



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

Entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de estudiantes de
Medicina humana de una universidad de Ica, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Docencia Universitaria**

AUTORA:

Salcedo Canales, Brenda Alessandra (orcid.org/0009-0006-2766-6752)

ASESORAS:

Dra. Martínez Asmad, Giovanini María (orcid.org/0000-0002-3151-2557)

Dra. Varas Rivera, Sindili Margarita (orcid.org/0009-0006-0030-1446)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Mi presente trabajo de investigación, está dedicado a mis padres, quienes me brindaron un apoyo emocional y económico. A mi pequeña hija Cayetana, mi amor incondicional, a mis asesores por sus conocimientos y sabiduría, guiándome por el camino del éxito en mi carrera profesional.

Brenda.

AGRADECIMIENTO

Doy gracias, al Señor de Luren por haber llegado a terminar mis estudios y bendecirme con su misericordia, doy gracias a mi padre Juan Salcedo Alejo por ser mi soporte en todo momento, a mi madre Lucy Canales Guillén por su amor incondicional que a pesar de las decisiones que he tomado siempre me brindó su protección, a mi tío Lino Canales Guillén que siempre fue como un segundo padre para mí y me brindó su sabiduría y sus palabras de aliento.

Brenda.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MARTÍNEZ ASMAD GIOVANINI MARÍA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023.", cuyo autor es SALCEDO CANALES BRENDA ALESSANDRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, 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 la Tesis 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, 08 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MARTÍNEZ ASMAD GIOVANINI MARÍA DNI: 18074589 ORCID: 0000-0002-3151-2557	Firmado electrónicamente por: GMMARTINEZA el 14-01-2024 12:38:23

Código documento Trilce: TRI - 0726118



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SALCEDO CANALES BRENDA ALESSANDRA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada 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 publicada, ni presentada 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
SALCEDO CANALES BRENDA ALESSANDRA DNI: 71119420 ORCID: 0009-0006-2766-6752	Firmado electrónicamente por: BASALCEDO el 19-03- 2024 17:52:06

Código documento Trilce: INV - 1534179

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de Investigación	10
3.1.1. Tipo de Investigación:.....	10
3.1.2. Diseño de investigación:.....	10
3.2. Variables y operacionalización:.....	10
3.3. Población, muestra y muestreo.....	12
3.3.1. Población	12
3.3.2. Muestra	12
3.3.3. Muestreo	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	13
3.5. Procedimientos:	14
3.6. Método de análisis de datos:.....	14
3.7. Aspectos éticos:.....	15
IV. RESULTADOS:.....	16
V. DISCUSIÓN:.....	25
VI. CONCLUSIONES:	31
VII. RECOMENDACIONES:.....	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Niveles de los Entornos Virtuales de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	16
Tabla 2: <i>Niveles del Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	18
Tabla 3: <i>Pruebas de Kolmogorov Smirnov para Normalidad de las Variables</i>	20
Tabla 4: <i>Relación entre Entornos Virtuales y el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	21
Tabla 5: <i>Relación entre Entornos Virtuales en su Dimensión Interactividad del Material y el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	22
Tabla 6: <i>Relación entre Entornos Virtuales en su Dimensión Apoyo y Comunicación con el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	23
Tabla 7: <i>Relación entre Entornos Virtuales en su Dimensión Reconstrucción del Grupo de Aprendizaje con el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	24

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1: <i>Diseño de Investigación</i>	10
Figura 2: <i>Niveles de los entornos virtuales de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023</i>	17
Figura 3: <i>Niveles del Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023</i>	19

RESUMEN

La pandemia por la COVID-19, trajo grandes cambios en la forma de vivir en los diferentes sectores, dentro de ellos al sector de educación, que en plena pandemia los especialistas en esta área, tuvieron que recurrir a los entornos virtuales de aprendizaje, donde fue necesario realizar algunos cambios de mejora, y con ello la capacitación del personal y finalmente con los estudiantes. La incorporación de plataformas tecnológicas, como soporte en las metodologías didácticas, representa un avance significativo en la táctica de enseñanza – aprendizaje, lo cual requiere en los docentes el seguir aprendiendo y mejorando. Ante ello, surge el interés por el estudio denominado: Entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023. La investigación fue de tipo básica, de diseño no experimental, transversal, descriptivo, correlacional. Se halló relación entre las variables entornos virtuales y aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p= 0.014$, con coeficiente de correlación de 0.358, relación baja al 5% de significancia. Se concluye para este estudio, que existe relación entre las variables entornos virtuales y aprendizaje colaborativo, la cual demuestra el grado de importancia dada por los estudiantes de Medicina Humana, al estudio de estas variables.

Palabras clave: Entornos virtuales, aprendizaje colaborativo, plataformas tecnológicas.

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic brought great changes in the way of living in different sectors, including the education sector, which in the midst of the pandemic, specialists in this area had to resort to virtual learning environments, where it was necessary to make some changes for improvement, and with it the training of staff and finally with the students. The incorporation of technological platforms, as a support in the didactic methodologies, represents a significant advance in the teaching-learning tactics, which requires teachers to continue learning and improving. Therefore, interest arises in the study entitled: Virtual environments and collaborative learning of students of Human Medicine at a university in Ica, 2023. The research was basic, non-experimental, cross-sectional, descriptive and correlational. A relationship was found between the variables virtual environments and collaborative learning, which is significant with a $p= 0.014$, with a correlation coefficient of 0.358, a low relationship at 5% significance. It is concluded for this study that there is a relationship between the variables virtual environments and collaborative learning, which demonstrates the degree of importance given by the students of Human Medicine to the study of these variables.

Keywords: Virtual environments, collaborative learning, technological platforms.

I. INTRODUCCIÓN

La pandemia por la COVID-19, trajo grandes cambios en la forma de vivir en los diferentes sectores, dentro de ellos al sector de educación, que en plena pandemia los especialistas en esta área, tuvieron que recurrir a los entornos virtuales de aprendizaje, donde fue necesario realizar algunos cambios de mejora, y con ello la capacitación del personal y finalmente con los estudiantes. Por ello, durante la pandemia, el uso de entornos virtuales en la educación ha sido esencial para permitir a los profesores adaptarse a las nuevas circunstancias y seguir impartiendo la enseñanza a distancia. Los profesores deben ser flexibles y receptivos a la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula como parte de un proceso continuo de preparación para los entornos virtuales de aprendizaje. (Reyes, 2022; Reyna, 2022; Rojas, 2022). Según la OMS (2020), a mediados de mayo de 2020 dejaron las clases presenciales más de 1,200 millones estudiantes en el mundo, en los diferentes niveles educativos, siendo más de 160 millones los que correspondían a América Latina y al Caribe (Matos, 2023; Leonard, 2023).

La incorporación de plataformas tecnológicas, como soporte en las metodologías didácticas, pese a que fue una necesidad ante la pandemia que aquejaba al mundo, este representa un avance significativo en la táctica de enseñanza – aprendizaje, lo cual requiere en los docentes el seguir aprendiendo y mejorando, para transmitir los conocimientos a los estudiantes y que estos adquieran el conocimiento impartido, por el docente o facilitador. Los profesores pueden aprovechar las ventajas de la tecnología para mejorar la enseñanza, aumentar el compromiso de los alumnos y generar ambientes de aprendizaje más gratificantes integrando hábilmente diversas plataformas digitales. Pero es imprescindible encontrar un equilibrio entre las buenas prácticas educativas y el uso tecnológico, así como garantizar la accesibilidad para todos los alumnos. Por ello, los profesores deben recibir formación sobre recursos y plataformas digitales. Esto incluye, cambios en las herramientas de colaboración en línea, sistemas de gestión del aprendizaje y plataformas de videoconferencia. (Morán, et al., 2023; Leal, et al., 2022; Mesa, et al., 2022; y Suarez, et al. 2022).

Es necesario señalar, según Chasi, et al (2021), la preocupación mundial existente, en que los docentes estén capacitados en el manejo de las plataformas

digitales y facilitar el aprendizaje de los educandos, porque una parte importante de la población, no cuenta con el acceso a estas plataformas. Es imperativo que los materiales didácticos se conviertan al formato digital. Esto implica producir materiales en línea que sean útiles y accesibles, como documentos, vídeos y presentaciones. Para recorrer eficazmente el mundo virtual y ayudar a los alumnos en el camino, los educadores deben tener excelentes habilidades digitales. Esto implica ser capaz de resolver problemas tecnológicos típicos. Es esencial fomentar la comunicación por Internet. Los profesores deben emplear muchas tácticas para fomentar la participación de los alumnos, como diálogos virtuales, foros de debate y sesiones de preguntas y respuestas. La educación a nivel superior, no ha escapado a esta nueva realidad, y ha sido necesario que estas instituciones, busquen herramientas tecnológicas que implementen las plataformas virtuales ya existentes, y con ello cumplir con sus actividades académicas, en la etapa de aislamiento y que hasta hoy en día aún se siguen aprovechando, en algunas asignaturas (Alfaro, 2022; Macas, et al., 2021; Caro, et al., 2022; Aspiazu, 2022).

Las herramientas tecnológicas, como estrategia de creación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA), permiten la interacción a pesar de la distancia incentivan el aprendizaje sincrónico y cooperativo, y estos ambientes no se dan de manera natural, sino que han de ser creados como parte de los ambientes de aprendizaje, siendo necesario conocer las preferencias y estilos que el estudiante utiliza en el aprendizaje colaborativo, en el uso de los EVA. Estas tecnologías pueden proporcionar experiencias de inmersión que superen lo que puede obtenerse con las técnicas convencionales. Los estudiantes pueden investigar entornos virtuales mediante simulaciones de realidad virtual, por ejemplo, para adquirir una comprensión más práctica de determinados conceptos. Algunas plataformas emplean algoritmos de aprendizaje automático para adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes. Esto permite adaptar los materiales didácticos y su entrega a las necesidades únicas y al desarrollo de cada alumno. Los profesores pueden aprovechar las ventajas de la tecnología para mejorar la enseñanza, aumentar la participación estudiantil y crear ambientes de aprendizaje más gratificantes integrando hábilmente diversas plataformas. Pero es crucial encontrar un equilibrio entre las buenas prácticas docentes y el uso de la

tecnología, así como asegurarse de que todos los alumnos puedan utilizarla. (Rodríguez & Espinoza, 2017; Hernández & Segura, 2023; Arango-Vásquez & Manrique-Losada, 2023).

La modulación del proceso aprendizaje colaborativo, es alrededor de la interacción entre estudiantes, de estos con los docentes e incluso con los medios y materiales. Es así, como las clases impartidas influyen inicialmente entre el profesor y el estudiante, entre los estudiantes en sus respectivos grupos y entre las herramientas colaborativas online. Pueden ofrecer multitud de ventajas notables a profesores y alumnos, sobre todo cuando están respaldadas por plataformas tecnológicas. Se estimula a los educandos a comunicarse entre sí a través del aprendizaje colaborativo, lo que ayuda a desarrollar habilidades interpersonales como la comunicación eficaz, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Estas habilidades son cruciales en el lugar de trabajo y en entornos académicos. En conclusión, ajustar el proceso de aprendizaje colaborativo - especialmente cuando se combina con plataformas tecnológicas- puede mejorar los resultados de los estudiantes al fomentar el crecimiento de las habilidades sociales y cognitivas, favorecer la autosuficiencia y prepararlos para las exigencias del mundo laboral. (Hernández, et al., 2020; Molinillo, et al., 2018; Orozco, et al., 2022). Los entornos virtuales, son grandes facilitadores de comunicación, y permiten la interacción necesaria en la formación de los estudiantes. En general, son herramientas útiles en diversos contextos, porque suelen ofrecer una amplia gama de ventajas, como flexibilidad, accesibilidad y eficacia.

Por todo ello, los entornos virtuales, el trabajo colaborativo y las clases impartidas, se integran creando ambientes de aprendizaje colaborativo con soporte de las computadoras. Este trabajo colaborativo y los entornos virtuales en educación, son los causantes de la transformación de la enseñanza aprendizaje tradicional.

Por todo lo expuesto, se plantea la siguiente formulación del problema: ¿Qué relación existe entre el uso de los Entornos Virtuales y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023?

La justificación teórica de esta investigación, se ve consolidada en razón a que su objetivo es avanzar en nuestra comprensión del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales y cómo crecer en ellos, contrastando como se manifiesta un modelo teórico, en la realidad. Desde el aspecto práctico, se justifica porque permitió a la investigadora realizar un trabajo de campo, con el uso de un instrumento válido y confiable, esperando con los resultados demostrar con la aplicación de estos instrumentos, sirvan de base a mayores trabajos en las instituciones superiores de la zona. Desde el aspecto social, se justifica porque los resultados pretenden ayudar específicamente a la administración de esta facultad y a los estudiantes de medicina, promoviendo el desarrollo de entornos virtuales y mejorando el proceso educativo. Desde el aspecto metodológico, puesto que se siguen unos pasos, un proceso, un método y esto es la metodología científica, con el uso de un instrumento para medir entornos virtuales y otro que mide aprendizaje colaborativo.

Este estudio es relevante, porque es sabido que las instituciones de educación superior universitaria, se vienen diseñando entornos virtuales pensados en los estudiantes, pero aún con la carencia de conocimientos en implementar entornos virtuales.

Se plantea como objetivo general: Determinar la relación entre el uso de los Entornos Virtuales y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023. Y como objetivos específicos: Determinar la relación entre el uso de los Entornos Virtuales, en su dimensión interactividad del material, apoyo y comunicación, reconstrucción del grupo de aprendizaje y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023.

La hipótesis general fue: Existe correlación y significancia alta entre el uso de entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En la exploración de trabajos previos nacionales, sobre las variables en estudio, se reporta el trabajo de Huaranga (2023), cuyo objetivo general fue: determinar en 2022 cómo afectan los entornos virtuales al aprendizaje en grupo de los estudiantes de un colegio privado de Lima, Perú. Se utilizó un total de 138 estudiantes universitarios como muestra final en un análisis cuantitativo no experimental. Para cada variable se utilizó un instrumento confiable. Se encontró ligera conexión negativa utilizando el programa SPSS ($r = -0,088$ y $p = 0,307$). Las conclusiones del estudio indican que no existe conexión entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes. Igualmente se reporta el trabajo de Bazán-Ramírez, et al (2023), investigación realizada en una universidad pública de Perú, el objetivo de los investigadores era determinar cómo las características relacionadas con los profesores y los alumnos influían en la evaluación de los estudiantes del área de biológicas sobre las ventajas del aprendizaje en línea. Con base en auto informes, este estudio demostró que durante el primer ciclo académico que se implementó durante la pandemia y el confinamiento ordenado por el gobierno en Perú, las evaluaciones de los estudiantes sobre las prácticas virtuales predijeron significativamente y con mayor fuerza sus evaluaciones sobre las ventajas de las clases virtuales. Se determina que, en medio de la crisis sanitaria mundial de 2019, las evaluaciones positivas de los estudiantes universitarios sobre las ventajas del aprendizaje en línea dependieron de cómo percibieron el uso de los recursos en línea por parte de sus profesores. Las prácticas virtuales operan como mediador positivo en esta relación de influencia beneficiosa, mientras que la accesibilidad a los recursos en línea actúa como mediador negativo. Estas mediaciones sugieren que los estudiantes valoran más las clases virtuales cuantas más posibilidades de prácticas virtuales existan y menos les cueste adquirir y utilizar los recursos digitales. Las prácticas virtuales fueron la variable más importante para predecir la valoración de los beneficios de las clases en línea en un modelo lineal con variables predictoras de conjunto aditivo. Además, los beneficios del aprendizaje en línea fueron valorados de forma similar por estudiantes de todos los géneros. También se tiene el trabajo de Pacco (2023), que tuvo como objetivo principal: evaluar los efectos del aprendizaje colaborativo en entornos virtuales sobre la

competencia en parasitología médica en estudiantes de una Facultad de Medicina Humana de Ica, 2022. Se trata de una investigación cuantitativa, longitudinal, causal y correlacional. La muestra estuvo compuesta por 266 estudiantes de cuarto ciclo. Se emplearon instrumentos fiables. Se descubrió que el crecimiento de las competencias en parasitología médica se ve afectado por el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Igualmente, se reporta a Cajusol (2022). En su estudio, pretendía comprender cómo interactuaban entre sí los estudiantes universitarios de Chachapoyas y cómo utilizaban el aprendizaje cooperativo y el mundo virtual en 2022. investigación transversal, no experimental y cuantitativa. Mediante dos cuestionarios, se utilizó una muestra aleatoria de treinta personas para validar las dos variables de investigación. Según los informes, existe una relación relevante entre los entornos virtuales y el aprendizaje cooperativo. Además, se observó una relación genuina e inequívoca con revelación de valores entre las dimensiones estudiadas y el aprendizaje colaborativo, que mejora la integración y la comunicación de los educandos (Rho de Spearman de 0,860). Asimismo, se tiene la investigación de Concha-Prado (2018), con el objetivo general de averiguar cómo se relacionan la aplicación y el uso de entornos virtuales con la mejora del aprendizaje colaborativo. un estudio cuantitativo, transversal y correlacional que utilizó sesenta profesores como muestra. Con un umbral de significación de 0,001 (2 colas), se determinó que existía una correlación entre las variables investigadas.

A nivel internacional se reporta el trabajo de Rodríguez (2019), los entornos virtuales de aprendizaje proporcionan entornos y contextos de aprendizaje novedosos, ofrecen una mayor flexibilidad en el espacio educativo y aseguran y fomentan el trabajo en equipo, que es decisivo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, según un estudio cualitativo y cuantitativo. Este estudio examina a fondo los efectos de los entornos virtuales en la educación, así como las estrategias de aprendizaje colaborativo. La muestra final comprendida por doce alumnos y cinco profesores. Como resultado, se documentan las ventajas del uso de entornos virtuales y se pone de relieve la necesidad de desarrollo profesional de las instituciones. Asimismo, se reporta el artículo de Battaglia, et al (2017), donde investiga los efectos de las TIC en la educación y, cómo abren nuevas posibilidades para el aprendizaje en grupo, en entornos asistidos por ordenador.

En los cursos de ingeniería de software, donde el modelo de aula se preserva y mejora con el uso de la tecnología, concluye que es imperativo operar bajo un modelo conceptual que incorpore la idea de aprendizaje colaborativo. Surge así el concepto de Aprendizaje Colaborativo en Casos Ubicuos (uCSCL). En forma similar, se reporta a Rodríguez y Espinoza (2017), con el objetivo de averiguar la conexión entre los estilos de aprendizaje de los jóvenes para su uso en mundos virtuales y la colaboración. El estudio empleó un método descriptivo cuantitativo ex post-facto para examinar dos unidades de análisis: metodologías de aprendizaje y trabajo en grupo. La muestra consistió en estudiantes de secundaria y preparatoria de Sinaloa, México, con edades que fluctuaban entre los 15 y los 23 años. Los resultados indican que, si bien los estudiantes de secundaria son más hábiles en la búsqueda de información, son menos proactivos en la búsqueda de soluciones independientes o en la diferenciación y elección de la información más relevante. Los hallazgos apoyan investigaciones adicionales sobre programas de capacitación sugeridos en entornos virtuales.

En la exploración de las bases teóricas, que respaldan la presente investigación se consideran para la variable Entornos Virtuales: Según Hernández (2017), mediante el uso de las llamadas tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la educación virtual permite el crecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, sin necesidad de que el profesor imparta las clases en persona. También proporcionan flexibilidad de horarios, lo que resulta especialmente útil para el empleo a distancia y la educación en línea. En los horarios que les convienen, los usuarios pueden acceder a la información y participar en las actividades. Esto permite al alumno aprender por su cuenta. Según Bustos & Coll, (2010) los entornos virtuales se caracterizan por: el modo en que se configura la tecnología, cómo las aplicaciones y las tecnologías combinan los recursos, cómo la tecnología funciona bien en conjunto, cómo se producen las interacciones sincrónicas y asincrónicas (como los foros de debate en línea, los comentarios en línea, el correo electrónico y la mensajería instantánea) y cómo conceptualizan la enseñanza y el aprendizaje tanto explícita como implícitamente. La configuración eficaz de la tecnología en el aula requiere un buen entendimiento de las necesidades estudiantil, la alineación con los objetivos del plan de estudios y la flexibilidad para hacer frente a demandas

cambiantes. Para utilizar plenamente la tecnología, también deben existir ideas fundamentales sobre la enseñanza y el aprendizaje. En cuanto al Aprendizaje colaborativo, según Johnson, et al. (1999), es la dependencia positiva de los miembros, que fomenta el aprendizaje, y su dedicación a lo que les conviene a ellos y a los demás, empleando habilidades interpersonales que permitan un trabajo en equipo productivo. El aprendizaje colaborativo fomenta el contacto entre los estudiantes, lo que les ayuda a adquirir habilidades sociales como la comunicación eficaz, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Estas habilidades son necesarias en entornos profesionales y académicos. Los entornos colaborativos fomentan el pensamiento crítico y la resolución de problemas mediante el intercambio de ideas y el debate. Los alumnos pueden encontrar obstáculos intelectuales que contribuyan al desarrollo de capacidades cognitivas más sofisticadas. La asignación de tareas y responsabilidades dentro del grupo fomenta la responsabilidad tanto individual como de grupo y es un componente clave de la colaboración. Los alumnos adquieren experiencia en el trabajo eficaz en equipo y en el cumplimiento de la palabra dada. Se involucran más los alumnos en el proceso de aprendizaje, cuando participan activamente en los debates y actividades de grupo. Para los alumnos que aprenden mejor mediante el compromiso y la aplicación práctica de los conceptos, la colaboración puede ser muy beneficiosa. Considera cinco dimensiones: Estas dimensiones ofrecen un marco exhaustivo para comprender y crear entornos de aprendizaje cooperativo. Johnson subraya que la interdependencia positiva es la piedra angular del aprendizaje cooperativo porque crea las condiciones para que los participantes colaboren y se comprometan de forma productiva. Los demás componentes también apoyan y potencian esta idea fundamental, estableciendo una atmósfera que fomenta la creación de conocimientos compartidos y el crecimiento de habilidades sociales críticas. Estudios posteriores de García & Suárez (2011), igualmente considera cinco dimensiones: A la hora de poner en práctica las metodologías de aprendizaje colaborativo, estas cualidades han servido como principios rectores. Para establecer un entorno que fomente la participación activa, el compromiso y el aprendizaje recíproco entre los estudiantes, se hace hincapié en la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y de grupo, la interacción estimulante, la gestión interna del equipo y la evaluación interna del

equipo (p. 485). Para el presente estudio se considerará a las dimensiones de García & Suárez. Según Collazos, et al. (2007), es una clase de grupo reducido donde estudiantes desarrollan sus conocimientos mediante el trabajo colaborativo. Esta forma de aprendizaje no es impedimento de realizar un trabajo individual, que también es muy positivo, sino que se pretende que este aprendizaje incentive el desarrollo holístico de los estudiantes, permitiendo conectar, convivir y el respeto entre sí, además de otros factores. Para ello, los estudiantes trabajan juntos y avanzan en su aprendizaje, con responsabilidad. Es un nuevo tipo de aprendizaje en el que se resalta, en el razonamiento, el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo (García, 2023; Iglesias, 2022, Álvarez, et al., 2022).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación:

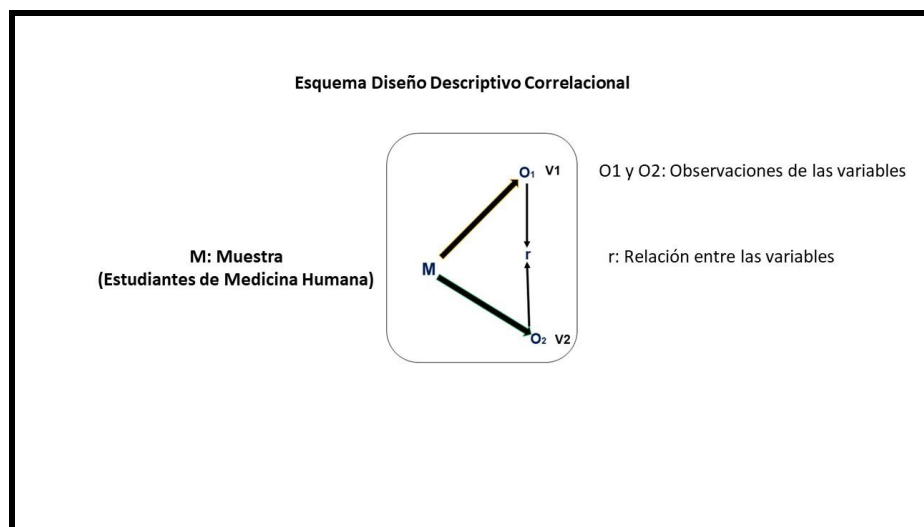
La investigación fue de tipo básica. También llamada pura y, cuyo principal objetivo es adquirir conocimientos por sí misma, arroja así datos que ayudan a comprender mejor un fenómeno, pero en general, ni resuelve un problema ni tiene una aplicación directa inmediata. (Baena, 2017; Otero, 2022; Castro, 2023).

3.1.2. Diseño de investigación:

Diseño no experimental, transversal, descriptivo, correlacional. El desarrollo de este estudio de investigación, según Sampieri, et al. (2014), se centra en medidas numéricas. Este método recopila datos y luego utiliza el análisis estadístico (Benavides, 2022).

Figura 1

Diseño de Investigación



Nota. Esquema de Diseño de investigación (elaboración propia).

3.2. Variables y operacionalización:

Variable 1: entornos virtuales

Definición conceptual

El lugar o la comunidad que apoya el aprendizaje de los estudiantes está formado por entornos virtuales, que se basan en elementos pedagógicos, tecnológicos y organizativos. Los entornos virtuales pretenden crear un entorno de aprendizaje interactivo, adaptable y eficaz mediante la combinación de estos elementos. Dado que cada elemento aporta una contribución diferente a la experiencia de aprendizaje en línea, la colaboración entre ellos es crucial para maximizar el potencial educativo de los entornos digitales. (Salinas, 2005).

Definición operacional

Con el fin de mejorar la interactividad del material (la interacción entre los alumnos y el contenido), el apoyo a la comunicación y la reconstrucción del grupo durante el proceso de aprendizaje, estos elementos se incluyen en el proceso de aprendizaje. Mediante ítems y una escala de medición tipo Likert, se han evaluado los indicadores especificados. (Vélez, 2023)

Variables 2: aprendizaje colaborativo

Definición conceptual

Los pequeños grupos de enseñanza que participan en el aprendizaje colaborativo lo hacen con la intención de maximizar tanto su propio aprendizaje como el de los demás. Cada integrante del grupo es responsable de su educación personal, así como de la educación de los demás compañeros del grupo. Se espera que una mezcla de responsabilidad personal y colectiva garantice la implicación de cada persona. (Johnson, et al, 1999).

Definición operacional

Implica la educación en las áreas de interdependencia constructiva, responsabilidad personal, comunicación atractiva, dirección a nivel interno del equipo y evaluación de la misma. La interdependencia positiva, la responsabilidad personal y de equipo, el fomento del contacto, la dirección interna del equipo y la evaluación interna del equipo son los elementos que deben examinarse. Para conocer la estructura y el funcionamiento del aprendizaje colaborativo en entornos

educativos es necesario ser consciente de estos elementos. Ofrecen un marco exhaustivo para comprender y crear entornos de aprendizaje cooperativo. Mediante ítems y una escala de evaluación tipo Likert, se miden los indicadores establecidos.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

En un estudio de investigación se denomina población al conjunto de personas o elementos que cumplen determinados requisitos o poseen determinadas cualidades y son objeto de estudio. La selección de la población es una parte sustancial del diseño de la investigación que influye en el alcance de la aplicación de los resultados. Los objetivos del estudio, los recursos disponibles y la viabilidad logística influyen en la acción de toma de decisiones estratégicas para elegir la población de la investigación. Para garantizar la validez y el poder generalizar los resultados de la investigación, es ineludible una definición precisa de la población. (Ventura-León, 2017; Figueroa & Navarro, 2022; Tapia, et al., 2022; Campués, 2023). La población estudiada en la investigación realizada, estuvo integrada por 60 estudiantes del último año de Medicina Humana de una Universidad de Ica. Es necesario mencionar los criterios necesarios, para la definición de la población de estudio.

Criterios de Inclusión:

Para este estudio se eligieron estudiantes de ambos sexos que cursaban el último año de Medicina Humana en 2023.

Criterios de Exclusión:

No se consideraron a alumnos que hayan concluido sus estudios, egresados, y aquellos que no quisieron participar del estudio.

3.3.2. Muestra

Hernández-Sampieri, et al. (2017) explican que la muestra se calcula a partir de un subconjunto de la población o universo y que sirve como herramienta económica que ahorra tiempo y recursos.

Esto también restringe la población que se utiliza como indicador de rendimiento al definir los parámetros. Existen dos tipos: uno probabilístico y otro

no probabilístico. En el primer caso, es crucial especificar el tamaño de la muestra, seleccionar sus componentes e identificar sus tipos, como aleatorio, estratificado y agrupado. Los datos de población no son necesarios para los casos seleccionados para uno o más fines en el segundo tipo de muestra. Para la tarea que nos ocupa se empleó una muestra aleatoria de conveniencia de 60 unidades de muestreo.

3.3.3. Muestreo

Debido a que el muestreo censal no probabilístico intencional, involucra a todas las personas o elementos de una población sin seleccionar una muestra, se realizó a 60 estudiantes de último año de Medicina Humana de una universidad de Ica. Su selección se basa en los criterios definidos por el investigador. (Hernández-Sampieri, et al., 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.4.1. Técnicas

La técnica empleada fue la encuesta. Es uno de los enfoques más empleados en el desarrollo del estudio, según Arias (2020). El objetivo de la encuesta, que es una herramienta empleada en consonancia con un cuestionario, es recabar información de las personas sobre sus opiniones o ideas. La encuesta propone preguntas pre formuladas. Según López-Roldán (2015), la encuesta puede utilizarse como técnica o como metodología. Con el fin de recopilar información vital para el proyecto de investigación, las partes interesadas pueden ser interrogadas como parte del enfoque de la encuesta.

3.4.2 Instrumentos

El cuestionario fue la herramienta de investigación empleada en este estudio. Es una herramienta que recoge datos y se utiliza principalmente en proyectos de investigación, según Arias (2020). El encuestado debe responder a un grupo de preguntas que se presentan en una tabla en orden numérico y que tienen un rango de posibles respuestas. Se debe reconocer que no hay soluciones correctas o incorrectas y que cada una debe adaptarse a una comunidad determinada. Los instrumentos aplicados fueron de escala tipo Likert. Se establecieron tres categorías para facilitar la comprensión de los resultados de

la tabla de frecuencias: baja (1), media (2) y alta (3). El grado en que los resultados de un instrumento se mantienen constantes al ser utilizados repetidamente se denomina confiabilidad. En cambio, el grado en que el instrumento mide realmente lo que se supone que debe evaluar se denomina validez. La validación de expertos es un tipo de validez que mide hasta qué punto el instrumento capta la variable Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo basándose en las opiniones de expertos en la materia (Bernal, 2010). Los instrumentos utilizados, al ser sometidos a evaluación por juicio de expertos, estos fueron catalogados como válidos y confiables (Anexo 4). La variable Entornos virtuales, dio una confiabilidad por alfa de Cronbach de 0.917 considerada como “buena”; y para la variable Aprendizaje colaborativo, una confiabilidad de por alfa de Cronbach de 0,950 “muy buena”, categorías según Hernández, et al. (2017).

3.5. Procedimientos:

El proyecto de investigación se sometió a aprobación una vez finalizado. Se utilizaron tablas y gráficos para codificar y tabular los datos, y estadísticas descriptivas para interpretar los resultados. De distribución no paramétrica de la correlación de rango, la dependencia estadística de rango entre dos variables, fue el coeficiente de correlación de Spearman. Su uso principal es el análisis de datos. Determina la intensidad y la dirección de la correlación entre dos variables de clasificación. Los datos tabulados se han sometido a un análisis estadístico para comprobar la hipótesis y determinar la relación entre las variables.

3.6. Método de análisis de datos:

El análisis y la sistematización se elaboraron utilizando métodos descriptivos e inferenciales. Se emplearon las estadísticas descriptivas porque proporcionan la especificación del resultado de cada variable mediante tablas y porcentajes. Mancilla & Parra (2010) afirman que el análisis descriptivo introduce la generación, organización, justificación y descripción de datos numéricos. un resumen de datos numéricos. Se pudo contrastar hipótesis estadísticas para probar inicialmente la normalidad de la muestra, al ser esta mayor de cincuenta (60), se utilizó el estadígrafo Kolmogorov Smirnov y por los resultados no se

aceptó la hipótesis nula, utilizando Spearman en busca del nivel de correlación y extraer conclusiones de los datos recogidos en la muestra de la población aplicada gracias a la estadística inferencial.

Dentro de la muestra poblacional utilizada. Según Mancilla & Parra (2010), la inferencia estadística es un método que permite basar los juicios en información recogida total o parcialmente mediante técnicas descriptivas. Para evaluar el nivel de fiabilidad de un instrumento, también se puede utilizar un gráfico de distribución, tabulaciones de tablas y el alfa de Cronbach. (Toro, et al., 2022). Con el programa informático SPSS versión 28 se llevaron a cabo los cálculos del alfa de Cronbach, la tabulación de tablas y la distribución de frecuencias. (Ruíz, 2022)

3.7. Aspectos éticos:

El presente estudio se ajustó a las directrices éticas establecidas por nuestra institución de investigación. Honestidad y compromiso de la investigadora, en brindar los datos reales y son de entera responsabilidad. Se respeta el principio de no maleficencia de los participantes, y de plena libertad de participar o no en la investigación. Asimismo, se compromete en la transparencia no existiendo conflicto de intereses. Se respeta la autoría de las fuentes, citando a sus autores en toda la extensión del documento. Finalmente, y no menos importante se respeta el anonimato de la institución, con mayor énfasis en el anonimato de los participantes como muestra del estudio. (Canimas & Bonmatí, 2022)

IV. RESULTADOS:

OBJETIVOS DESCRIPTIVOS

OBJETIVO DESCRIPTIVO 1: Determinar los niveles de los entornos virtuales de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023

Tabla 1

Niveles de los Entornos Virtuales de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023

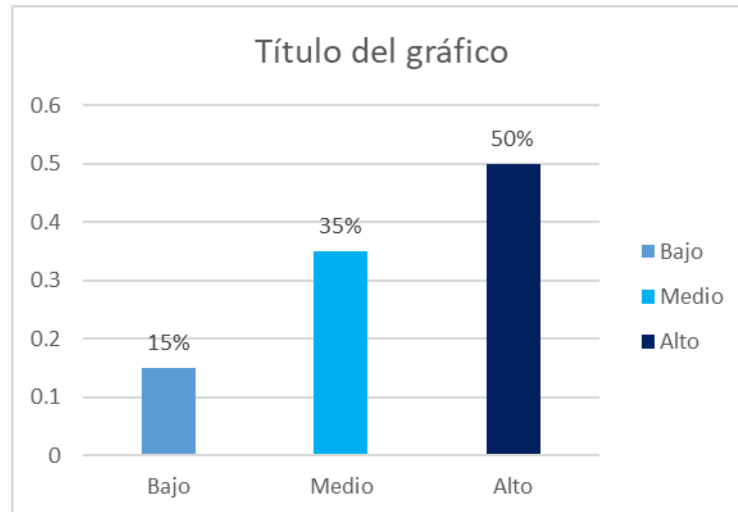
Niveles	(Yi-1	Yi)	fi	%
Bajo	15	35	9	15
Medio	35	55	21	35
Alto	55	75	30	50

Nota. Se presenta los niveles en porcentaje de la variable

En la tabla 1, se muestra que el 50% de estudiantes de medicina humana tienen un nivel alto con una puntuación que va desde 55 a 75 puntos; el 35% tienen un nivel medio y el 15% tienen un nivel bajo.

Figura 2

Niveles de los entornos virtuales de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023



Nota. Se presenta los niveles en porcentaje de la variable.

La figura 2, muestra que el 50% de los participantes, presentan un nivel alto en cuanto a entornos virtuales, siguiendo el nivel medio con 35% y nivel bajo con 15%.

OBJETIVO DESCRIPTIVO 2

Determinar los niveles del aprendizaje colaborativo *de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023*

Tabla 2

Niveles del Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023

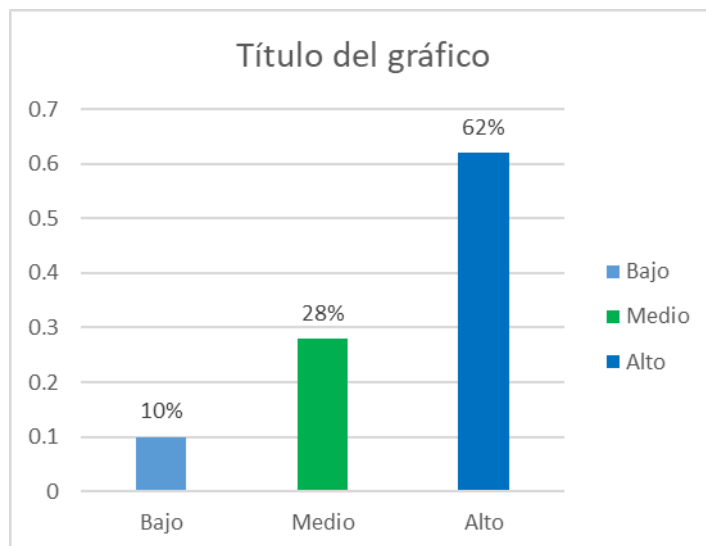
Niveles	(Yi-1	Yi)	fi	%
Bajo	15	35	6	10
Medio	35	55	17	28
Alto	55	75	37	62

Nota. Se presenta los niveles en porcentaje de la variable

En la tabla se muestra que el 62% de los estudiantes tienen un nivel alto de aprendizaje colaborativo cuyo puntaje va desde el 55 a 75 puntos; existe un 28% de estudiantes tienen un nivel medio y sólo el 10% presentan un nivel bajo de aprendizaje colaborativo.

Figura 3

Niveles del Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023



Nota. Se presenta los niveles en porcentaje de la variable.

La figura 3, muestra que el 62% de los participantes, presentan un nivel alto en cuanto a Aprendizaje colaborativo, siguiendo el nivel medio con 28% y nivel bajo con 10%.

PRUEBA DE NORMALIDAD PARA LAS VARIABLES

HIPÓTESIS DE NORMALIDAD

Ho: Los datos provienen de una distribución normal

H1: Los datos no provienen de una distribución normal

Tabla 3

Pruebas de Kolmogorov Smirnov para Normalidad de las Variables.

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a			Decisión
	Estadístico	gl	Sig.	
Entornos Virtuales	0.212	60	0.000	No normal
Aprendizaje Colaborativo	0.266	60	0.000	No normal
Interactividad del material	0.090	60	,200*	Normal
Apoyo y comunicación	0.265	60	0.000	No normal
Reconstrucción del Grupo de Aprendizaje	0.123	60	0.025	No normal

Nota. Distribución de la muestra no Normal.

OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación entre entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023.

Tabla 4

Relación entre Entornos Virtuales y el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023.

Rho de Spearman		Entornos Virtuales	Aprendizaje Colaborativo
Entornos Virtuales	Coeficiente de correlación	1.000	0.358
	Sig. (bilateral)		0.014
	N	60	60
Aprendizaje Colaborativo	Coeficiente de correlación	0.358	1.000
	Sig. (bilateral)	0.014	
	N	60	60

Nota. Correlación de Spearman con $\alpha = 0.05$

En la tabla 4 se presenta la relación entre las variables entornos virtuales y aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p = 0.014$, con coeficiente de correlación de 0.358, relación baja al 5% de significancia.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Determinar la relación entre entornos virtuales en su dimensión interactividad del material y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023.

Tabla 5

Relación entre Entornos Virtuales en su Dimensión Interactividad del Material y el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023.

	Rho de Spearman	Interactividad del material	Aprendizaje Colaborativo
Interactividad del material	Coefficiente de correlación	1.000	0.503
	Sig. (bilateral)		0.040
	N	60	60
Aprendizaje Colaborativo	Coefficiente de correlación	0.503	1.000
	Sig. (bilateral)	0.040	
	N	60	60

Nota. Correlación de Spearman con $\alpha = 0.05$

En la tabla 5, se presenta una relación moderada entre las variables entornos virtuales en su dimensión interactividad del material y aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p = 0.040$, con coeficiente de correlación de 0.503, relación moderada al 5% de significancia.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Determinar la relación entre entornos virtuales en su dimensión apoyo y comunicación con el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023.

Tabla 6

Relación entre Entornos Virtuales en su Dimensión Apoyo y Comunicación con el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023.

Rho de Spearman		Apoyo y comunicación	Aprendizaje Colaborativo
Apoyo y comunicación	Coeficiente de correlación	1.000	0.289
	Sig. (bilateral)		0.025
	N	60	60
Aprendizaje Colaborativo	Coeficiente de correlación	0.289	1.000
	Sig. (bilateral)	0.025	
	N	60	60

Nota. Correlación de Spearman con $\alpha = 0.05$

En la tabla 6, se presenta una relación baja entre las variables entornos virtuales en su dimensión apoyo y comunicación con el aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p = 0.025$, con coeficiente de correlación de 0.289, relación moderada al 5% de significancia.

OBJETIVO ESPECÍFICO 3: Determinar la relación entre entornos virtuales en su dimensión reconstrucción del grupo de aprendizaje con el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de medicina humana de una universidad de Ica, 2023.

Tabla 7

Relación entre Entornos Virtuales en su Dimensión Reconstrucción del Grupo de Aprendizaje con el Aprendizaje Colaborativo de los Estudiantes de Medicina Humana de una Universidad de Ica, 2023.

Rho de Spearman		Reconstrucción del Grupo de Aprendizaje	Aprendizaje Colaborativo
Reconstrucción del Grupo de Aprendizaje	Coeficiente de correlación	1.000	0.193
	Sig. (bilateral)		0.014
	N	60	60
Aprendizaje Colaborativo	Coeficiente de correlación	0.193	1.000
	Sig. (bilateral)	0.014	
	N	60	60

Nota. Correlación de Spearman con $\alpha = 0.05$

En la tabla 7, se presenta una relación baja entre las variables entornos virtuales en su dimensión reconstrucción del grupo de aprendizaje con el aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p= 0.014$, con coeficiente de correlación de 0.193, relación moderada al 5% de significancia.

V. DISCUSIÓN:

Teniendo como objetivo, el de buscar la posible dependencia entre entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de medicina humana, los resultados muestran correlación positiva (0.358) y significativa ($p=0.014$). Por ello se afirma que existe relación baja pero significativa al 5% de significancia. A estos resultados, es necesario considerar el nivel hallado en el 50% de estudiantes de medicina humana, que tienen un nivel alto con una puntuación que va desde 55 a 75 puntos. Y el 62% de los participantes, tienen un nivel alto de aprendizaje colaborativo cuyo puntaje va desde el 55 a 75 puntos. Datos que reflejan, la preparación e importancia que dan los estudiantes de Medicina Humana a las variables investigadas. Según Iglesias (2022), la investigación en entornos virtuales y aprendizaje colaborativo es esencial para mejorar la calidad y accesibilidad de la educación en un mundo cada vez más digitalizado y globalizado. Estas investigaciones contribuyen al desarrollo de metodologías efectivas y herramientas tecnológicas que benefician tanto a estudiantes como a profesionales.

Los resultados guardan similitud con los antecedentes considerados, se tienen a Bazán-Ramírez, et al (2023), que en su investigación buscó determinar el efecto del manejo de los recursos en línea que tenía el profesor sobre la valoración de las ventajas de las clases en línea en ciencias biológicas, mediado por la percepción de los estudiantes sobre las prácticas virtuales, así como la accesibilidad y uso de los recursos en línea. Trabajo en el que concluyen que la percepción del alumno sobre el manejo de los recursos online por parte de docentes en el transcurso de la pandemia COVID-19 fue determinante como valoración favorable de las ventajas que ofrecen las clases online, relación que está mediada por las prácticas virtuales y la accesibilidad a los recursos online. En la misma línea, Pacco (2023) y Cajusol (2022), ambos trabajos de investigación hallaron correlación entre las variables estudiadas, lo que corrobora los resultados finales de la investigación presente, que los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo tienen el potencial de mejorar enormemente la educación al dar a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos y ayudarles a desarrollar las competencias del siglo XXI. La evolución y la adaptación de la

educación a las necesidades variables de la sociedad y el lugar de trabajo se reflejan en ambas variables.

Muy por el contrario, Huaranga (2023) en su trabajo de investigación no halló relación entre estas variables, resultado que posiblemente se haya dado por el sesgo sociodemográfico, que no se pudo controlar. Lo cual requiere sin duda mayores estudios en la zona, para dar un mensaje más concreto. Las teorías de Bustos & Coll (2010), respaldan los resultados obtenidos por la presente investigación, al considerar la existencia de dos enfoques educativos diferentes, la enseñanza sincrónica y la asincrónica, cada uno con ventajas e importancia únicas. La flexibilidad de la enseñanza sincrónica y asincrónica para adaptarse a distintas necesidades y situaciones las convierte en herramientas valiosas para impartir una educación más completa y accesible. La importancia de ambas estrategias se recoge en; Enfoque integral: La combinación de ambos enfoques permite desarrollar una estrategia pedagógica global que aprovecha al máximo las ventajas de cada modalidad. Adaptabilidad: Al tener en cuenta las diferencias individuales, la combinación de educación sincrónica y asincrónica se adapta mejor a las diversas demandas de los estudiantes. Resiliencia: Hace que el sistema educativo sea más resistente al facilitar una transición más fluida entre modalidades en caso de emergencia o cambio de circunstancias. Mejor experiencia del alumno: La eficacia del aprendizaje puede aumentar si se logra un equilibrio entre la flexibilidad temporal y el compromiso en tiempo real. Las teorías en cuanto al Aprendizaje colaborativo, según Johnson, et al. (1999), es la interdependencia de modo positivo de cada miembro, que fomenta el aprendizaje, y su dedicación a la participación propia y ajena, que utiliza las habilidades interpersonales para facilitar un trabajo en equipo productivo. Por sus profundos efectos en el crecimiento cognitivo, social y emocional de los alumnos, el aprendizaje colaborativo es un componente crucial de la educación. El aprendizaje colaborativo destaca como componente vital de una educación integral y fructífera por su énfasis en la comunicación y el desarrollo de conocimientos compartidos. Su capacidad para preparar a los estudiantes para el éxito en diversos contextos, académico, social y profesional, la hace crucial.

En el estudio de los objetivos específicos, abordar el aspecto interactivo de los entornos virtuales es necesario para elevar la calidad y la eficacia del aprendizaje en contextos digitales. En los entornos virtuales, la interactividad no sólo mejora la experiencia del alumno, sino que también ofrece oportunidades para atender a diferentes estilos de aprendizaje y promueve un aprendizaje más independiente y útil. A la hora de crear materiales didácticos y diseñar una experiencia de aprendizaje en línea, el aspecto interactivo de los mundos virtuales es crucial. El término "interactividad" describe la capacidad del usuario para participar activamente, modificar contenidos y obtener información inmediata. Y es fundamental por el Compromiso del Estudiante, ya que la interactividad estimula la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje. Los elementos interactivos capturan la atención y mantienen el interés, lo que contribuye al compromiso continuo del estudiante; el "Aprendizaje Activo", la interactividad facilita el aprendizaje activo, donde los estudiantes no son solo entes pasivos de información, sino que tienen participación activa en la construcción de su conocimiento. Las actividades interactivas, como simulaciones, preguntas interactivas y juegos educativos, promueven la exploración y la experimentación; la Retroalimentación Inmediata, los entornos virtuales interactivos permiten proporcionar retroalimentación instantánea a los estudiantes. Esto ayuda a corregir malentendidos, refuerza conceptos clave y brinda orientación inmediata, mejorando la comprensión y retención, la Adaptabilidad al Ritmo del Estudiante, la interactividad facilita la adaptación al ritmo individual de aprendizaje de cada estudiante. Los estudiantes pueden avanzar a su propio compás, revisar materiales según sea necesario y recibir recursos adicionales si lo desean; la Variedad de Estilos de Aprendizaje, los entornos virtuales interactivos permiten la inclusión de una variedad de recursos y actividades que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje. Los estudiantes pueden elegir las actividades que mejor se alinean con sus preferencias de aprendizaje; el Fomento de la Colaboración, la interactividad no se limita solo al estudiante y el material, también puede incluir elementos colaborativos. Herramientas como foros de discusión, salas de chat y proyectos grupales en línea fomentan la colaboración entre los estudiantes; las Simulaciones y Experimentación, los entornos virtuales interactivos son ideales para la creación de simulaciones y entornos de experimentación. Los estudiantes

pueden realizar experimentos virtuales, explorar escenarios prácticos y aprender de manera experimental; la Motivación y Retención, la interactividad contribuye a la motivación intrínseca al proporcionar desafíos y recompensas. Los elementos interactivos atractivos pueden aumentar la retención de información y facilitar la transferencia del aprendizaje; la Personalización del Aprendizaje, los entornos virtuales interactivos pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo rutas de aprendizaje personalizadas y contenido específico según el progreso. En resumen, la dimensión de interactividad en los entornos virtuales no solo mejora la entrega de contenido, sino que también transforma la experiencia de aprendizaje, suscitando la participación activa, la retroalimentación inmediata y la adaptabilidad a los requerimientos individuales de los estudiantes. En pocas palabras, este componente es necesario para que la educación sea pertinente y eficaz en el actual entorno digital. Para establecer un entorno de aprendizaje productivo y posibilitar el aprendizaje en línea.

La dimensión “apoyo y comunicación” en entornos virtuales son esenciales, para facilitar una experiencia de aprendizaje efectiva y satisfactoria para los estudiantes. La calidad de la comunicación y el apoyo puede tener un impacto significativo en el compromiso, la motivación y el éxito general de los estudiantes en contextos virtuales. Es crucial por la Conexión humana, la comunicación efectiva y el apoyo en entornos virtuales contribuyen a establecer una conexión humana entre estudiantes y educadores. La sensación de conexión puede aumentar la motivación y la participación, contrarrestando posibles sentimientos de aislamiento; la Orientación y Claridad, es fundamental sobre las expectativas del curso, los objetivos de aprendizaje y los procesos de evaluación. Los estudiantes necesitan comprender cómo navegar por el entorno virtual y cómo cumplir con los requisitos del curso; la Retroalimentación Constructiva, es esencial para el desarrollo del aprendizaje. Los educadores pueden proporcionar retroalimentación sobre el progreso académico y las áreas de mejora, mientras que los estudiantes también pueden dar retroalimentación sobre sus necesidades y experiencias. En resumen, la dimensión de apoyo y comunicación en entornos virtuales es fundamental para crear una experiencia educativa positiva y efectiva. Facilita la conexión entre estudiantes y educadores, promueve la participación

activa, brinda orientación y ayuda a superar desafíos, contribuyendo al éxito general de los estudiantes en el aprendizaje en línea.

En conclusión, el aspecto de la comunicación y la asistencia en entornos virtuales es fundamental para crear un ambiente de aprendizaje propicio, fomentar las relaciones entre estudiantes y profesores y ofrecer las herramientas y la dirección necesarias para el éxito académico. La construcción de una comunidad virtual sólida y el fomento del aprendizaje colaborativo son posibles gracias a una comunicación en línea transparente y eficaz. En los entornos virtuales, la dimensión "reconstrucción del grupo de aprendizaje" se refiere a la capacidad de crear y mantener un sentido de comunidad y colaboración entre los participantes en un entorno de aprendizaje en línea y es crucial para fomentar un entorno de aprendizaje cooperativo y satisfactorio. En pocas palabras, la reconstrucción de grupos de aprendizaje en entornos virtuales es un aspecto crucial para crear un entorno de aprendizaje dinámico, flexible y cooperativo. A través de la interacción con otros compañeros, ofrece a los alumnos la oportunidad de mejorar sus habilidades sociales, colaborar en grupo y adquirir conocimientos más amplios. Además, prepara a los estudiantes para trabajar bien juntos en diversos contextos sociales y profesionales. Debido a los cambios significativos en las formas en que se produce el conocimiento y se accede a la educación, la investigación sobre el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales es más importante que nunca. En conclusión, para estar al día de los avances tecnológicos, adaptarse a los cambios en el ámbito de la educación y preparar a los estudiantes para los retos del siglo XXI, es imprescindible aprender sobre entornos virtuales y aprendizaje colaborativo. La investigación continua en estos campos permite una enseñanza más innovadora, integradora y productiva.

La investigación de tipo básica, siguió un diseño descriptivo, correlacional, transversal, el cual tiene como fortalezas: Identificación de relaciones y asociaciones entre las variables; eficiencia en el tiempo, por realizarse en un solo momento; Recopilación de datos simultánea, lo cual permite una visión más completa y rápida de la relación entre las variables; exploratorio y descriptivo, proporcionando una instantánea de la situación en un momento dado; Costos y recursos, porque suele ser menos costoso y más factible en términos de recurso,

lo que puede ser más beneficioso cuando hay restricciones de presupuesto y tiempo (Arias, 2021). Y como debilidades: Causalidad, porque no permite relaciones causales; Cambios temporales no detectados, por darse en un solo momento; Factores confusos, porque puede haber factores no controlados; No permite seguimiento, es estático en su naturaleza; Limitaciones en la interpretación, la cual puede ser limitada y no reflejar completamente la dinámica de la relación a lo largo del tiempo; Sesgo temporal, la relación observada puede no representar la situación de manera integral; No permite control experimental, al no ser experimental no se puede evaluar el impacto directo de un entorno virtual en el aprendizaje colaborativo; Limitado para inferir desarrollo o cambio, no proporciona información sobre los cambios en el tiempo, lo cual es crucial para comprender las dinámicas a largo plazo. En resumen, el diseño descriptivo correlacional transversal es valioso para explorar y describir relaciones en un punto específico en el tiempo, pero tiene limitaciones significativas en términos de inferir causalidad y comprender cambios a lo largo del tiempo. Para investigar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje colaborativo, se deben considerar estas fortalezas y debilidades al seleccionar y aplicar el diseño de investigación adecuado.

La presente investigación es relevante, en el contexto de la evolución educativa y tecnológica, así como en la preparación de los estudiantes para los desafíos de la sociedad actual y futura. Proporciona información valiosa para informar prácticas educativas efectivas y la toma de decisiones en el diseño de entornos virtuales educativos. Si bien es cierto los resultados obtenidos no son concluyentes, pero si son alentadores a futuras investigaciones con una mayor muestra, a fin de acercarnos más a la realidad.

VI. CONCLUSIONES:

Primera:

Se halló relación entre las variables entornos virtuales y aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p= 0.014$, con coeficiente de correlación de 0.358, relación baja al 5% de significancia. Demuestra la importancia dada por los estudiantes de Medicina Humana, al estudio de estas variables.

Segunda:

Se encontró relación moderada entre las variables entornos virtuales en su dimensión interactividad del material y aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p= 0.040$, con coeficiente de correlación de 0.503, relación moderada al 5% de significancia. Refleja el interés de los estudiantes, por este tipo de aprendizaje, por la participación activa y que se adapta a las necesidades individuales de cada alumno.

Tercera:

Existe relación baja entre las variables entornos virtuales en su dimensión apoyo y comunicación con el aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p= 0.025$, con coeficiente de correlación de 0.289, relación moderada al 5% de significancia. El interés demostrado en esta dimensión, es por crear una experiencia educativa positiva y efectiva. Lo cual facilita la conexión entre estudiantes y educadores.

Cuarta:

Existe relación baja entre las variables entornos virtuales en su dimensión reconstrucción del grupo de aprendizaje, con el aprendizaje colaborativo, la cual es significativa con un $p= 0.014$, con coeficiente de correlación de 0.193, relación moderada al 5% de significancia. Demuestra el interés de los alumnos por, crear y mantener un sentido de comunidad y colaboración entre ellos.

VII. RECOMENDACIONES:

Primera:

Dado los resultados obtenidos, se recomienda a los nuevos investigadores, asegurarse un enfoque objetivo en la recopilación y análisis de datos, con el fin de evitar sesgos y asegurarse que las conclusiones estén respaldadas por evidencia empírica.

Segunda:

Se recomienda a futuros investigadores, seleccionar y realizar análisis estadísticos para los datos. Las pruebas de correlación pueden ser de utilidad, pero hay que buscar asegurarse de dar la interpretación a los resultados con cautela y considerar la naturaleza correlacional y no causal del diseño.

Tercera:

Se recomienda a futuros investigadores, contextualizar los resultados dentro del marco teórico y práctico. Comprender las limitaciones del diseño y ver como los hallazgos pueden contribuir al campo de estudio.

Cuarta:

Se recomienda a futuros investigadores, considerar la temporalidad de las variables y el manejo de las mismas. Realizando un diseño experimental y longitudinal para comprender como se desarrollan las variables con el tiempo.

Quinta:

Difundir los resultados y proponer recomendaciones prácticas para docentes, diseñadores de entornos virtuales y demás profesionales. Con ello, contribuir a la aplicación práctica de los resultados de la investigación.

REFERENCIAS

- Alfaro Chilingano, M. A. (2022). El trabajo colaborativo y el entorno virtual de aprendizaje en estudiantes universitarios, 2021.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/99261>
- Álvarez, O. H., Salazar, D. A. R., Lombana, V. D. C. V., Ossa, P. A. S., & Benjumea, J. M. (2022). La enseñanza virtual en el contexto de la cultura académica universitaria: Una aproximación a los procesos de tutoría y acompañamiento. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (65), 31-65. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n65a3>
- Arango-Vásquez, S. I., & Manrique-Losada, B. (2023). Interacciones comunicativas y colaboración mediada por entornos virtuales de aprendizaje universitarios. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(76).
<https://revistas.um.es/red/article/view/544981/344091>
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1, 66-78.
- Aspiazu Mendoza, M. A. (2022). *Entorno virtual de aprendizaje y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes del primer semestre de la Carrera de Educación Inicial 2022*. (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2022). <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13402>
- Battaglia, N., Neil, C., De Vincenzi, M., Martínez, R., & González, D. (2017). 10238 UCASE-CL: Aprendizaje colaborativo de la ingeniería de software en entornos virtuales ubicuos.
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/94977653/130168530-libre.pdf?>
- Bazán-Ramírez, A., Capa-Luque, W., Ango-Aguilar, H., Anaya-González, R., & Cárdenas-López, V. (2023). Perception of Peruvian Students Studying in Biological Sciences about the Advantages of Virtual Classes during the COVID-19 Pandemic. *Education Sciences*, 13(6), 626.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0->

85163720374&doi=10.3390%2feducsci13060626&partnerID=40&md5=84227277ac5276192f0b2b57c6fc64cd

- Benavides Aldaz, D. G. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje en el proceso enseñanza aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Maestría en Educación Mención Enseñanza de la Matemática).
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36980>
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. *Bogotá DC Colombia. Editorial Pearson Educación.*
- Bustos, A., & Coll, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44),163-184.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14012513009>
- Cajusol, J. M. (2022). Usos de entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de radiología en una universidad de Chachapoyas, 2022.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/96308>
- Campués, L. B. (2023). *Integración de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo para las carreras online* (Bachelor's thesis, Otavalo). <http://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/931>
- Canimas Brugué, J., & Bonmatí Tomàs, A. (2022). Guía de los aspectos éticos a valorar de los proyectos de investigación con personas o con datos personales. https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/21055/Guia_aspectos_eticos_cast.pdf?sequence=1
- Caro Radja, L. A., Chanamé Dávila, A. B., & Surco Paitan, M. W. (2022). El trabajo colaborativo como estrategia en entornos virtuales de aprendizaje

para estudiantes de maestría de una universidad privada de Lima durante el año 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/6094>

Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174.

Chasi, A. M. C., Toaquiza, M. F. A., & Lema, E. O. M. (2021). La educación del futuro mediante plataformas virtuales. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 1208-1225. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385902>

Collazos, C.A., Guerrero, L.A., Pino, J.A., Renzi, S., Klobas, J., Ortega, M., Redondo, M.A. y Bravo, C. (2007). Evaluating collaborative learning processes using system-based measurement. *Educational Technology & Society*, 10 (3), 257-274. http://www.ifets.info/journals/10_3/18.pdf

Concha-Prado, C. (2018). *Uso de Entornos Virtuales y el Fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en estudiantes del primer ciclo de la facultad de Derecho de la Universidad particular san Martín de Porres*. Lima: Universidad de San Martín de Porres. http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/4482/TESIS_CONCHA_CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=

Figuroa Moreira, Y. P., & Navarro Ponce, J. J. (2022). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) para el desarrollo del aprendizaje perdurable en la asignatura de anatomía* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación). <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/61614>

García, A., & Suárez, C. (2011). Interacción virtual y aprendizaje cooperativo. Un estudio cualitativo. *Revista de Educación* (354), 473–498. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/1045>

García, M. H. (2023). Las prácticas pedagógicas en un entorno de educación remota y de emergencia. La asignatura Política y Legislación Universitaria de la Tecnicatura en Gestión Universitaria, de la Universidad Nacionales

Quilmes. Un estudio de caso.

<http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/4014>

Hernández, J. P., & Segura, F. T. (2023). Diseño de un entorno virtual de aprendizaje para promover la creatividad colaborativa en universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36209>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, R., & Baptista-Lucio, P. (2017).

Selección de la muestra.

http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf

Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P. C., y González-Sanmamed, M. (2020).

Interaction in computer supported collaborative learning: an analysis of the implementation phase. *Int J Educ Technol High Educ*, 17, 23. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00202-5>

Huaranga, A.M. (2023). *Influencia de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2022.*

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/113199>

Iglesias Silva, M. T. (2022). Entornos virtuales para fortalecer competencias

digitales en el programa de estudios de ciencias de la comunicación,

Universidad Señor de Sipán. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79040>

Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula- Cooperative Learning in the classroom. *Buenos Aires: Paidós.*

https://www.researchgate.net/publication/265567256_El_aprendizaje_cooperativo_en_el_aula?enrichId=rgreq-996f85bf08af9746cd7a2be3217ccacc-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI2NTU2NzI1NjBUzoxODczNzM0ODA1ODcyNzRAMTQyMTY4NDcyNzI3MA%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicatio

Leal Güemez, R., & Porras Duarte, S. T. (2022). Utilización de Infografías y Aprendizaje Colaborativo en Entornos Virtuales: evidencia empírica de un curso de Informática. *Metodologías de enseñanza-aprendizaje para*

entornos virtuales. Madrid, 2022; p. 54-64.

<https://hdl.handle.net/11162/243529>

Leonard Bello, B., Quintana Gazmuri, Y., & Fundora Alonso, F. N. (2023). Nuevos retos desde el entorno virtual en la preparación de cuadros y reservas.

<http://rein.umcc.cu/handle/123456789/2064>

López-Roldán, P. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa.

https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2015/129382/metinvsocccuan_presentacioa2015.pdf

Macas, C.J., Granda, L.Y. & Carbay, W.A. (2021). Rol del docente en la alfabetización digital en el siglo XXI. *Sociedad & Tecnología*,4(S2), 350–

363. <https://doi.org/10.51247/st.v4iS2.156>

Matos, R., & Yáñez, N. (2023). Entornos Virtuales de Aprendizaje en la educación universitaria, una mirada tecno educativa: Virtual Learning Environments in university education, a techno-educational view. *Conocimiento Libre y Licenciamiento (CLIC)*, (27).

<https://convite.cenditel.gob.ve/revistaclit/index.php/revistaclit/article/view/1179>

Mesa Rave, N., Gómez Marín, A., & Arango Vásquez, S. I. (2022). Comunicación y Colaboración en Entornos Virtuales de Aprendizaje. In *edutec 2022 Palma-XXV Congreso Internacional*, p. 701-703.

<http://hdl.handle.net/11201/160697>

Molinillo, S., Aguilar-Illescas, R., AnayaSánchez, R., y Vallespín-Arán M. (2018).

Exploring the impacts of interactions, social presence and emotional engagement on active collaborative learning in a social web-based environment. *Computers & Education*, 123, 41-52. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.012>

Morán, R. C. D., Elías, A. N. O., & Lizárraga, A. O. R. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje y su relación con el aprendizaje colaborativo en estudiantes

de una universidad pública de Trujillo, Perú. *Revista Conrado*, 19(92), 36-46. <http://ref.scielo.org/z29vgb>

Orozco, A. G., Pérez, O. L., López, J. K. C., & López, E. X. C. (2022). Entorno virtual de aprendizaje: las redes sociales para aprender en la universidad. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 91-101. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12340>

Otero-Gómez, M. C., Sánchez-Leyva, J., & Giraldo-Pérez, W. (2022). Diversidad organizacional universitaria. Investigación aplicada a estudiantes de Colombia y México: University organizational diversity. Research applied to students from Colombia and Mexico. *Educación y Humanismo*, 24(43). <https://doi.org/10.17081/eduhum.24.43.5734>

Pacco, C. A. (2023). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales en el desarrollo de competencias de parasitología médica en estudiantes de medicina humana de Ica, 2022*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/113355>

Reyes, J. A. A., & Pech, S. H. Q. (2022). Repercusiones de la pandemia: la inteligencia emocional como factor del desempeño universitario en entornos virtuales. *Antrópica. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(15), 261-283. <https://antropica.com.mx/ojs2/index.php/AntropicaRCSH/article/view/344>

Reyna Diaz, M. F. (2022). Uso de entornos virtuales y aprendizaje colaborativo en estudiantes de Posgrado-UNAC, Lima 2021. <https://hdl.handle.net/20.500.12990/10163>

Rojas Hernández, Y. L. (2022). Modelo de formación continua orientado a los ambientes virtuales de aprendizaje en tiempos de COVID-19. *Humanidades Médicas*, 22(2), 407-420. <http://ref.scielo.org/5hvkfg>

Rodríguez, R., & Espinoza, L. A. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *RIDE Revista*

- Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14).
<https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>
- Rodríguez, Y. A. (2019). *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales* (Master's thesis, Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador).
<http://hdl.handle.net/10644/7217>
- Ruiz Bueno, A. (2022). Taller de Análisis Multivariable de Estructuras (AFE y AFC). Mediante SPSS, FACTOR. 12 y AMOS. Aspectos prácticos.
<http://hdl.handle.net/2445/189380>
- Salinas, J. (2005). La gestión de los entornos virtuales de formación. *Seminario Internacional: La calidad de la formación en red en el Espacio Europeo de Educación Superior*, 1-21.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/8652108/gestioevea_0-libre.pdf?1390856248
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. *RH Sampieri, Metodología de la Investigación*, 22.
- Suarez, A. A. G., Núñez, R. P., & Castro, W. R. A. (2022). Concepciones de estudiantes universitarios sobre aprendizaje colaborativo apoyado en tecnologías digitales. *Revista Boletín Redipe*, 11(1), 381-391.
<https://doi.org/10.36260/rbr.v11i1.1649>
- Tapia, J. D. C. O., Cierro, L. E. O., Cierro, J. D. O., & Aliaga, W. C. L. (2022). Entornos virtuales y rendimiento académico en estudiantes de la Universidad Nacional de Ucayali. *Qantu Yachay*, 2(2), 61-67.
<https://doi.org/10.54942/qantuyachay.v2i2.30>
- Toro, R., Peña-Sarmiento, M., Avendaño-Prieto, B. L., Mejía-Vélez, S., & Bernal-Torres, A. (2022). Análisis empírico del Coeficiente Alfa de Cronbach según opciones de respuesta, muestra y observaciones atípicas. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación-e Avaliação Psicológica*, 2(63), 17.
<https://www.redalyc.org/journal/4596/459671926003/movil/>

UNESCO (2020). *Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la COVID-19 sobre la educación*. Oficina de la UNESCO en La Habana.
<https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar-efectos-covid-19-educacion>.

Vélez, S. G. S., & Briones, M. F. B. (2023). Los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 116-134.
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5063>

Ventura-León, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista cubana de salud pública*, 43(4), 0-0.
<http://ref.scielo.org/hwwn7y>

ANEXOS:

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
Entornos virtuales	Los entornos virtuales constituyen el espacio o comunidad que sirve para el logro de aprendizaje de estudiantes en función a componentes como pedagógica, tecnológica y aspectos organizativos (Salinas, 2005).	Este comprende la interactividad, el soporte en la comunicación y reconstrucción del grupo de estudiantes en el aprendizaje, con el fin de mejorar para ello se han considerado las dimensiones interactividad del material (interacción alumno contenido), apoyo y comunicación y reconstrucción del grupo de aprendizaje. Los indicadores establecidos se han medido a través de ítems, con una escala de medición tipo Likert.	Interactividad del material (interacción alumno contenido) Apoyo y Comunicación Reconstrucción del grupo de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio de interacción (1, 2) - Funciones automáticas (3, 4) - Recursos y dispositivos del entorno virtual (5, 6) - Apoyo del docente para generar espacios de comunicación (7, 8 y 10) - Promover tipo de comunicación sincrónica y asincrónica (9) - Búsqueda de Aprendizajes colaborativos (11) - Brindar oportunidades para la interacción estudiantes a través del uso de recursos comunicacionales (12) - Fortalecer los equipos de trabajo a través del Intercambio cultural y de experiencias (13) - Promover la interacción para generar relaciones afectivas en el equipo (14 y15). 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala ordinal Escala de Likert Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

<p>Aprendizaje Colaborativo</p>	<p>El aprendizaje colaborativo, consiste en la participación de grupos pequeños instructivos, trabajando en equipo y cuyo propósito es el aprovechamiento al máximo, a fin de generar un aprendizaje propio y entre sí (Johnson, et al, 1999).</p>	<p>Consiste en el aprendizaje en los aspectos de interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción estimuladora, gestión interna del equipo y evaluación interna.</p>	<p>Interdependencia positiva</p> <p>Responsabilidad individual y de equipo</p> <p>Interacción estimuladora</p> <p>Gestión interna del equipo</p> <p>Evaluación interna del equipo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de metas (1) - Control de las actividades/metras (2) - Compromiso personal con la meta del equipo (3) - Responsabilidad individual (4) - Responsabilidad con el trabajo común (5) - Reglas y/o acuerdos (6) - Motivación (7) Compañerismo/confraternidad en torno a la meta (8) Muestras de afecto (9) Organización de la estrategia de trabajo (10) Habilidades de trabajo en equipo (11) Liderazgo (12) Evaluación del logro de la meta del equipo (13) Evaluación de la dinámica del trabajo (14) Coevaluación (15) 	<ul style="list-style-type: none"> - Escala ordinal Escala de Likert Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
--	--	--	---	---	---

ANEXO 2: Cuestionarios

Cuestionario: Entornos Virtuales

La presente encuesta tiene por finalidad educativa, determinar el nivel de relación que existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo, por lo se solicita únicamente la obtención de información.

Se le solicita que conteste de manera real y cierta marcando con una (x) en el recuadro que crea conveniente teniendo en cuenta la siguiente escala:

Nunca(1)

Casi nunca.....(2)

A veces.....(3)

Casi siempre.....(4)

Siempre.....(5)



DIMENSIONES						
INTERACTIVIDAD DEL MATERIAL (INTERACCION ALUMNO CONTENIDO)		1	2	3	4	5
1	Te resulta sencillo explorar y desenvolverte en los entornos virtuales que usa el docente como videoconferencias, aulas virtuales, softwares, redes sociales entre otros.					
2	El diseño de la interfaz del entorno virtual que más usan presenta información adecuada para las actividades que deben desarrollar.					
3	Los recursos, materiales y herramientas virtuales que te provee el docente te motivan y te permiten desenvolverte en ellos sin dificultad.					
4	Te agrada que los entornos virtuales integren diversos elementos multimedia (sonido, audio, video, videostreaming)					
5	Los recursos y herramientas digitales que usan en las clases tienen la características de ser editables y adecuados a tus intereses.					
6	Los recursos y herramientas que encuentras en los entornos virtuales te ayudan a aprender mejor.					
APOYO Y COMUNICACIÓN (INTERACCION PROFESOR ALUMNO)		1	2	3	4	5
7	Los entornos virtuales que utilizan permiten interactuar con otros sin dificultad.					
8	El docente utiliza diversos recursos como foros, chat, wikis, tareas, cuestionarios, videos, para interactuar con los estudiantes y éstos son adecuados para el nivel académico de los estudiantes.					
9	Las actividades propuestas que realizan en los equipos de trabajo permiten realizarlos de manera colaborativa, sincrónica y asincrónica facilitando la investigación con ello.					
10	Las actividades y/o tareas presentadas en el entorno virtual poseen orden, claridad, secuencialidad adecuada y responden a los propósitos de aprendizaje.					
11	Las actividades dadas por el docente en la mayoría de los casos promueve el aprendizaje colaborativo.					
RECONSTRUCCION DEL GRUPO DE APRENDIZAJE (INTERACCION ALUMNO ALUMNO)		1	2	3	4	5
12	El docente promueve el uso de recursos comunicacionales que les permita trabajar de manera colaborativa en los entornos virtuales como wikis, foros, chat, google doc, etc.					
13	Las actividades propuestas te permite intercambiar información o experiencias de diversas culturas, costumbres con tus compañeros					
14	Las interacciones realizadas en los entornos virtuales te permiten crear relaciones afectivas con los miembros de los equipos facilitando el trabajo en equipo y la calidad de los productos o actividades.					
15	Las actividades y/o tareas en los entornos virtuales te permiten aprender mejor con otros compañeros.					

Cuestionario: Aprendizaje Colaborativo

La presente encuesta tiene por finalidad educativa, determinar el nivel de relación que existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo, por lo se solicita únicamente la obtención de información.

Se le solicita que conteste de manera real y cierta marcando con una (x) en el recuadro que crea conveniente teniendo en cuenta la siguiente escala:

- Nunca(1)
 Casi nunca.....(2)
 A veces.....(3)
 Casi siempre.....(4)
 Siempre.....(5)

DIMENSIONES						
INTERDEPENDENCIA POSITIVA		1	2	3	4	5
1	Al iniciar la tarea o actividad nos trazamos metas para lograr el propósito de la actividad.					
2	Durante el desarrollo de la actividad vamos controlando el logro y el avance de la misma a fin culminarlo en el tiempo previsto.					
3	En el trabajo colaborativo me comprometo con el grupo y con la meta fijada para la actividad/tarea.					
RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL Y DE EQUIPO		1	2	3	4	5
4	Cumplo con el rol que se me asigna durante el trabajo colaborativo					
5	Logramos integrar los aportes personales de cada integrante en el trabajo colaborativo.					
6	Cumplo con las reglas y acuerdos establecidos por nosotros mismos para los trabajos en equipo.					
INTERACCIÓN ESTIMULADORA		1	2	3	4	5
7	Reconozco el esfuerzo de mis compañeros de equipo y resalto su aporte					
8	En el equipo nos apoyamos lo suficiente al interior del grupo colaborativo para que todos logren las metas.					
9	Valoramos el esfuerzo realizado por los miembros del grupo colaborativo.					
GESTIÓN INTERNA DEL EQUIPO		1	2	3	4	5
10	Como equipo nos organizamos dividiendo los roles las tareas para cumplir con las actividades en el tiempo previsto					
11	Cuando trabajamos en equipo, gestionamos el tiempo, respetamos las opiniones y buscamos salidas a problemas y conflictos					
12	Buscamos en el equipo al integrante que reconocemos tiene mayores cualidades para dirigimos y organizarnos.					
EVALUACIÓN INTERNA DEL EQUIPO		1	2	3	4	5
13	Analizamos el logro de la meta al culminar un trabajo o tarea colaborativa evaluando si nuestras estrategias fueron las adecuadas.					
14	Resolvemos rápidamente las dificultades que se presentan durante la ejecución de la tarea o actividad colaborativa.					
15	Al finalizar un trabajo en equipo estimamos cualitativamente o cuantitativamente el desempeño individual y grupal					

Anexo 3.

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023

Investigadora: Brenda Salcedo Canales

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada: Entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023, cuyo objetivo es definir el vínculo entre Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo, en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada, Ica-2023.

Esta investigación es desarrollada por una estudiante de posgrado del programa de Maestría en Docencia Universitaria, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado entre 15 y 45 minutos y se realizará mediante enlace de invitación con la herramienta zoom. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora Brenda Alessandra Salcedo Canales, al correo: basalcedo@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Dra. Martínez Asmad, Giovanini María email: gmmartineza@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: _____

Fecha y hora: _____

CARTA DE PRESENTACIÓN

Trujillo, 03 de diciembre del 2023

Señor: Dr.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente. -

Me es grato dirigirme a usted para expresarle mi saludo cordial; asimismo, hacerle de su conocimiento que, en calidad de estudiante de la Escuela de Posgrado del Programa Académico de Maestría en Docencia Universitaria de la Universidad "César Vallejo", en la sede Trujillo, promoción 2022, requerimos validar los instrumentos con el cual recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y optar el Grado Académico de Maestro en Docencia Universitaria.

El título de mi proyecto de investigación es: Entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo de estudiantes de Medicina humana de una universidad de Ica, 2023, y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas relacionados a la línea de investigación Innovaciones pedagógicas.

El expediente de validación contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Instrumentos
- Certificado de validez de contenidos de instrumentos.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.

Brenda Salcedo Canales

D.N.I. 71119420

Anexo 4

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Ana Elizabeth Paredes Morales	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia universitaria. Especialidad Estadística.	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo.	
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:	Escala de Entornos virtuales
Autora:	Marili Floisa Reyna Díaz
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Instituciones públicas
Significación:	La escala está compuesta en tres dimensiones, cuyo objetivo es valorar los Entornos virtuales en los participantes.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	- Interactividad del material (interacción alumno contenido) - Apoyo y comunicación - Reconstrucción del grupo de aprendizaje.	El lugar o la comunidad que apoya el aprendizaje de los estudiantes está formado por entornos virtuales, que se basan en elementos pedagógicos, tecnológicos y organizativos.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Entornos virtuales, elaborado por Marli Floisa Reyna Díaz en el año 2015 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



Dimensiones del instrumento: Escala de Entornos virtuales

- Primera dimensión: Interactividad del material (interacción alumno contenido)
- Objetivos de la Dimensión: medir la capacidad y nivel de interacción entre el estudiante y el contenido de aprendizaje dentro de un entorno virtual o plataforma educativa en línea. Esta dimensión se centra en evaluar cómo los materiales de aprendizaje digital facilitan y fomentan la participación activa y la comunicación bidireccional entre el estudiante y el contenido educativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Espacio de interacción	1, 2	4	4	4	
Funciones automáticas	3, 4	4	4	4	
Recursos y dispositivos del entorno virtual	5, 6	4	4	4	

- Segunda dimensión: Apoyo y comunicación
- Objetivos de la Dimensión: Busca evaluar cómo se facilita la interacción entre estudiantes, instructores y otros recursos de apoyo dentro del entorno virtual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Apoyo del docente para generar espacios de comunicación	7, 8, 10	4	4	4	
Promover tipo de comunicación sincrónica y asincrónica	9	4	4	4	
Búsqueda de Aprendizajes colaborativos.	11	4	4	4	
Brindar oportunidades para la interacción estudiantes a través del uso de recursos comunicacionales	12	4	4	4	



- Tercera dimensión: Reconstrucción del grupo de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir cómo la plataforma virtual permite la interacción y la construcción de conexiones entre los participantes del curso o comunidad, fomentando un sentido de pertenencia y colaboración.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fortalecer los equipos de trabajo a través del intercambio cultural y de experiencias	13	4	4	4	
Promover la interacción para generar relaciones afectivas en el equipo	14, 15	4	4	4	


 Ana Elizabeth Paredes Morales
 CEP: 622/
 ESTADÍSTICO

Firma del evaluador
 DNI 18077727

Anexo 4

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Ana Elizabeth Paredes Morales
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia universitaria. Especialidad Estadística.
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
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:	Escala de Aprendizaje colaborativo
Autora:	Marili Floisa Reyna Díaz
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Instituciones públicas
Significación:	La escala está compuesta en cinco dimensiones, cuyo objetivo es valorar los Aprendizajes colaborativos en los participantes.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> - Interdependencia positiva - Responsabilidad individual y de equipo - Interacción estimuladora - Gestión interna del equipo - Evaluación interna del equipo 	Consiste en la participación de grupos pequeños instructivos, trabajando en equipo y cuyo propósito es el aprovechamiento al máximo, a fin de generar un aprendizaje propio y entre sí.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Aprendizaje colaborativo, elaborado por Marili Floisa Reyna Díaz en el año 2015 De acuerdo con los siguientes indicadores califique Cada uno de los ítems según corresponda.

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



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

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

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Escala de Aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Se centra en la idea de que los estudiantes, al trabajar juntos, encuentran beneficios mutuos y reconocen que su éxito está vinculado al éxito de los demás miembros del grupo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de metas	1	4	4	4	
Control de las actividades/metast	2	4	4	4	
Compromiso personal con la meta del equipo	3	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Se centra en la autonomía individual, la responsabilidad personal y la colaboración efectiva dentro del grupo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	4	4	4	4	
Responsabilidad con el trabajo común	5	4	4	4	
Reglas y/o acuerdos	6	4	4	4	

- Tercera dimensión: Interacción estimuladora
- Objetivos de la Dimensión: se centra en cómo las interacciones entre los participantes promueven el pensamiento crítico, la discusión significativa y el desarrollo conjunto del conocimiento.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación	7	4	4	4	
Compañerismo/confiraternidad en torno a la meta	8	4	4	4	
Muestras de afecto	9	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Gestión interna del equipo
- Objetivos de la Dimensión: se centra en cómo los participantes gestionan internamente



la dinámica del equipo para optimizar la colaboración y el rendimiento colectivo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organización de la estrategia de trabajo	10	4	4	4	
Habilidades de trabajo en equipo	11	4	4	4	
Liderazgo	12				

- Quinta dimensión: Evaluación interna del equipo
- Objetivos de la Dimensión: se centra en la autorreflexión y la evaluación interna continua como parte integral del proceso de aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Evaluación del logro de la meta del equipo	13	4	4	4	
Evaluación de la dinámica del trabajo	14	4	4	4	
Coevaluación	15	4	4	4	


 Ana Elizabeth Puras Morales
 CEP 102
 ESTADÍSTICO

Firma del evaluador
DNI 18077727

Anexo 4

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Juan Americo Hernández Chacaliaza		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	(X)
Áreas de experiencia profesional:	Docencia universitaria.		
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo.		
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:	Escala de Entornos virtuales
Autora:	Marili Floisa Reyna Díaz
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Instituciones públicas
Significación:	La escala está compuesta en tres dimensiones, cuyo objetivo es valorar los Entornos virtuales en los participantes.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	- Interactividad del material (interacción alumno contenido) - Apoyo y comunicación - Reconstrucción del grupo de aprendizaje.	El lugar o la comunidad que apoya el aprendizaje de los estudiantes está formado por entornos virtuales, que se basan en elementos pedagógicos, tecnológicos y organizativos.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Entornos virtuales, elaborado por Marilí Floisa Reyna Díaz en el año 2015 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



Dimensiones del instrumento: Escala de Entornos virtuales

- Primera dimensión: Interactividad del material (interacción alumno contenido)
- Objetivos de la Dimensión: medir la capacidad y nivel de interacción entre el estudiante y el contenido de aprendizaje dentro de un entorno virtual o plataforma educativa en línea. Esta dimensión se centra en evaluar cómo los materiales de aprendizaje digital facilitan y fomentan la participación activa y la comunicación bidireccional entre el estudiante y el contenido educativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Espacio de interacción	1, 2	4	4	4	
Funciones automáticas	3, 4	4	4	4	
Recursos y dispositivos del entorno virtual	5, 6	4	4	4	

- Segunda dimensión: Apoyo y comunicación
- Objetivos de la Dimensión: Busca evaluar cómo se facilita la interacción entre estudiantes, instructores y otros recursos de apoyo dentro del entorno virtual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Apoyo del docente para generar espacios de comunicación	7, 8, 10	4	4	4	
Promover tipo de comunicación sincrónica y asincrónica	9	4	4	4	
Búsqueda de Aprendizajes colaborativos.	11	4	4	4	
Brindar oportunidades para la interacción estudiantes a través del uso de recursos comunicacionales	12	4	4	4	



- Tercera dimensión: Reconstrucción del grupo de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir cómo la plataforma virtual permite la interacción y la construcción de conexiones entre los participantes del curso o comunidad, fomentando un sentido de pertenencia y colaboración.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fortalecer los equipos de trabajo a través del intercambio cultural y de experiencias	13	4	4	4	
Promover la interacción para generar relaciones afectivas en el equipo	14, 15	4	4	4	



Dr. Hernández Chacabaza Juan Jesús
CPP: 1321494538

Firma del evaluador
DNI 21494538

Anexo 4

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Juan Americo Hernández Chacaliza	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia universitaria.	
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	
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:	Escala de Aprendizaje colaborativo
Autora:	Marili Floisa Reyna Díaz
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Instituciones públicas
Significación:	La escala está compuesta en cinco dimensiones, cuyo objetivo es valorar los Aprendizajes colaborativos en los participantes.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	- Interdependencia positiva - Responsabilidad individual y de equipo - Interacción estimuladora - Gestión interna del equipo - Evaluación interna del equipo	Consiste en la participación de grupos pequeños instructivos, trabajando en equipo y cuyo propósito es el aprovechamiento al máximo, a fin de generar un aprendizaje propio y entre sí.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario **Aprendizaje colaborativo**, elaborado por Marili Floisa Reyna Díaz en el año 2015 De acuerdo con los siguientes indicadores califique Cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Escala de Aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Se centra en la idea de que los estudiantes, al trabajar juntos, encuentran beneficios mutuos y reconocen que su éxito está vinculado al éxito de los demás miembros del grupo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de metas	1	4	4	4	
Control de las actividades/metás	2	4	4	4	
Compromiso personal con la meta del equipo	3	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Se centra en la autonomía individual, la responsabilidad personal y la colaboración efectiva dentro del grupo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	4	4	4	4	
Responsabilidad con el trabajo común	5	4	4	4	
Reglas y/o acuerdos	6	4	4	4	

- Tercera dimensión: Interacción estimuladora
- Objetivos de la Dimensión: se centra en cómo las interacciones entre los participantes promueven el pensamiento crítico, la discusión significativa y el desarrollo conjunto del conocimiento.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación	7	4	4	4	
Compañerismo/confiraternidad en torno a la meta	8	4	4	4	
Muestras de afecto	9	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Gestión interna del equipo
- Objetivos de la Dimensión: se centra en cómo los participantes gestionan internamente



la dinámica del equipo para optimizar la colaboración y el rendimiento colectivo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organización de la estrategia de trabajo	10	4	4	4	
Habilidades de trabajo en equipo	11	4	4	4	
Liderazgo	12				

- Quinta dimensión: Evaluación interna del equipo
- Objetivos de la Dimensión: se centra en la autorreflexión y la evaluación interna continua como parte integral del proceso de aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Evaluación del logro de la meta del equipo	13	4	4	4	
Evaluación de la dinámica del trabajo	14	4	4	4	
Coevaluación	15	4	4	4	



Dr. Hernández Chacabaza Juan Antonio
CPPe: 1321494538

Firma del evaluador
DNI 21494538

Anexo 4

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Shadia Eunice Anayhuaman León	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional (X)
Áreas de experiencia profesional:	Docencia.	
Institución donde labora:	I.E. "FERMIN DEL CASTILLO ARIAS"	
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:	Escala de Entornos virtuales
Autora:	Marili Floisa Reyna Díaz
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Instituciones públicas
Significación:	La escala está compuesta en tres dimensiones, cuyo objetivo es valorar los Entornos virtuales en los participantes.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	- Interactividad del material (interacción alumno contenido) - Apoyo y comunicación - Reconstrucción del grupo de aprendizaje.	El lugar o la comunidad que apoya el aprendizaje de los estudiantes está formado por entornos virtuales, que se basan en elementos pedagógicos, tecnológicos y organizativos.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Entornos virtuales, elaborado por Marilí Floisa Reyna Díaz en el año 2015 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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



Dimensiones del instrumento: Escala de Entornos virtuales

- Primera dimensión: Interactividad del material (interacción alumno contenido)
- Objetivos de la Dimensión: medir la capacidad y nivel de interacción entre el estudiante y el contenido de aprendizaje dentro de un entorno virtual o plataforma educativa en línea. Esta dimensión se centra en evaluar cómo los materiales de aprendizaje digital facilitan y fomentan la participación activa y la comunicación bidireccional entre el estudiante y el contenido educativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Espacio de interacción	1, 2	4	4	4	
Funciones automáticas	3, 4	4	4	4	
Recursos y dispositivos del entorno virtual	5, 6	4	4	4	

- Segunda dimensión: Apoyo y comunicación
- Objetivos de la Dimensión: Busca evaluar cómo se facilita la interacción entre estudiantes, instructores y otros recursos de apoyo dentro del entorno virtual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Apoyo del docente para generar espacios de comunicación	7, 8, 10	4	4	4	
Promover tipo de comunicación sincrónica y asincrónica	9	4	4	4	
Búsqueda de Aprendizajes colaborativos.	11	4	4	4	
Brindar oportunidades para la interacción estudiantes a través del uso de recursos comunicacionales	12	4	4	4	



- Tercera dimensión: Reconstrucción del grupo de aprendizaje
- Objetivos de la Dimensión: Medir cómo la plataforma virtual permite la interacción y la construcción de conexiones entre los participantes del curso o comunidad, fomentando un sentido de pertenencia y colaboración.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fortalecer los equipos de trabajo a través del intercambio cultural y de experiencias	13	4	4	4	
Promover la interacción para generar relaciones afectivas en el equipo	14, 15	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 42371940

Anexo 4

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala de Aprendizaje colaborativo" La evaluación 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:	Shadia Eunice Anayhuaman León	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional (X)
Áreas de experiencia profesional:	Docencia.	
Institución donde labora:	I.E. "FERMIN DEL CASTILLO ARIAS"	
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:	Escala de Aprendizaje colaborativo
Autora:	Marili Floisa Reyna Díaz
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Instituciones públicas
Significación:	La escala está compuesta en cinco dimensiones, cuyo objetivo es valorar los Aprendizajes colaborativos en los participantes.

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Aprendizaje colaborativo	- Interdependencia positiva individual y de equipo - Responsabilidad - Interacción estimuladora - Gestión interna del equipo - Evaluación interna del equipo	Consiste en la participación de grupos pequeños instructivos, trabajando en equipo y cuyo propósito es el aprovechamiento al máximo, a fin de generar un aprendizaje propio y entre sí.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Aprendizaje colaborativo, elaborado por Marilí Floisa Reyna Díaz en el año 2015 De acuerdo con los siguientes indicadores califique Cada uno de los ítems según corresponda.

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



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

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

4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Escala de Aprendizaje colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Se centra en la idea de que los estudiantes, al trabajar juntos, encuentran beneficios mutuos y reconocen que su éxito está vinculado al éxito de los demás miembros del grupo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Identificación de metas	1	4	4	4	
Control de las actividades/metast	2	4	4	4	
Compromiso personal con la meta del equipo	3	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Se centra en la autonomía individual, la responsabilidad personal y la colaboración efectiva dentro del grupo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Responsabilidad individual	4	4	4	4	
Responsabilidad con el trabajo común	5	4	4	4	
Reglas y/o acuerdos	6	4	4	4	

- Tercera dimensión: Interacción estimuladora
- Objetivos de la Dimensión: se centra en cómo las interacciones entre los participantes promueven el pensamiento crítico, la discusión significativa y el desarrollo conjunto del conocimiento.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación	7	4	4	4	
Compañerismo/confiraternidad en torno a la meta	8	4	4	4	
Muestras de afecto	9	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Gestión interna del equipo
- Objetivos de la Dimensión: se centra en cómo los participantes gestionan internamente



la dinámica del equipo para optimizar la colaboración y el rendimiento colectivo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Organización de la estrategia de trabajo	10	4	4	4	
Habilidades de trabajo en equipo	11	4	4	4	
Liderazgo	12				

- Quinta dimensión: Evaluación interna del equipo
- Objetivos de la Dimensión: se centra en la autorreflexión y la evaluación interna continua como parte integral del proceso de aprendizaje colaborativo.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Evaluación del logro de la meta del equipo	13	4	4	4	
Evaluación de la dinámica del trabajo	14	4	4	4	
Coevaluación	15	4	4	4	



Firma del evaluador
DNI 42371940