 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: Aprendizaje significativo

- Primera dimensión: Conocimientos previos
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento en el estudiante a través de los saberes previos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comparte sus saberes previos	1 y 2	4	4	4	
Interpreta sus vivencias	3, 4 y 5	4	4	4	

- Segunda dimensión: Descubrimiento de conocimientos
- Objetivos de la Dimensión: Identificar las habilidades y el grado de conocimiento del estudiante.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Descubre	6 y 7	4	4	4	
Tiene interés	8, 9 y 10	4	4	4	

- Tercera dimensión: Desarrollo personal
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de interés en el estudiante con su desarrollo personal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Propone metas	11, 12 y 13	4	4	4	
Propone objetivos	14 y 15	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 19568684

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa de Virú". 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.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	CATALINA CAMAN ROJAS
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
Institución donde labora:	Institución Educativa 80081 JULIO GUTIERREZ SOLARI- EL MILAGRO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	NO CORRESPONDE.

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Escala Lickert; cuestionario: 1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa
Autora:	Aznaran Cruzado, Betty Roxana
Procedencia:	Huancaquito Bajo, Virú (2024)
Administración:	Individual

Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	El instrumento denominado “” Cuestionario para determinar el entorno virtual en estudiantes de una Institución Educativa en Virú” Finalidad: Establecer el nivel de influencia del uso de entornos virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024 Organización: 4 dimensiones, 8 indicadores, 16 ítems en total

14. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	Personalizar	Permite la adecuación de las apariencias y la funcionalidad de los entornos virtuales en relación a las actividades, cultura, valores y personalidad
	Gestiona información	Es organizar y sistematizar la información con ética y pertinencia teniendo presente sus niveles y tipos, así como la importancia de sus labores
	Interactúa	Es la organización e interpretación de las comunicaciones con los otros para desarrollar labores vinculados, que construyan lazos relacionados según los valores, edad y contexto cultural social
	Crea objetos virtuales en diversos formatos	Lo que es elaborar y/o edificar herramientas digitales pedagógicas con variados propósitos

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario entornos virtuales elaborado por: Aznaran Cruzado, Betty Roxana 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: Entorno virtual

- Primera dimensión: Personaliza
- 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 y 2	4	4	4	
Manipula	3	4	4	4	

- Segunda dimensión: Gestiona
- 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 y 5	4	4	4	
Sistematiza	6 y 7	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 y 9	4	4	4	
Se comunica	10. 11, 12 y 13	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Crea
- 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 y 15	4	4	4	
Crea nuevos recursos	16	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI:18989239

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa de Virú". 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.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	CATALINA CAMAN ROJAS
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PEDAGÓGICA Y ADMINISTRATIVA
Institución donde labora:	Institución Educativa 80081 JULIO GUTIERREZ SOLARI- EL MILAGRO
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	NO CORRESPONDE

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa
Autora:	Aznaran Cruzado, Betty Roxana
Procedencia:	Huancaquito Bajo, Virú (2024)
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	45 min
Ámbito de aplicación:	Educativo

Significación:	<p>El instrumento denominado “” Cuestionario para determinar el aprendizaje significativo en estudiantes de una Institución Educativa en Virú “</p> <p>Finalidad: Establecer el nivel de influencia del uso de entornos virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024</p> <p>Organización: 3 dimensiones, 6 indicadores, 15 ítems en total</p>
----------------	---

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

Escala Lickert; cuestionario: 1= Totalmente en desacuerdo, 2= En desacuerdo, 3= Indeciso, 4= De acuerdo y 5= Muy de acuerdo

14. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje significativo	Conocimientos previos	Es decir, saberes adquiridos previamente por el educando, es decir se va adjuntando, siendo parte de su estructura mental como algo significativo de su vivencias, recuerdos e interpretaciones.
	Descubrimiento de conocimientos	Aquí hace representaciones de los hallazgos o descubrimientos de algún saber o conocimiento, que hace que el escolar preste interés y se sienta motivado por querer aprender mucho más
	Desarrollo personal	Son todas las acciones que los escolares hacen uso para promover sus habilidades, el cual les ayuda a perfeccionar sus relaciones interpersonales, proponerse metas y objetivos en su vida para elevar su potencial

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario aprendizaje significativo elaborado por: Aznaran Cruzado, Betty Roxana 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: Aprendizaje significativo

- Primera dimensión: Conocimientos previos
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de conocimiento en el estudiante a través de los saberes previos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comparte sus saberes previos	1 y 2	4	4	4	
Interpreta sus vivencias	3, 4 y 5	4	4	4	

- Segunda dimensión: Descubrimiento de conocimientos
- Objetivos de la Dimensión: Identificar las habilidades y el grado de conocimiento del estudiante.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Descubre	6 y 7	4	4	4	
Tiene interés	8, 9 y 10	4	4	4	

- Tercera dimensión: Desarrollo personal
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el grado de interés en el estudiante con su desarrollo personal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Propone metas	11, 12 y 13	4	4	4	
Propone objetivos	14 y 15	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI:18989239

Anexo 05: Consentimiento informado

Título de la investigación: **“INFLUENCIA DE ENTORNOS VIRTUALES EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE UNA IE. DE VIRU, 2024”**

Investigadora: Betty Roxana Aznaran Cruzado

Propósito del estudio:

Estimados estudiantes se presentan ante ustedes la investigación titulada **“Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una IE. de Viru, 2024”**, cuyo objetivo permite establecer el nivel de influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa de Virú, 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° 80096 “Francisco Bolognesi” de la provincia de Viru.

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 significativo, 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 cuestionarios donde se recogerá información en base al uso de los entornos virtuales y el aprendizaje significativo
2. Cada una de los cuestionarios 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° 80096 “Francisco Bolognesi”. 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 Betty Roxana Aznaran Cruzado, email: bettyaznaran36@gmail.com y asesora la Dra. Cinthya Virginia Soto Hidalgo, email: csotoh@ucvvirtual.edu.pe

Asentimiento

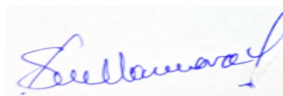
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

Nombres y apellidos: Santos Villanueva Faustino

Firma:

Fecha: 11 de junio del 2024

Hora: 8.15. am



Anexo 06. Autorización de aplicación de instrumento



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80096
"FRANCISCO BOLOGNESI"
ESTUDIO - TRABAJO - SUPERACIÓN
HUANCAQUITO BAJO - VIRÚ



"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° 80096 "FRANCISCO BOLOGNESI" DEL C.P. HUANCAQUITO BAJO, DE LA PROVINCIA DE VIRÚ. QUE SUSCRIBE:

AUTORIZA:

Que la profesora, **BETTY ROXANA AZNARAN CRUZADO**, Docente del área de Inglés de la I.E. N° 80096 "Francisco Bolognesi", aplique un instrumento de recojo de datos "Cuestionario de uso de los entornos virtuales" y el "Cuestionario sobre el aprendizaje significativo" a los estudiantes de Quinto Grado de Educación Secundaria de nuestra I.E., como parte del desarrollo de la investigación titulada: "Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024".

Desarrollada en la Universidad Cesar Vallejo, para obtener el título de Segunda especialidad en Entornos Virtuales para el Aprendizaje.

Huancaquito Bajo, 11 de junio del 2024.

 *Esquivel*
Mg. Esteban Corcuera Delgado
DIRECTOR

Anexo 07. Confiabilidad Alpha de Crombach

Confiabilidad entornos virtuales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	27	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	27	100.0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.860	16

Confiabilidad aprendizaje significativo

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	27	100.0
	Excluido ^a	0	0.0
	Total	27	100.0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.901	15

Anexo 08. Base de datos

Base datos entorno virtual y aprendizaje significativo (1).xlsx - Excel (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista ¿Qué desea hacer? Compartir

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

P32

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
1																	
2		REACTIVOS O ITEMS DE LA VARIABLE: Aprendizaje significativo															
3	SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
4	1	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	5	63
5	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58
6	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	63
7	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	61
8	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
9	6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
10	7	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	64
11	8	4	3	3	4	4	3	4	4	4	5	5	3	5	4	4	59
12	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
13	10	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	2	4	3	2	61
14	11	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	72
15	12	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73
16	13	2	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	3	5	4	3	60
17	14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	59
18	15	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	63
19	16	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	67
20	17	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	56
21	18	3	3	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	5	3	59
22	19	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	66
23	20	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	4	59
24	21	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	62

ENTORNO VIRTUAL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Anexo 09: Resultado de similitud del Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&u=1088032488&ro=103&o=2426353153


feedback studio BETTY ROXANA AZNARAN CRUZADO | influencia de entornos virtuales en el aprendizaje significativo en estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024

Resumen de coincidencias **17 %**

Se están viendo Fuentes estándar
[Ver fuentes en inglés](#)

Coincidencias
1 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante 12 % >
2 hdl.handle.net Fuente de Internet 3 % >
3 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet <1 % >
4 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante <1 % >
5 repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet <1 % >
6 ley-exam-10.com Fuente de Internet <1 % >
7 es.slideshare.net Fuente de Internet <1 % >
8 www.coursehero.com Fuente de Internet <1 % >
9 repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet <1 % >
10 repositorio.utelesup.ed... Fuente de Internet <1 % >

Página: 1 de 25 Número de palabras: 6816 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 15°C Mayorm. nubia... 10:43 12/08/2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Influencia de entornos virtuales en el aprendizaje significativo en
estudiantes del nivel secundaria de una I.E. de Virú, 2024.

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

AUTOR:

Aznaran Cruzado, Betty Roxana (orcid.org/0009-0008-7232-0771)

ASESORA:

Dra. Solo 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