



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de
una institución educativa en Los Olivos

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

AUTORA:

Mendoza Diaz, Patricia Liliana (orcid.org/0009-0003-5499-7037)

ASESOR:

Dr. Zata Pupuche, Pedro Enrique (orcid.org/0000-0002- 2433-7703)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ
2024

Dedicatoria

A mis padres por siempre darme soporte emocional, espiritual y apoyo incondicional en cada uno de mis proyectos y metas.

Agradecimiento

Agradezco a la Universidad César Vallejo por permitirme desarrollar mis estudios, agradecer también a los docentes que participaron en esta investigación por su tiempo y dedicación, en especial al Dr. Pedro Enrique Zata Pupuche, por su valioso aporte académico.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos", cuyo autor es MENDOZA DIAZ PATRICIA LILIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TRUJILLO, 11 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE DNI: 70027648 ORCID: 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 22-07- 2024 19:15:23

Código documento Trilce: TRI - 0810099



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MENDOZA DIAZ PATRICIA LILIANA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
PATRICIA LILIANA MENDOZA DIAZ DNI: 41049239 ORCID: 0009-0003-5499-7037	Firmado electrónicamente por: PMENDOZAD12 el 11- 07-2024 02:32:45

Código documento Trilce: TRI - 0810100

ÍNDICE

Pág.

Carátula	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Declaratoria de Autenticidad del asesor	
Declaratoria de Originalidad del autor	
Índice	ii
Índice de tablas	iii
Resumen	iv
Abstract	v
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	10
3.1 Tipo y diseño de investigación	10
3.2 Variables y operacionalización	10
3.3 Población, muestra y muestreo	11
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	11
3.5 Procedimientos	11
3.6 Método de análisis de datos	13
3.7 Aspectos éticos	13
IV. RESULTADOS	14
V. DISCUSIÓN	19
VI. CONCLUSIONES	21
VII. RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	27

Índice de tablas

Tabla 1. Niveles de los entornos virtuales y sus dimensiones	14
Tabla 2. Niveles del aprendizaje significativo y sus dimensiones	14
Tabla 3. Información de la prueba de normalidad	15
Tabla 4. Correlación entornos virtuales y el aprendizaje significativo	15
Tabla 5. Correlación entornos virtuales y el aprendizaje representacional.	16
Tabla 6. Correlación entornos virtuales y el aprendizaje por conceptos.	17
Tabla 7. Correlación entornos virtuales y el aprendizaje por descubrimiento	18

RESUMEN

El estudio tiene como objetivo determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos. El tipo de investigación es correlacional descriptivo y de diseño no experimental, de corte transversal. La población fue 80 estudiantes, y la muestra censal de 80 estudiantes, los instrumentos fue la escala de entornos virtuales y el aprendizaje significativo. Ambos instrumentos fueron evaluados a través de un prueba piloto con una muestra de 20 estudiantes; la confiabilidad por consistencia interna de Alpha de Crombach, se obtuvo un valor de 0.827, para la entornos virtuales, respecto al segundo instrumento la confiabilidad según Alpha de Crombach, fue de 0.856, para la escala total del instrumento aprendizaje significativo. Los resultados, según el objetivo establecido, existe una correlación entre variables, lo cual se confirma con el valor de $p = 0.000 < 0.005$ y una correlación de (Rho 0, 845). La conclusión, a través de estos resultados se puede confirmar que es significativo ($p = \text{valor } 0,000$) se acepta la hipótesis alterna, entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo, y la correlación es alta.

Palabras clave: Virtualidad, pedagógica, estrategia, aprendizaje, tecnológica.

ABSTRACT

The objective of the study is to determine the relationship between virtual environments and the meaningful learning of students at an Educational Institution in Los Olivos. The type of research is descriptive correlational and non-experimental, cross-sectional design. The population was 80 students, and the census sample was 80 students, the instruments were the scale of virtual environments and meaningful learning. Both instruments were evaluated through a pilot test with a sample of 20 students; the reliability by internal consistency of Crombach's Alpha, a value of 0.827 was obtained, for the virtual environments, with respect to the second instrument, the reliability according to Crombach's Alpha, was 0.856, for the total scale of the significant learning instrument. The results, according to the established objective, there is a correlation between variables, which is confirmed with the value of $p = 0.000 < 0.005$ and a correlation of (Rho 0, 845). The conclusion, through these results, can be confirmed that it is significant (p -value 0.000), the alternative hypothesis is accepted, between virtual environments and meaningful learning, and the correlation is high.

Keywords: Virtuality, pedagogical, strategy, learning, technological.

I. INTRODUCCIÓN

La integración de entornos virtuales en la educación ha presentado significativos desafíos para alcanzar un aprendizaje significativo a nivel global. Estudiantes y educadores enfrentaron dificultades de adaptación a las nuevas modalidades de enseñanza digitales. La falta de competencias digitales, junto con la escasa interacción personal y las limitaciones tecnológicas, complicaron el desarrollo de experiencias de aprendizaje relevantes. Además, la calidad y cantidad de información en línea influyeron negativamente en la experiencia educativa, dificultando la efectividad del aprendizaje (UNESCO, 2021).

Por otro lado, los entornos virtuales exacerbaron las diferencias educativas entre grupos socioeconómicos debido a desigualdades acceso a la tecnología y conectividad. Estudiantes de áreas rurales y de bajos recursos no contaron con los dispositivos ni la infraestructura necesarios para participar plenamente en la educación virtual, lo que limitó su capacidad de aprendizaje (García-Marcos et al., 2020). La falta de apoyo y estructura en estos entornos virtuales también afectó la motivación y el compromiso estudiantil. Ante esta situación, resultó crucial desarrollar estrategias educativas que mejoraran el aprendizaje en línea a nivel mundial (UNESCO, 2020).

En el ámbito nacional ha enfrentado numerosos desafíos que han afectado significativamente el aprendizaje de los estudiantes. La transición hacia la enseñanza digital en las instituciones educativas ha revelado problemas de adaptación tanto para los educandos como para los maestros. En particular, la falta de habilidades digitales entre los educadores ha dificultado la tecnología integrada de manera eficaz en la enseñanza, mientras que la falta de interacción personal y la dependencia de la conectividad han disminuido la calidad educativa (Aguilar, 2020).

Además, la brecha digital ha exacerbado las desigualdades educativas entre diferentes regiones y grupos socioeconómicos. Estudiantes en zonas rurales y de bajos recursos han enfrentado dificultades para acceder a dispositivos y a Internet, lo que ha limitado su participación en la educación virtual y ha afectado negativamente su aprendizaje (González, 2019). La falta de apoyo estructural ha impactado el entusiasmo y la dedicación de los estudiantes, agravando aún más la situación. Por lo tanto, es crucial desarrollar políticas que mejoren la infraestructura tecnológica y capaciten a los docentes en competencias digitales para promover un entorno educativo inclusivo y equitativo a nivel nacional (Huamán, 2022).

En el contexto local, la adopción de entornos virtuales en la educación ha generado varios desafíos que afectan el logro de un aprendizaje significativo. Las escuelas locales han tenido que adaptarse rápidamente a las modalidades de enseñanza digital, lo que ha puesto en evidencia la carencia de competencias tecnológicas tanto en docentes como en estudiantes (Jones et al., 2021). Esta carencia ha dificultado la implementación efectiva de herramientas y plataformas digitales, reduciendo la calidad de la experiencia educativa. Además, la interacción limitada entre estudiantes y profesores en entornos virtuales ha disminuido las oportunidades de aprendizaje colaborativo y personalizado, esenciales para un aprendizaje profundo y contextualizado.

Por otro lado, la desigualdad en el acceso a la tecnología ha sido un problema crítico en la comunidad local. Muchos estudiantes de áreas desfavorecidas carecen de dispositivos adecuados y de una conexión a Internet fiable, lo que limita su participación en la educación virtual. Esta brecha digital no solo impide un acceso equitativo a la educación. Para abordar estos problemas, es fundamental que las autoridades locales implementen estrategias que mejoren la infraestructura tecnológica, proporcionen dispositivos y acceso a Internet, y ofrezcan formación en competencias digitales tanto a docentes como a estudiantes, promoviendo así un entorno educativo más inclusivo y efectivo (MINEDU, 2020)

La formulación del problema se clasifica en general y específico: ¿Qué relación existe entre los entornos virtuales y aprendizaje significativo?; ¿Qué relación existe entre los entornos virtuales y aprendizaje por representación?, ¿Qué relación existe entre los entornos virtuales y aprendizaje por conceptos?, ¿Qué relación existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje por descubrimiento?

Justificación teórica, según el constructivismo, los estudiantes construyen su conocimiento mediante experiencias activas y contextuales, apoyadas por herramientas interactivas y recursos multimedia que los entornos virtuales proporcionan. Asimismo, el conectivismo resalta la importancia de las redes en el aprendizaje colaborativo y el acceso a una variedad de conocimientos.

Justificación práctica, para la utilización de entornos virtuales en la educación radica en su capacidad para promover un aprendizaje significativo, respaldado por teorías como el constructivismo y el conectivismo. Por otro lado, el conectivismo resalta la importancia de las redes para el aprendizaje colaborativo y el acceso al conocimiento. Por consiguiente, los entornos virtuales enriquecen la educación al

fomentar la interacción y colaboración entre los estudiantes, así como al proporcionar información adaptada a las necesidades individuales. El diseño metodológico, la razón principal para emplear entornos virtuales en la educación radica en su capacidad para mejorar el aprendizaje de manera significativa y contextualizada. Al utilizar herramientas interactivas y recursos multimedia, estos entornos posibilitan que los estudiantes exploren conceptos de manera práctica y participativa.

El objetivo principal, determinar la relación entre los entornos virtuales y aprendizaje significativo. Se han establecido objetivos específicos basados en: Determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje representacional, determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje por conceptos, determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje por descubrimiento.

II. MARCO TEÓRICO

Los estudios internacionales, Pibaque y Larreal (2023) destacaron la importancia de promover la capacidad crítica y reflexiva a través de entornos virtuales de aprendizaje. Su objetivo fue analizar cómo estos entornos proporcionan recursos y actividades interactivas que mejoran el aprendizaje y facilitan experiencias significativas. Utilizando una metodología que combinó análisis cualitativos y cuantitativos, examinaron la efectividad de plataformas como Zoom, Google Meet y Blackboard en los centros educativos. Los resultados indicaron que los entornos digitales son esenciales para mejorar la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje más significativo.

En su estudio, Méndez (2022) investigó la relación entre entornos virtuales y estrategias de aprendizaje. El objetivo del autor fue analizar esta relación mediante una metodología descriptiva y cuantitativa, sin emplear un diseño experimental. Para ello, la muestra de 96 escolares utilizando un cuestionario específico. Los resultados la correlación de 0.842 de las variables de estudio. El 77% manifestaron satisfacción con los entornos virtuales, se identificaron deficiencias, especialmente en la parte práctica, particularmente en el ámbito de la medicina. Esto sugiere la necesidad de mejorar la integración de aspectos prácticos en la educación virtual.

En su estudio, Delgado y Martínez (2021) se propusieron relacionar los entornos virtuales con los aprendizajes universitarios durante la pandemia de COVID-19. Su objetivo fue investigar esta relación mediante una metodología que incluyó la recopilación de datos de 425 estudiantes de universidades mexicanas. A través del análisis, encontraron una correlación significativa. Como resultado, concluyeron que los profesores emplearon métodos asincrónicos y plataformas virtuales para mejorar el proceso educativo de los estudiantes, lo que resaltó la importancia de la educación virtual durante situaciones de crisis como la pandemia.

En su investigación, Martínez y Ramírez (2022) se propusieron indagar sobre el impacto de las técnicas y estrategias didácticas en entornos virtuales en el aprendizaje. El objetivo principal de su estudio fue examinar cómo el uso de estas estrategias y técnicas afecta el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La metodología empleada fue de naturaleza cuantitativa, la muestra fue 45 escolares y 4 docentes. Los resultados destacaron la importancia del uso de técnicas y estrategias pedagógicas en entornos virtuales como una herramienta fundamental para promover el aprendizaje cooperativo entre los estudiantes de maestría en docencia superior.

El estudio nacional, en su estudio, Crespo (2021) el objetivo principal fue determinar la relación del uso del aula virtual y el aprendizaje autónomo en este grupo de estudiantes. El tipo de estudio básico, encuesta, muestra de 93 alumnos, utilizando dos instrumentos de recolección de datos. Los resultados obtenidos revelaron una correlación alta significativa y positiva entre el uso del aula virtual y el desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes de ingeniería, lo que sugiere que el uso efectivo de esta herramienta tecnológica puede promover la autonomía en el campo académico.

En su investigación, De Lama (2021) el objetivo principal fue evaluar cómo estos entornos afectan el proceso educativo. Se empleó dos cuestionarios a una muestra de 30 estudiantes, utilizando un diseño correlacional cuantitativo no experimental. Concluyó, con un coeficiente Rho de 0.082, altamente significativa, y la correlación moderada, validando la hipótesis general planteada por el autor.

En su investigación, Torres-Romero (2023) el aprendizaje cooperativo de los cadetes. Para ello, se empleó un diseño correlacional multivariado que implicó la encuesta de 140 cadetes utilizando tres cuestionarios virtuales alojados en Google Forms. Se empleó el estadístico Rho de Spearman, arrojó un resultado de correlación de 0.852, con un valor de $p=0.000$, lo que indica una fuerte relación positiva de las variables estudiadas. Como conclusión, se evidenció la importancia del entorno virtual y la tutoría en el fomento del aprendizaje de la institución en mención.

En su estudio, Álvarez y Olmedo (2021) el aprendizaje óptimo en la ciudad de Arequipa. El objetivo fue examinar cómo la percepción favorable de la enseñanza en línea influye en la calidad del aprendizaje. Se utilizó un enfoque metodológico deductivo para llegar a conclusiones lógicas basadas en datos empíricos. La muestra de estudio estuvo compuesta por alumnos de la Escuela de Comunicación, mayores de 16 años, de ambos sexos y de diversas condiciones socioeconómicas. Los resultados revelaron que el aprendizaje virtual contribuye significativamente al proceso educativo, destacando la variedad de programas y software disponibles como un factor clave en la mejora del aprendizaje. En conclusión, se evidenció que una percepción positiva hacia la enseñanza virtual puede conducir a un aprendizaje óptimo en los estudiantes.

La primera variable, los entornos virtuales representan plataformas digitales destinadas tanto al aprendizaje como a la comunicación. Dotados de herramientas como foros, chat, videoconferencias y recursos educativos interactivos, estos espacios

virtuales ofrecen brindar a los estudiantes la oportunidad de obtener recursos educativos de estudio, colaborar en actividades conjuntas y recibir retroalimentación, todo ello sin necesidad de encontrarse físicamente en un aula convencional (López y Escobedo, 2020).

Estas plataformas en línea, conocidas como entornos virtuales, facilitan tanto la educación a distancia como el trabajo colaborativo, abarcando desde sistemas de gestión del aprendizaje hasta redes sociales educativas y realidad virtual (Vega et al., 2021). Su propósito principal es generar experiencias de aprendizaje que trasciendan los límites del entorno tradicional de aula, fomentando así la interacción y el enriquecimiento del proceso educativo (Gomede et al., 2020).

Mediante el uso de medios tecnológicos, los entornos virtuales promueven la interacción entre estudiantes y profesores, ofreciendo flexibilidad en cuanto a tiempo, ubicación y formato de las actividades educativas (Männistö et al., 2020). Con un enfoque en la innovación tecnológica y la personalización de las experiencias de aprendizaje, estos entornos buscan mejorar la calidad de la enseñanza y proporcionar un entorno educativo más adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante (Johson y Lundvally, 2020).

La primera dimensión, La dimensión tecnología ha sido esencial en la educación contemporánea, abarcando una amplia gama de herramientas digitales con el fin de optimizar la adquisición de conocimientos. Esta incluye desde el acceso a Internet hasta la utilización de software especializado y dispositivos electrónicos como computadoras y tabletas, tanto dentro como fuera del entorno educativo (Colreavy-Donnelly, 2022).

La tecnología ha sido fundamental para expandir el acceso a recursos educativos y modificar la manera en que los escolares interactúan con el material de estudio (Álvarez et al., 2021). Los recursos digitales han permitido personalizar la experiencia educativa, promoviendo así un aprendizaje más dinámico y significativo para los estudiantes (Raes et al., 2020).

Sin embargo, para maximizar los beneficios de la tecnología, es esencial abordar una serie de desafíos. Esto implica proporcionar capacitación adecuada al personal docente, garantizar la disponibilidad de una infraestructura tecnológica sólida en las escuelas y asegurar el acceso a estas herramientas digitales (Molina, 2021).

La segunda variable La dimensión pedagógica, La dimensión pedagógica en la educación se refiere a cómo los maestros utilizan estrategias para ayudar a los

estudiantes a aprender. Esto incluye la preparación y estructuración de actividades educativas, así como la evaluación del avance y ajuste de las prácticas educativas según las necesidades de cada alumno. (Muñoz et al., 2021). Es fundamental que los docentes centren su enfoque pedagógico en el estudiante, fomentando su participación activa, reflexión y autonomía en el aprendizaje (Varas, et al. 2020).

La pedagogía implica la utilización de teorías educativas para respaldar el desarrollo integral e incorporar metodologías creativas y actuales, como el aprendizaje basado en proyectos, el enfoque por competencias y la integración de tecnología educativa, con el objetivo de promover un aprendizaje significativo y contextualizado. Además, los docentes deben tener en cuenta la diversidad presente en el aula al diseñar sus estrategias pedagógicas.

La dimensión pedagógica desempeña un rol fundamental en la calidad educativa, ya que orienta las experiencias de aprendizaje en el entorno escolar. Los docentes deben cultivar un enfoque pedagógico reflexivo y adaptable para establecer un entorno de enseñanza inclusivo y motivador que atienda las necesidades únicas de cada estudiante.

La tercera dimensión, la dimensión estratégica comprende la implementación de acciones planificadas dirigidas hacia la consecución de metas específicas. Asimismo, incluye la identificación de recursos disponibles, la asignación adecuada de presupuestos y la toma de decisiones destinadas a alcanzar objetivos educativos a largo plazo (Ventosilla, 2021). Esto implica la elaboración de planes estratégicos que delinee claramente la visión, misión, valores, objetivos y estrategias de la institución educativa (Hernández, 2020). Además, evaluar de manera continua los resultados obtenidos y ajustar las acciones estratégicas según las demandas cambiantes del entorno educativo constituye una parte esencial de la dimensión estratégica (Chong, 2020).

La segunda variable, el aprendizaje significativo se caracteriza por la capacidad del educando para conectar nueva información con su bagaje previo, lo que les permite construir una comprensión más sólida (Urdiales, 2020). Este enfoque educativo busca que los estudiantes otorguen significado a los conocimientos adquiridos, lo que les proporciona una comprensión más profunda y perdurable de los temas. Para lograr este tipo de aprendizaje, se fomenta la reflexión, la vinculación con experiencias personales y la aplicación práctica de los conceptos adquiridos (Chong, 2020).

En el aprendizaje significativo, se privilegia la comprensión de los conceptos sobre la mera memorización de datos. Los estudiantes participan de forma activa en el proceso, relacionando la nueva información con lo que ya saben y aplicándola en situaciones pertinentes. Esta metodología prepara a los educandos para enfrentar nuevos retos del mundo real con confianza y habilidad, ya que desarrollan el pensamiento crítico y resolución de problemas (Chong, 2020).

La primera dimensión, el aprendizaje representacional se centra en el uso de representaciones mentales para la adquisición de conocimiento, empleando recursos visuales para ayudar a los escolares a comprender y organizar la información de manera efectiva. Integrar representaciones visuales facilita la relación entre conceptos abstractos y situaciones concretas, mejorando así la comprensión y retención del contenido (Chong, 2020).

En el ámbito educativo, el aprendizaje representacional se aplica mediante el uso de gráficos y esquemas para explicar conceptos complejos. Estas representaciones visuales permiten a los escolares visualizar ideas, identificar patrones y comprender la estructura de los conceptos, promoviendo así la comprensión profunda, que los estudiantes otorguen significado a los conocimientos adquiridos (Delgado, 2022).

Además, el aprendizaje representacional se adapta a diferentes estilos y necesidades de los estudiantes, ofreciendo diversas modalidades para abordar la información según las preferencias y habilidades individuales. Esta flexibilidad promueve un aprendizaje personalizado e inclusivo que se ajusta a la diversidad de capacidades y estilos de aprendizaje presentes en el aula (Chong, 2020).

La segunda dimensión, el aprendizaje de conceptos, resulta crucial para la adquisición de conocimiento al permitir a los estudiantes asimilar ideas abstractas y aplicarlas en diversos contextos. Este método educativo pone énfasis en comprender los principios fundamentales en lugar de simplemente memorizar datos superficiales. A través del aprendizaje de conceptos, los estudiantes cultivan habilidades para reconocer patrones, analizar problemas y emplear el conocimiento de manera práctica (Chong, 2020).

En el aprendizaje de conceptos, se subraya la importancia de una comprensión profunda y la capacidad de transferir el conocimiento adquirido a nuevas situaciones.

Los estudiantes no solo aprenden qué es un concepto, sino también cómo funciona y cómo se relaciona con otros conceptos dentro de un marco conceptual más amplio. Este enfoque educativo prepara a los estudiantes para afrontar desafíos del mundo real con seguridad y destreza, al promover la capacidad de análisis crítico y la habilidad para abordar problemas de manera creativa. (Chong, 2020).

La tercera dimensión el aprendizaje por descubrimiento, resalta la importancia del descubrimiento activo y la exploración autodirigida. En este enfoque, los estudiantes se encargan de descubrir los conceptos por sí mismos en lugar de simplemente recibir información de forma pasiva. A través de la experimentación y la investigación independiente, los alumnos construyen un conocimiento que perdura en el tiempo (Chong, 2020).

En el contexto del aprendizaje por descubrimiento, los estudiantes asumen un papel protagónico, lo que contribuye significativamente a la comprensión y retención de la información. Esta metodología motiva a los estudiantes a involucrarse de manera más activa en su proceso educativo, promoviendo así su autonomía y confianza en sí mismos (Moses y Yamat, 2021).

Además, la hipótesis principal es: Los entornos virtuales se relaciona con el aprendizaje significativo. La hipótesis específica es: Los entornos virtuales se relaciona con el aprendizaje significativo; Los entornos virtuales se relaciona con la dimensión aprendizaje representacional. Los entornos virtuales se relacionan con el aprendizaje por conceptos. Los entornos virtuales se relacionan con el aprendizaje por descubrimiento.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación:

Fue básica, también conocida como fundamental, con el propósito principal de expandir el conocimiento teórico, explorar conceptos y establecer relaciones causales entre variables sin una aplicación práctica inmediata (Hernández y Mendoza, 2018). Su enfoque estará en generar nuevo conocimiento y comprender los fundamentos de un fenómeno o una disciplina específica.

La investigación se basará en un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental y un nivel correlacional causal. Se utilizará un enfoque cuantitativo, y de corte transversal, siguiendo la metodología propuesta por Hernández y Mendoza (2018). Este tipo de estudio implica la recopilación de datos en un momento específico, donde los investigadores no intervienen en la manipulación de variables o sus propiedades, sino que se centran en la explicación, el diagnóstico y la obtención de nuevas conclusiones (Concytec, 2018).

3.2. Variables y operacionalización.

Variabes: Definición conceptual: Los entornos virtuales representan plataformas digitales destinadas tanto al aprendizaje como a la comunicación. Dotados de herramientas como foros, chat, videoconferencias y recursos educativos interactivos, estos espacios virtuales ofrecen a Se les ofrece a los estudiantes la oportunidad de acceder a materiales educativos de estudio, colaborar en actividades conjuntas y recibir retroalimentación, todo ello sin necesidad de encontrarse físicamente en un aula convencional (López y Escobedo, 2020).

Definición operacional: Escala de medición Likert es un tipo de escala ordinal que se utilizará para medir actitudes u opiniones. Se empleó la escala de cinco puntos que va desde "Nunca" (1) hasta "Siempre" (5), donde cada número representa un nivel de acuerdo o frecuencia. Los niveles de la escala pueden interpretarse como "Alto" para puntajes cercanos a 5, "Medio" para puntajes intermedios y "Bajo" para puntajes cercanos a 1.

Aprendizaje significativo: Definición conceptual, se caracteriza por la capacidad de los estudiantes para conectar nueva información con su bagaje previo, lo que les permite construir una comprensión más sólida (Urdiales, 2020). Este enfoque educativo busca proporcionar una comprensión más profunda y perdurable de los temas. Para

lograr este tipo de aprendizaje, se fomenta la reflexión, la vinculación con experiencias personales y la aplicación práctica de los conceptos adquiridos (Chong, 2020).

Definición operacional: Escala de medición, en la medición mediante la escala Likert, ordinal. En este contexto, se utilizará una escala de cinco puntos que abarca desde "Nunca" (1) hasta "Siempre" (5), asignando a cada número un grado de acuerdo o frecuencia. Los puntajes cercanos a 5 pueden interpretarse como "Alto", los intermedios como "Medio" y los cercanos a 1 como "Bajo".

3.3. Población, muestra y muestreo.

Al respecto, la población fue 80 escolares, define una población como un conjunto de elementos que cumplen una determinada especificación, entendida como un conjunto de posibles sujetos a analizar (Hernández y Mendoza, 2018), definida como una población finita.

Criterios de inclusión: Para el estudio, se tuvieron en cuenta a los individuos asistentes al momento de aplicar el cuestionario. Los criterios de exclusión: No estuvieron considerados en el presente estudio los individuos que se hallarán en situación de no habidos, de igual forma los que no respondieran o no terminaran el cuestionario.

La muestra, no probabilística censal, constituyen un enfoque de selección que abarca todos los elementos de una población específica (Arias, 2022). La muestra fue censal 80 estudiantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica fue encuesta con el fin de recolectar datos cuantitativos acerca de las variables y las opiniones de los participantes (García, 2021). Se diseñó un cuestionario con preguntas estructuradas para mantener una organización de las variables.

En el estudio, se emplearán dos cuestionarios previamente validados y utilizados en la investigación. Los ítems e indicadores de estos cuestionarios estarán relacionados con las variables específicas del estudio (Torres, 2020).

Define al cuestionario como un instrumento que contiene preguntas cerradas para estudio se empleará el formulario Google forms dependiendo del contexto

(Fuentes-Doria, 2020). Se realizará virtualmente mediante el correo electrónico, lo que aseguró de manera responsable para la obtención de resultados idóneos. También en este contexto, Carrasco (2018), definieron el instrumento como una herramienta válida donde se pueden encontrar preguntas para dar respuesta a las variables de investigación. Según (Hernández, 2014), el cuestionario se compone de interrogantes relacionadas con variables que son medibles, y cuantificables.

Luego, se cuantifica las variables en un cuestionario con sus respectivas preguntas. Los cuestionarios se responden en una escala del 1 al 5 y contienen preguntas relacionadas con variables medibles y las dimensiones formuladas de acuerdo con el propósito del estudio, en el entorno virtual se aplicó el cuestionario, con tres dimensiones, 15 ítems, en el aprendizaje significativo se aplicará el instrumento adaptado y consta de 3 dimensiones, y 17 preguntas. Para evaluar los instrumentos, se revisó el contenido mediante opiniones de expertos y se consultó sobre las herramientas para medir la seguridad de las variables, los cuestionarios cumplen con los criterios de claridad y pertinencia.

La prueba piloto se realizó con un total de 20 estudiantes, para la primera variable y 17 estudiantes la segunda variable de estudio. La confiabilidad fue de 0.827 para la primera variable, 0.856 para la segunda variable, indicando valores aceptables dentro de los parámetros establecidos que reflejan la confiabilidad del instrumento.

3.5. Procedimientos

Durante el estudio se ejecutó el análisis estadístico del entorno virtual y aprendizaje significativo lo que nos llevó analizar varias referencias; luego, se elabora un protocolo de operacionalización de las variables en estudio, con el propósito de escoger y realizar los instrumentos oportunos; Según la naturaleza de la muestra, es fundamental garantizar su pertinencia para los objetivos del estudio. La aplicación de herramientas de clasificación y agrupamiento a la muestra se convierte en un proceso esencial para evaluar la validez y confiabilidad de la encuesta. Este procedimiento implica el juicio de expertos para evaluar la validez de contenido y demuestra la integridad interna a través de la confiabilidad. Como etapa final, se llevó a cabo la migración al software SPSS versión 27.

3.6. Métodos para el análisis de datos.

Los datos recopilados en este estudio fueron evaluados en dos etapas: primero, se realizó un análisis descriptivo que empleó tablas para mostrar las frecuencias y porcentajes correspondientes a los datos recopilados. La no manipulación de los datos, y se empleó el SPSS V27, y se optó por emplear la prueba de regresión logística existente para evaluar la relación causal entre las variables cuantitativas. Para una mejor comprensión de las variables y dimensiones, se incorporaron gráficos de barras. Posteriormente, en la siguiente fase del estudio, se llevaron a cabo pruebas de hipótesis utilizando regresión logística.

3.7. Aspectos éticos.

El estudio en cuestión se enfoca en tres principios éticos fundamentales: respeto, transparencia y equidad. En relación con los resultados académicos, es imperativo honrar a todos los participantes en la investigación, incluyendo investigadores, docentes y estudiantes. La transparencia se manifiesta en la meticulosa elaboración de la información, la cual se respalda mediante referencias precisas a fuentes en artículos, libros y obras, siguiendo los estándares y normativas de la APA. La autenticidad de la investigación, que refleja la honestidad, se mantiene a lo largo de todo el proceso, asegurando que la información recopilada sea genuina. Es esencial destacar que todos los datos obtenidos se emplean exclusivamente con fines de investigación, evitando cualquier forma de plagio derivado de otras investigaciones. Este enfoque ético respalda la integridad del estudio y fortalece su contribución al conocimiento académico.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables en estudio

Tabla 1

Niveles de los entornos virtuales y sus dimensiones

Niveles	Entornos virtuales							
			Tecnológica		Pedagógica		Estratégica	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	6	7,5	17	21,3	12	15,0	10	12,5
Medio	50	62,5	39	48,8	45	56,3	44	55,0
Alto	24	30,0	24	30,0	23	28,8	26	32,5
Total	80	100,0	80	100,0	80	100,0	80	100,0

Fuente: Base de datos (ver Apéndice...)

La tabla 1, muestra los resultados en relación a los entornos virtuales. Se observa que el nivel medio representa un 62,5%, mientras que el nivel alto abarca un 30%. En cuanto a la tecnológica, el nivel medio representa un 48,8%, y el nivel alto alcanza un 30%. En lo que respecta a la pedagógica, el nivel medio se sitúa en un 56,3%, mientras que el nivel alto representa un 28,8%. Por último, en lo que respecta a la estratégica, el nivel medio representa un 55%, mientras que el nivel alto abarca un 32,5%.

Tabla 2*Niveles del aprendizaje significativo y sus dimensiones*

Niveles	Aprendizaje significativo		Aprendizaje representacion al		Aprendizaje de conceptos		Aprendizaje por descubrimiento	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	7	8,7	6	7,5	5	6,2	6	7,5
Medio	51	63,8	47	58,8	55	68,8	54	67,5
Alto	22	27,5	27	33,8	20	25%	20	25,0
Total	80	100,0	80	100,0	80	100,0	80	100,0

Fuente: Base de datos (ver Apéndice...)

La tabla 2, muestra los resultados en relación al aprendizaje significativo. Se observa que el nivel medio representa un 63,8%, mientras que el nivel alto abarca un 27,5%. En cuanto al aprendizaje representacional, el nivel medio representa un 58,8%, y el nivel alto alcanza un 33,8%. En lo que respecta al aprendizaje de conceptos, el nivel medio se sitúa en un 68,8%, mientras que el nivel alto representa un 25%. Por último, en lo que respecta al aprendizaje por descubrimiento, el nivel medio representa un 67,5%, mientras que el nivel alto abarca un 25%.

Tabla 3*Información de la prueba de normalidad*

	Z de Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Entornos virtuales	3,155	80	,000
Aprendizaje significativo	3,208	80	,000

Debido a la falta de normalidad en los datos presentados en la tabla 3, se decidió utilizar el análisis estadístico no paramétrico mediante el coeficiente de correlación de Spearman (Rho). Este enfoque permite examinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo, considerando la escala ordinal de las variables. La implementación de esta metodología se anticipa como una forma de obtener resultados más precisos y relevantes para entender la interacción entre las variables analizadas.

Hipótesis General

Ho. No existe influencia entre los entornos virtuales y aprendizaje significativo

Hi. Sí existe influencia entre los entornos virtuales y aprendizaje significativo

Tabla 4

Correlación entornos virtuales y el aprendizaje significativo

		Entornos virtuales	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,845**
	Entornos virtuales	.	,000
		N	80
		Coeficiente de correlación	,845**
	Aprendizaje significativo	Sig. (bilateral)	,000
	N	80	

En el análisis presentado en la Tabla 4, los hallazgos indican una relación significativa entre las variables, evidenciada por un valor de p de 0.000 ($p < 0.005$) y un coeficiente de correlación de 0.845. Estos resultados confirman que existe una relación significativa ($p = 0.000$), respaldando así la hipótesis alternativa sobre la asociación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo, con una fuerte correlación observada.

Hipótesis específica 1

Ho. No existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional.

Hi. Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional.

Tabla 5

Correlación entornos virtuales y el aprendizaje representacional

			Entornos virtuales	Aprendizaje representacional
Rho de Spearman	Entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1,000	,809**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	80	80
	Aprendizaje representacional	Coeficiente de correlación	,809**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	80	80

Tras el análisis de la Tabla 5, los hallazgos demuestran una correlación significativa entre las variables, evidenciada por un valor p de 0.000 ($p < 0.05$) y un coeficiente de correlación de $\rho = 0.809$. Los hallazgos obtenidos respaldan la premisa planteada al evidenciar una relación significativa ($p = 0.000$), lo cual sugiere una marcada asociación entre los entornos virtuales y el aprendizaje representativo.

Hipótesis específica 2

Ho. No existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por conceptos.

Hi. Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por conceptos.

Tabla 6

Correlación entornos virtuales y el aprendizaje por conceptos

		Entornos virtuales	Aprendizaje de conceptos
Rho de Spearman			
		Coeficiente de correlación	1,000
	Entornos virtuales	Sig. (bilateral)	,755**
		N	80
	Aprendizaje de conceptos	Coeficiente de correlación	,755**
		Sig. (bilateral)	,000
	N	80	

El análisis presentado en la Tabla 6 revela una correlación significativa entre las variables, respaldada por un valor p de 0.000 ($p < 0.005$) y un coeficiente de correlación de $\rho = 0.755^{**}$. En base a estos resultados, se confirma que existe una relación significativa ($p = 0.000$) Lo que respalda la hipótesis alternativa es la existencia de una relación entre entornos virtuales y el aprendizaje conceptual, demostrando una correlación moderada.

Hipótesis específica 3

Ho. No existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento.

Hi. Existe relación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento.

Tabla 7

Correlación entornos virtuales y el aprendizaje por descubrimiento.

		Entornos virtuales	Aprendizaje por descubrimiento
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,777**
	Entornos virtuales		,000
		N	80
	Aprendizaje por descubrimiento	Coeficiente de correlación	,777**
		Sig. (bilateral)	,000
	N	80	

En el análisis presentado en la Tabla 7, los resultados muestran una correlación estadísticamente significativa entre las variables, como lo indica el valor p de 0.000, que es inferior a 0.005. Además, un coeficiente de correlación robusto de 0.755 respalda esta asociación. Según estos hallazgos, se confirma la existencia de una relación estadísticamente significativa ($p = 0.000$) entre los entornos virtuales y el aprendizaje basado en el descubrimiento. Esto respalda la hipótesis alternativa y muestra una correlación de magnitud moderada.

V. DISCUSIÓN

El estudio realizado en entornos virtuales y el aprendizaje significativo de estudiantes, revela una correlación significativa entre estas variables, respaldada por un valor de $p = 0.000 < 0.005$ y una alta correlación (Rho 0.845). Estos hallazgos confirman que están intrínsecamente relacionados con el aprendizaje significativo. Por su parte Pibaque y Larreal (2023) destacan que los entornos digitales son fundamentales para mejorar la experiencia educativa, facilitando un aprendizaje más profundo y reflexivo.

Los estudios de Crespo (2021) y Martínez y Ramírez (2022) el hallazgo subraya cómo las tecnologías educativas pueden potenciar la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio aprendizaje de manera efectiva, lo cual es fundamental en campos técnicos y científicos como la ingeniería, desde esta perspectiva resalta cómo las herramientas virtuales no solo apoyan el aprendizaje individualizado, sino que también fortalecen las habilidades de trabajo en equipo y colaboración necesarias en entornos académicos avanzados.

En relación con el objetivo específico 1 muestran una correlación significativa entre el uso de entornos virtuales y el aprendizaje representacional, respaldada por un valor de $p = 0.000$ y un coeficiente de correlación alto (Rho = 0,809). Estos hallazgos sugieren que los entornos virtuales son efectivos para facilitar un aprendizaje representacional en los estudiantes, lo cual apoya la hipótesis alterna planteada en el estudio.

Molina (2021) añade una perspectiva adicional al destacar las preferencias de los estudiantes en cuanto al formato de las clases. El hecho de que el 56% prefiera las clases virtuales sobre las presenciales para la interacción sugiere una aceptación significativa de los entornos virtuales en términos de conectividad y participación estudiantil. Los hallazgos del estudio subrayan una correlación directa y significativa ($R = 0.762$, $p = 0.000$) indicando que la elección del formato educativo influye considerablemente en los resultados de aprendizaje. Esto sugiere que la adecuación del método de enseñanza a las preferencias individuales puede ser crucial para optimizar el proceso educativo.

Príncipe (2020), este hallazgo respalda la idea de que la interacción y cooperación entre pares son elementos esenciales para mejorar el aprendizaje en ambientes educativos digitales. Por último, Álvarez y Olmedo (2021) enfatizan la

contribución significativa del aprendizaje virtual al proceso educativo, subrayando la diversidad de programas y herramientas disponibles como factores clave para mejorar la experiencia de aprendizaje.

El logro del objetivo específico 2, los resultados del estudio muestran una correlación significativa y positiva ($Rho = 0.755$, $p = 0.000$) entre el uso de entornos virtuales y el aprendizaje por conceptos, lo que respalda la aceptación de la hipótesis alterna formulada. Esta relación moderada indica que los entornos virtuales pueden facilitar un aprendizaje más profundo y significativo en diversas disciplinas académicas, subrayando su papel crucial en el desarrollo conceptual de los estudiantes.

Méndez (2022) fortalece estos hallazgos al encontrar una correlación aún más sólida ($r = 0.842$) entre el uso de entornos virtuales y las estrategias de aprendizaje implementadas. Aunque la mayoría de los estudiantes expresaron satisfacción (77%) con los entornos virtuales, el estudio también identificó áreas de mejora, especialmente en aspectos prácticos, particularmente dentro del ámbito médico. De Lama (2021) Los resultados revelaron un coeficiente Rho de Spearman de 0.082, lo que indica una correlación insignificante y no suficiente para validar la hipótesis general planteada por el autor.

En el ámbito del objetivo 3, se establece una correlación significativa ($Rho = 0.755$, $p = 0.000$) entre los entornos virtuales y el aprendizaje por descubrimiento, sugiere que el uso efectivo de plataformas virtuales puede promover un aprendizaje más autónomo y reflexivo entre los estudiantes. Delgado y Martínez (2021) destacaron la eficacia de métodos asincrónicos y plataformas virtuales para mejorar el proceso educativo, subrayando la relevancia crucial de la educación virtual en contextos de crisis como la pandemia, donde se enfatizó la adaptabilidad y accesibilidad del aprendizaje a distancia.

Por otro lado, Torres-Romero (2023) demostró una relación aún más fuerte ($Rho = 0.852$, $p = 0.000$) entre entornos virtuales y variables educativas específicas. Este estudio resalta la importancia de implementar estrategias efectivas de educación virtual para maximizar el potencial educativo y formativo de los estudiantes en diferentes contextos educativos y profesionales.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Según el propósito establecido, se observa una asociación estadísticamente significativa entre las variables, respaldada por un nivel de significancia de $p = 0.000$, que es inferior a 0.005 , además de un coeficiente de correlación de 0.845 (Rho). Estos resultados confirman de manera concluyente la existencia de una relación significativa ($p = 0.000$) que respalda la hipótesis alternativa sobre la conexión sustancial entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo, destacando una correlación notable entre ambos aspectos.

Segunda: Según el propósito establecido, se ha observado una asociación significativa entre las variables, respaldada por un nivel de significancia estadística de $p = 0.000$, que es menor a 0.005 , y un coeficiente de correlación de 0.809 (Rho). Con base en estos hallazgos, podemos concluir de manera contundente que hay una significancia estadística (p -valor de 0.000), lo cual apoya la aceptación de la hipótesis alternativa sobre la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje representacional, demostrando una correlación notablemente alta.

Tercera: Según el objetivo establecido, se observa una relación estadísticamente significativa entre las variables, respaldada por un nivel de significancia estadística de $p = 0.000$, que es menor a 0.005 , y un coeficiente de correlación de $Rho = 0.755$. Estos resultados confirman la existencia de una asociación estadísticamente significativa ($p = 0.000$) entre los entornos virtuales y el aprendizaje basado en conceptos. Por lo tanto, se respalda la hipótesis alternativa, demostrando una correlación moderada entre ambas variables.

Cuarta: Según el objetivo establecido, se ha identificado una fuerte correlación entre las variables, respaldada por un valor estadísticamente significativo de $p = 0.000$, que es menor a 0.005 , y un coeficiente de correlación de $Rho = 0.755$. Estos hallazgos confirman la presencia de una correlación significativa ($p = 0.000$) entre los entornos virtuales y el aprendizaje basado en conceptos. Por lo tanto, se apoya la hipótesis alternativa, indicando una correlación moderada entre ambas variables.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda a los directivos de la institución de los Olivos que los entornos virtuales potencian el aprendizaje significativo al ofrecer experiencias interactivas y personalizadas, lo que fomenta una comprensión más profunda y una mayor retención del conocimiento. Además, estos entornos incrementan la participación estudiantil y mejoran el rendimiento académico.

Segunda: Se recomienda establecer Sugiero integrar entornos virtuales con recursos visuales y simulaciones interactivas para fortalecer el aprendizaje representacional. Para llevar a cabo esta recomendación, diseñe actividades que incluyan modelos 3D y herramientas de realidad aumentada, lo que facilitará una mejor comprensión de conceptos abstractos.

Tercera: Se recomienda la incorporación de plataformas virtuales que integren herramientas interactivas y visuales con el objetivo de potenciar la asimilación de conocimientos conceptuales. Para llevarlo a cabo, diseñe actividades que utilicen simulaciones y mapas conceptuales digitales, promoviendo una comprensión profunda y una interconexión de los conceptos clave.

Cuarta: Se recomienda la adopción de plataformas virtuales que promuevan el aprendizaje basado en la exploración mediante la integración de elementos interactivos y situaciones inmersivas. Para lograrlo, diseñe actividades que fomenten la exploración autónoma y la resolución de problemas, facilitando así una comprensión profunda y significativa del contenido.

REFERENCIAS

- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. (Spanish). *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213–223. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Alvarez Huillca, C., Méndez Vergaray, J., & others, and. (2021). Virtual resources for learning mathematics in primary school students in times of covid-19. *Latin Science, Multidisciplinary Magazine Vol.5 No. 6*, 10-15. Obtained from <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1344>
- Alvarez Huillca, C., Méndez Vergaray, J., & otros, y. (2021). Recursos virtuales en el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primaria en tiempos de covid-19. *Ciencia Latina, Revista Multidisciplina Vol.5 Num. 6*, 10-15. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1344>
- Álvarez y Olmedo (2021). *Influencia de la enseñanza virtual en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 2020*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/13021>
- Chong, P. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dom. 6(3)*, 56-77. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Colreavy-Donnelly, S, Ryan, A, O'Connor, S, Caraffini, F, Kuhn, S., & Hasshu, S. (2022). A Proposed VR Platform for Supporting Blended Learning Post COVID-19. *Education Sciences, 12(7)*, 435. <https://doi.org/10.3390/educsci12>
- Crespo, M. (2021). *Uso del aula virtual y aprendizaje autónomo en estudiantes de ingeniería de una universidad pública, Lima 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <http://repositorio.institucional.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65449>
- De Lama, J. (2021). *Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP "Vicus" – Chulucanas, 2020*. [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/65449>
- Delgado, D., Martínez, T., & Tigrero, J. (2022). Desarrollo de competencias digitales del profesorado mediante entornos virtuales. *Revista Latinoamericana de Estudios*

Educativos (México), LII (3), 291-310.

<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.5>

Delgado, U., & Martínez, F. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje adoptados en la universidad ante el COVID-19. Diálogos sobre educación. *Temas actuales en investigación educativa*, 12(22). <https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.829>

García-Marcos, C. J., López-Vargas, O. y Cabero-Almenara, J. (2020). Logros del aprendizaje en la Formación Profesional a Distancia: Efectos de la gestión del tiempo. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(62). <https://doi.org/10.6018/red.400071>

Gomede, E., Miranda, R., y Méndez, L. (2020). Use of Deep Multi-Target Prediction to Identify Learning Styles. *Entropy*, 10(5), pp 6-10. <https://doi.org/10.3390/app10051756>

González, L. (2019). El Aula Virtual como Herramienta para aumentar el Grado de Satisfacción en los logros de Aprendizaje de las Matemáticas. *Información Tecnológica*, 30(1), 203–213. <https://doi.org/150.4067/S071g8-0764201h9000100203>

Hernandez, W. (2020). Analysis of virtual teaching-learning environments from the historical-cultural approach. *Edmetic Magazine*, 221243.

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación : las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. México: Mc. Graw Hill Education. <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvscl/1385>

Huamán, D. R. T., Castro, L. J. T., & Cordero, R. C. (2022). Virtual education during the pandemic from the perspective of peruvian teachers in rural schools. [La educación virtual durante la pandemia desde la perspectiva de los profesores peruanos de secundaria en escuelas rurales] *Apuntes*, 49(92), 215-242. doi:10.21678/apuntes.92.1744

Johson, O. & Lundvally, U. (2020). Evaluation of student satisfaction about virtual classes. *Minerva Journal of Scientific Research*, 1 (2), 5-12, Doi: 10.47460 / minerva. V1i2.6

Jones, L, Rogers, R y Abendroth, M. (2021). Análisis del aprendizaje de los estudiantes en sostenibilidad: Un estudio de caso de intercambio internacional. *Revista de*

innovación estratégica y sostenibilidad, 16 (3), 112–129. <https://doi.org/10.33423/jsis.v16i3.4445>

- López, E. & Escobedo, F. (2020). *Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje?* 12(1), e259. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- Männistö, M.; Mikkonen, K.; Kuivila, H.M.; Virtanen, M.; Kyngäs, H. & Kääriäinen, M. (2020). Digital collaborative learning in nursing education: a systematic review. *Scandinavian Journal of Caring Sciences* 34 (2)280 – 292. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/scs.12743>
- Martínez, Y; Ramírez, M. (2022). *El uso de técnicas y estrategias pedagógicas virtuales y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de la Maestría en Profesionalización de la Docencia Superior en la Universidad de El Salvador, Facultad Multidisciplinaria de Occidente en el ciclo II, 2021*. [Tesis Maestría, Universidad de El Salvador]. <https://ri.ues.edu.sv/id/eprint/29251>
- Méndez, K. (2022). *Entornos Virtuales y Estrategias de Aprendizaje en la Formación Académica, en Posgrado de Pediatría de una Universidad Privada, Ecuador, 2021*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692>
- Molina, T. (2021). Crisis estudiantil en pandemia. ¿Cómo valoran los estudiantes universitarios la educación virtual y su repercusión en los logros de aprendizaje? *Revista Conrado*, 17(80), 283-294.
- Molina, T. (2021). Crisis estudiantil en pandemia. ¿Cómo valoran los estudiantes universitarios la educación virtual y su repercusión en los logros de aprendizaje? *Revista Conrado*, 17(80), 283-294.
- Moses, R., & Yamat, H. (2021). Testing the Validity and Reliability of a Writing Skill Assessment. *International Journal of Academic Research in Business and*
- Muñoz, M., Fernyo, W., Medina, A., Medina, Y. and Vera, G. (2021). Moodle: Virtual environment to strengthen autonomous learning. digital magazine *Science and Technology and Innovation*, 8(1), 137-152. [Dialnet-Moodle8298139.pdf](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5048)
- Pibaque Tigua, D. D., & Larreal Bracho, A. J. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica hacia el aprendizaje. *Revista Multidisciplinaria Ciencia Latina*. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5048
- Príncipe, A. (2022). *Aprendizaje cooperativo e interacción en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje en discentes de enfermería de posgrado en una*

- universidad privada, Lima-2022* [Tesis de maestría].
<https://hdl.handle.net/20.500.13053/7736>
- Raes, A., Vanneste, P., Pieters, M., Windey, I., Van Den Noortgate, W., & Depaepe, F. (2020). Learning and instruction in the hybrid virtual classroom: An investigation of students' engagement and the effect of quizzes. *Computers & Education*, 143. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103682>.
- Resolución Viceministerial N° 085-2020-MINEDU (2020). *Orientaciones para la continuidad del servicio educativo superior universitario, en el marco de la emergencia sanitaria por el COVID-19*. Ministerio de Educación, 2-7. *Social Sciences*, 11(4), 202-208. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBSS/v11-i4/>
- Torres Romero, J. (2023). *Entornos virtuales, tutoría y aprendizaje cooperativo en ciencias militares, de la Escuela Militar de Chorrillos, 2022*. [Tesis Doctoral, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/108037>
- UNESCO IESALC (2021): *La Educación superior virtual en América Latina y el Caribe*. Caracas, UNESCO IESALC.
- UNESCO. (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020: Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción. UNESCO. <https://bit.ly/3qzHiBO>
- UNESCO. (2021). Implementación de la educación remota: Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción. MINEDU. <https://bit.ly/3qzHiBO>
- Urdiales, J. (2020). Students from a secondary school in southern Ecuador and a Virtual Learning Environment (VLE): Impact of its implementation. *Andean Journal of Education*, 5-9.
- Varas, et al. (2020). Virtual education and learning achievements: factors that influence its expansion in Latin America. <http://doi.org/10.5281/zenodo.4292698>
- Vega Lebrún, C. A., Sánchez Cuevas, M., Rosano Ortega, G., & Amador Pérez, S. E. (2021). Teaching competencies, an innovation in virtual learning environments in higher education. opening. doi:<http://doi.org/10.32870/Ap.v13n2.2061>
- Ventosilla, D., Santa María, H., Ostos, F. and Flores, A. (2021). Flipped classroom as a tool to achieve autonomous learning in university students. *Purposes and Representations*, 19(1), 1-12. DOI:10.20511/pyr2021.v9n1.1043

ANEXO 1

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE ENTORNOS VIRTUALES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
ENTORNOS VIRTUALES	Un ecosistema mecanizado que permite gestionar programas de manera libre, desarrollado según las necesidades del usuario (López y Escobedo, 2020).	Implica utilizar un entorno virtual y guiar estudiantes, pero requiere que el maestro realice múltiples funciones para garantizar calidad y eficacia de los procesos en entornos virtuales de aprendizaje.	La dimensión tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> •Tecnología •Dispositivos electrónicos 	Escala ordinal Likert, con los niveles de respuesta: Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			La dimensión pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de enseñanza Aprendizaje virtual	
			La dimensión estratégica	<ul style="list-style-type: none"> •Estrategias •Métodos •Recursos didácticos 	

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
(D) Aprendizaje Significativo	El aprendizaje significativo definido como conocimiento específico y relevante que el alumno presenta en su estructura cognitiva y cuya función es habilitar nuevos significados al conocimiento preexistente (Chong, 2020).	Su funcionalidad es ayudar al estudiante a percibir la influencia entre el nuevo conocimiento y los existentes en su estructuras cognitivas, que sirven para facilitar el aprendizaje, ya que asumen la función de puentes cognitivos.	El aprendizaje representacional	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Métodos • Recursos didácticos 	Ordinal Medición Likert Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3)
			El aprendizaje de conceptos	Aprendizaje memorístico <ul style="list-style-type: none"> • Motivación 	Casi siempre (4) Siempre (5)
			El aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Propositiones • Ideas propias 	Bajo Medio Alto

ANEXO 2. CUESTIONARIO V1. ENTORNOS VIRTUALES

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante a continuación se le presenta las siguientes preguntas para que las responda con veracidad, marcando con una X las alternativas que crea conveniente en las diferentes escalas observadas. Gracias por tu colaboración.

5=Siempre 4=Casi siempre 3=A veces 2=Casi nunca 1=Nunca

LA DIMENSIÓN TECNOLÓGICA						
N°	Ítems	5	4	3	2	1
1	Haces uso de la tecnología al momento de adquirir conocimientos.					
2	Consideras que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.					
3	Accedes a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB.					
4	Cuentas con un computador disponible para hacer tus actividades académicas.					
5	En el colegio les imparten asignaturas que les ayudan a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.					
LA DIMENSIÓN PEDAGÓGICA						
6	Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.					
7	El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC.					
8	El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas o actividades.					
9	Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.					
10	Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.					
LA DIMENSIÓN ESTRATÉGICA						
11	Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.					
12	El docente hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.					
13	El docente demuestra manejo de plataformas e-Learning					
14	El docente hace uso de plataformas académicas.					
15	El docente utiliza algún entorno virtual para la recepción de tareas.					

CUESTIONARIO V2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante a continuación se le presenta las siguientes preguntas para que las responda con veracidad, marcando con una X las alternativas que crea conveniente en las diferentes escalas observadas. Gracias por tu colaboración.

5=Siempre 4=Casi siempre 3=A veces 2=Casi nunca 1=Nunca

EL APRENDIZAJE REPRESENTACIONAL						
N°	Ítems	5	4	3	2	1
1	Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos.					
2	Sueles memorizar algunos temas o conceptos.					
3	Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.					
4	Te sientes motivado antes de cada clase.					
5	Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.					
6	Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que estudiar es lo tuyo.					
7	Te sientes ansioso o impaciente por aprender.					
EL APRENDIZAJE DE CONCEPTOS						
8	Acostumbras leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.					
9	Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.					
10	Consigues establecer similitudes entre dos teorías.					
11	Consideras que tienes la facilidad de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.					
12	Proporcionas ideas claras para la resolución de un problema.					
EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO						
13	Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.					
14	Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.					
15	Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.					
16	Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.					
17	Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.					



ANEXO 3

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Alejandro Sabino Menacho Rivera		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	(X)
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria		
Institución donde labora:	UCV		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de entornos virtuales.
Autora:	(Zúñiga, 2016), adaptado por Patricia Liliana Mendoza Díaz.
Procedencia:	Autor en mención
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa en Los Olivos
Significación:	Los entornos de aprendizaje virtuales contribuyen a que los estudiantes asuman una mayor autonomía sobre los contenidos académicos, implica utilizar un entorno virtual y guiar estudiantes, pero requiere que el maestro realice múltiples funciones para garantizar calidad y eficacia de los procesos en entornos virtuales de aprendizaje, mencionar algunos de los roles del docente virtual que se consideran esenciales para desarrollar tales actividades, (Zúñiga, 2016),

4. Soporte teórico



Escala/ÁREA		Definición
Ordinal	La dimensión tecnológica	Por su parte la dimensión tecnológica se basa en los avances científicos y tecnológicos de una industria específica del conocimiento, así como en la sociedad en general. Se trata también de los avances tecnológicos que hacen que Internet sea accesible para casi todos cambiando la naturaleza de la competencia y las relaciones humanas (Zúñiga, 2016),
	La dimensión pedagógica	En referencia a la dimensión pedagógica, es la capacidad efectiva de llevar a los maestros a sentir, reconocer y comenzar a apreciar la relevancia de las computadoras para su propia práctica en el aula en sus propias áreas de estudio (Zúñiga, 2016).
	La dimensión estratégica	Por su parte la dimensión estratégica se basa en la creatividad del profesor o plan del docente para desarrollar formas utilizando los recursos educativos existentes que permitan mantener activos a los participantes, de manera que logren la construcción de conocimientos y la consecución de los objetivos (Zúñiga, 2016).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de entornos virtuales (Ramírez, 2020). 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: Entornos virtuales

- Primera dimensión: Tecnológica

Objetivos de la Dimensión: la dimensión tecnológica, Su objetivo principal es facilitar la interacción y el intercambio de información, mejorar la conectividad y la accesibilidad, y potenciar el aprendizaje y el desarrollo profesional mediante herramientas digitales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tecnología	1.Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimientos.	4	4	4	
	2.Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	4	4	4	
Dispositivos electrónicos	3.Accede a diferentes fuentes de comunicación por diversos dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB.	4	4	4	
	4.Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	4	4	4	
	5.En el colegio les imparten asignaturas que les ayuden a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Dimensión pedagógica

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión pedagógica, tiene como objetivo mejorar la calidad de la educación mediante la implementación de estrategias didácticas efectivas y centradas en el estudiante.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Técnicas De enseñanza	6. Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	4	4	4	
	7.El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC.	4	4	4	
Aprendizaje Virtual	8.El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas.	4	4	4	
	9.Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	4	4	4	



	10. Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.	4	4	4	
--	---	---	---	---	--

- Tercera dimensión: Estratégica

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión estratégica, tiene como objetivo orientar y optimizar la planificación y ejecución de acciones institucionales para alcanzar metas organizacionales de manera eficiente y efectiva.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estrategias	11. Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	4	4	4	
Métodos	12. Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	4	4	4	
Recursos didácticos	13. El docente demuestra manejo de plataformas e-Learning	4	4	4	
	14. El docente hace uso de plataformas académicas.	4	4	4	
	15. El docente utiliza algún entorno virtual para la recepción de tareas.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Alejandro Sabino Menacho Rivera

DNI: 32403439

Especialidad del validador:

Fecha: 25 de mayo del 2024



 DR. ALEJANDRO S. MENACHO RIVERA
 Cod. SUNEDU: A 01536796
 Cod. Reg. LUCV N° 3.FI: 347 N° 18

Firma del Experto Informante.



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "entornos virtuales". El aprendizaje significativo 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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Alejandro Sabino Menacho Rivera		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	(X)
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria		
Institución donde labora:	UCV		
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.		

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje significativo.
Autora:	Bobadilla (2016), adaptado por Patricia Liliana Mendoza Díaz.
Procedencia:	Autor en mención
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa en Los Olivos
Significación:	La variable, la teoría del aprendizaje significativo establece que se agrega y se adapta la nueva información a nuestro conocimiento previo, este es un proceso consciente (Bobadilla, 2016),

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Definición



Ordinal	El aprendizaje representacional	El aprendizaje representacional, básicamente, es el aprendizaje de la representación que no es más que un conjunto de características que describen conceptos individualmente. Incluso se puede tener una representación de objetos usando sus colores, forma y tamaño y su característica (Bobadilla, 2016)
	El aprendizaje de conceptos	El aprendizaje de conceptos, describe el proceso por el cual la experiencia nos permite dividir objetos en el mundo con el propósito de generalizar, discriminar e inferencias (Bobadilla, 2016).
	El aprendizaje por descubrimiento	El aprendizaje por descubrimiento, es un tipo de enseñanza que se basa en que el alumno descubra de manera independiente los conocimientos y conceptos, investigue las dificultades y cree interrogaciones. Sustancialmente, consiste en que los alumnos lleguen a sus propias conclusiones y preguntas sobre los diversos temas que se llevan a lo largo de la materia (Bobadilla, 2016).

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de aprendizaje significativo (Bobadilla, 2016). 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: Aprendizaje significativo

- Primera dimensión: El aprendizaje representacional

Objetivos de la Dimensión: la dimensión aprendizaje representacional, el objetivo desarrollar la capacidad de los estudiantes para comprender y utilizar diferentes formas de representación del conocimiento.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje memorístico	1. Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de adquirir conocimientos previos.	4	4	4	
	2. Sueles memorizar algunos temas o conceptos.	4	4	4	
	3. Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	4	4	4	
Motivación	4. Te sientes motivado antes de cada clase.	4	4	4	
	5. Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	4	4	4	
	6. Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo.	4	4	4	
	7. Te sientes ansioso por aprender.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Dimensión aprendizaje de conceptos
- Objetivos de la Dimensión: En la dimensión aprendizaje de conceptos presenta, promover la habilidad de relacionar conceptos nuevos con conocimientos previos, favoreciendo una comprensión integrada.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diferenciar los conceptos	8. Gustas de leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	4	4	4	
	9. Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	4	4	4	
	10. Consigues establecer similitudes entre dos teorías.	4	4	4	
Establecer conclusiones	11. Consideras que tienes la facilidad de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	4	4	4	
	12. Proporcionas ideas claras para la resolución de un problema.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El aprendizaje por descubrimiento



- Objetivos de la Dimensión: En la dimensión aprendizaje por descubrimiento, facilitar el aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes conecten nuevos conocimientos con sus experiencias previas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Proposiciones	13. Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	4	4	4	
	14. Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	4	4	4	
Ideas propias	15. Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	4	4	4	
	16. Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	4	4	4	
	17. Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Alejandro Sabino Menacho Rivera

DNI: 32403439

Especialidad del validador:

Fecha: 25 de mayo del 2024



DR. ALEJANDRO S. MENACHO RIVERA
Cod. SUNEODU: A 01536796
Cod. Reg. UCY N° 3.FI - 367 N° 00

Firma del Experto Informante.



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Freddy Ochoa Tataje		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	(X)
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria		
Institución donde labora:	UCV		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de entornos virtuales.
Autora:	(Zúñiga, 2016), adaptado por Patricia Liliana Mendoza Díaz
Procedencia:	Autor en mención
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa en Los Olivos
Significación:	Los entornos de aprendizaje virtuales contribuyen a que los estudiantes asuman una mayor autonomía sobre los contenidos académicos, implica utilizar un entorno virtual y guiar estudiantes, pero requiere que el maestro realice múltiples funciones para garantizar calidad y eficacia de los procesos en entornos virtuales de aprendizaje, mencionar algunos de los roles del docente virtual que se consideran esenciales para desarrollar tales actividades, (Zúñiga, 2016),

4. Soporte teórico



Escala/ÁREA		Definición
Ordinal	La dimensión tecnológica	Por su parte la dimensión tecnológica se basa en los avances científicos y tecnológicos de una industria específica del conocimiento, así como en la sociedad en general. Se trata también de los avances tecnológicos que hacen que Internet sea accesible para casi todos cambiando la naturaleza de la competencia y las relaciones humanas (Zúñiga, 2016),
	La dimensión pedagógica	En referencia a la dimensión pedagógica, es la capacidad efectiva de llevar a los maestros a sentir, reconocer y comenzar a apreciar la relevancia de las computadoras para su propia práctica en el aula en sus propias áreas de estudio (Zúñiga, 2016).
	La dimensión estratégica	Por su parte la dimensión estratégica se basa en la creatividad del profesor o plan del docente para desarrollar formas utilizando los recursos educativos existentes que permitan mantener activos a los participantes, de manera que logren la construcción de conocimientos y la consecución de los objetivos (Zúñiga, 2016).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de entornos virtuales (Ramírez, 2020). 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: Entornos virtuales

- Primera dimensión: Tecnológica

Objetivos de la Dimensión: la dimensión tecnológica, Su objetivo principal es facilitar la interacción y el intercambio de información, mejorar la conectividad y la accesibilidad, y potenciar el aprendizaje y el desarrollo profesional mediante herramientas digitales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tecnología	1.Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimientos.	4	4	4	
	2.Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	4	4	4	
Dispositivos electrónicos	3. Accede a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB.	4	4	4	
	4. Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	4	4	4	
	5. En el colegio les imparten asignaturas que les ayuden a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Dimensión pedagógica

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión pedagógica, tiene como objetivo mejorar la calidad de la educación mediante la implementación de estrategias didácticas efectivas y centradas en el estudiante.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Técnicas De enseñanza	6.Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	4	4	4	
	7.El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC.	4	4	4	
Aprendizaje Virtual	8.El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas.	4	4	4	
	9.Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	4	4	4	



	10. Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.	4	4	4	
--	---	---	---	---	--

- Tercera dimensión: Estratégica

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión estratégica, tiene como objetivo orientar y optimizar la planificación y ejecución de acciones institucionales para alcanzar metas organizacionales de manera eficiente y efectiva.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estrategias	11. Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	4	4	4	
Métodos	12. Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	4	4	4	
Recursos didácticos	13. El docente demuestra manejo de plataformas e-Learning	4	4	4	
	14. El docente hace uso de plataformas académicas.	4	4	4	
	15. El docente utiliza algún entorno virtual para la recepción de tareas.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Freddy Ochoa Tataje

DNI: 07015123

Especialidad del validador:

Fecha: 21 de mayo del 2024.

Firma del Experto Informante.

ORCID: 0000-0002-0726-2885

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “entornos virtuales”. El aprendizaje significativo 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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Freddy Ochoa Tataje		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	(X)
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia Universitaria		
Institución donde labora:	UCV		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje significativo.
Autora:	Bobadilla (2016), adaptado por Patricia Liliana Mendoza Díaz.
Procedencia:	Autor en mención
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa en Los Olivos
Significación:	La variable, la teoría del aprendizaje significativo establece que se agrega y se adapta la nueva información a nuestro conocimiento previo, este es un proceso consciente (Bobadilla, 2016),

4. Soporte teórico



Escala/ÁREA		Definición
Ordinal	El aprendizaje representacional	El aprendizaje representacional, básicamente, es el aprendizaje de la representación que no es más que un conjunto de características que describen conceptos individualmente. Incluso se puede tener una representación de objetos usando sus colores, forma y tamaño y su característica (Bobadilla, 2016)
	El aprendizaje de conceptos	El aprendizaje de conceptos, describe el proceso por el cual la experiencia nos permite dividir objetos en el mundo con el propósito de generalizar, discriminar e inferencias (Bobadilla, 2016).
	El aprendizaje por descubrimiento	El aprendizaje por descubrimiento, es un tipo de enseñanza que se basa en que el alumno descubra de manera independiente los conocimientos y conceptos, investigue las dificultades y cree interrogaciones. Sustancialmente, consiste en que los alumnos lleguen a sus propias conclusiones y preguntas sobre los diversos temas que se llevan a lo largo de la materia (Bobadilla, 2016).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de aprendizaje significativo (Bobadilla, 2016). 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: Aprendizaje significativo

- Primera dimensión: El aprendizaje representacional

Objetivos de la Dimensión: la dimensión aprendizaje representacional, el objetivo desarrollar la capacidad de los estudiantes para comprender y utilizar diferentes formas de representación del conocimiento.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje memorístico	1. Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos.	4	4	4	
	2. Suelen memorizar algunos temas o conceptos.	4	4	4	
	3. Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	4	4	4	
Motivación	4. Te sientes motivado antes de cada clase.	4	4	4	
	5. Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	4	4	4	
	6. Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo.	4	4	4	
	7. Te sientes ansioso por aprender.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Dimensión aprendizaje de conceptos

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión aprendizaje de conceptos presenta, promover la habilidad de relacionar conceptos nuevos con conocimientos previos, favoreciendo una comprensión integrada.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Diferenciar los conceptos	8. Gustas de leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	4	4	4	
	9. Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	4	4	4	
	10. Consigues establecer similitudes entre dos teorías.	4	4	4	
Establecer conclusiones	11. Consideras que tienes la facilidad de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	4	4	4	
	12. Proporcionas ideas claras para la resolución de un problema.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El aprendizaje por descubrimiento

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión aprendizaje por descubrimiento, facilitar el aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes conecten nuevos conocimientos con sus experiencias previas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Proposiciones	13. Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	4	4	4	
	14. Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	4	4	4	
Ideas propias	15. Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	4	4	4	
	16. Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	4	4	4	
	17. Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Freddy Ochoa Tataje

DNI: 07015123

Especialidad del validador:

Fecha: 21 de mayo del 2024



Firma del Experto

Informante.ORCID: 0000-

0002-0726-2885



EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	NÉSTOR PAUL ALCOCCER RAMOS	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia y Gestión Educativa	
Institución donde labora:	UGEL 02	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)		

1. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de entornos virtuales.
Autora:	(Zúñiga, 2016), adaptado por Patricia Liliana Mendoza Díaz.
Procedencia:	Autor en mención
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa en Los Olivos
Significación:	Los entornos de aprendizaje virtuales contribuyen a que los estudiantes asuman una mayor autonomía sobre los contenidos académicos, implica utilizar un entorno virtual y guiar estudiantes, pero requiere que el maestro realice múltiples funciones para garantizar calidad y eficacia de los procesos en entornos virtuales de aprendizaje, mencionar algunos de los roles del docente virtual que se consideran esenciales para desarrollar tales actividades, (Zúñiga, 2016),

3. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Definición



Ordinal	La dimensión tecnológica	Por su parte la dimensión tecnológica se basa en los avances científicos y tecnológicos de una industria específica del conocimiento, así como en la sociedad en general. Se trata también de los avances tecnológicos que hacen que Internet sea accesible para casi todos cambiando la naturaleza de la competencia y las relaciones humanas (Zúñiga, 2016),
	La dimensión pedagógica	En referencia a la dimensión pedagógica, es la capacidad efectiva de llevar a los maestros a sentir, reconocer y comenzar a apreciar la relevancia de las computadoras para su propia práctica en el aula en sus propias áreas de estudio (Zúñiga, 2016).
	La dimensión estratégica	Por su parte la dimensión estratégica se basa en la creatividad del profesor o plan del docente para desarrollar formas utilizando los recursos educativos existentes que permitan mantener activos a los participantes, de manera que logren la construcción de conocimientos y la consecución de los objetivos (Zúñiga, 2016).

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de entornos virtuales (Ramírez, 2020). 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: Entornos virtuales

- Primera dimensión: Tecnológica
- Objetivos de la Dimensión: la dimensión tecnológica, Su objetivo principal es facilitar la interacción y el intercambio de información, mejorar la conectividad y la accesibilidad, y potenciar el aprendizaje y el desarrollo profesional mediante herramientas digitales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Tecnología	1.Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimientos.	4	3	4	
	2.Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	4	3	4	
Dispositivos electrónicos	3.Accede a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB.	4	3	4	
	4.Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	4	3	4	
	5.En el colegio les imparten asignaturas que les ayuden a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	4	3	4	

- Segunda dimensión: Dimensión pedagógica
- Objetivos de la Dimensión: En la dimensión pedagógica, tiene como objetivo mejorar la calidad de la educación mediante la implementación de estrategias didácticas efectivas y centradas en el estudiante.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Técnicas De enseñanza	6.Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	3	3	4	
	7.El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC.	3	3	4	
		3	3	4	
Aprendizaje Virtual	8.El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas.	3	3	4	
	9.Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	3	3	4	
	10.Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera.	3	3	4	

	presencial.				
--	-------------	--	--	--	--

- Tercera dimensión: Estratégica
- Objetivos de la Dimensión: En la dimensión estratégica, tiene como objetivo orientar y optimizar la planificación y ejecución de acciones institucionales para alcanzar metas organizacionales de manera eficiente y efectiva.

Indicadores	Ítem	Claridad	Cohere ncia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Estrategias	11.Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	4	3	4	
Métodos	12.Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	4	3	4	
Recursos didácticos	13.El docente demuestra manejo de plataformas e-Learning	4	3	4	
	14.El docente hace uso de plataformas académicas.	4	3	4	
	15.El docente utiliza algún entorno virtual para la recepción de tareas.	4	3	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable Apellidos y

nombres del juez validador: Mg. NÉSTOR PAUL ALCOCER RAMOS

DNI: 40681172

Especialidad del validador:

ED. PRIMARIA

Mg. DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Fecha: 23 de mayo del 2024


Mgtr. Nestor Alcocer R.

Firma del Experto Informante.

ORCID: 0009-0006-5669-5827



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “entornos virtuales”. El aprendizaje significativo 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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	NÉSTOR PAUL ALCOCER RAMOS		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia y Gestión Educativa		
Institución donde labora:	UGEL 02		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)			

2. **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

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

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de aprendizaje significativo.
Autora:	Bobadilla (2016), adaptado por Patricia Liliana Mendoza Díaz.
Procedencia:	Autor en mención
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	30 min
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa en Los Olivos
Significación:	La variable, la teoría del aprendizaje significativo establece que se agrega y se adapta la nueva información a nuestro conocimiento previo, este es un proceso consciente (Bobadilla, 2016),

4. Soporte teórico:

Escala/ÁREA		Definición
Ordinal	El aprendizaje representacional	El aprendizaje representacional, básicamente, es el aprendizaje de la representación que no es más que un conjunto de características que describen conceptos individualmente. Incluso se puede tener una representación de objetos usando sus colores, forma y tamaño y su característica (Bobadilla, 2016)
	El aprendizaje de conceptos	El aprendizaje de conceptos, describe el proceso por el cual la experiencia nos permite dividir objetos en el mundo con el propósito de generalizar, discriminar e inferencias (Bobadilla, 2016).
	El aprendizaje por descubrimiento	El aprendizaje por descubrimiento, es un tipo de enseñanza que se basa en que el alumno descubra de manera independiente los conocimientos y conceptos, investigue las dificultades y cree interrogaciones. Sustancialmente, consiste en que los alumnos lleguen a sus propias conclusiones y preguntas sobre los diversos temas que se llevan a lo largo de la materia (Bobadilla, 2016).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de aprendizaje significativo (Bobadilla, 2016). 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: Aprendizaje significativo

- Primera dimensión: El aprendizaje representacional**

Objetivos de la Dimensión: la dimensión aprendizaje representacional, el objetivo desarrollar la capacidad de los estudiantes para comprender y utilizar diferentes formas de representación del conocimiento.

Indicadores	Ítem	Claridad	Cohere ncia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprendizaje memorístico	1.Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos.	4	4	4	
	2. Suelas memorizar algunos temas o conceptos.	4	4	4	
	3.Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	4	4	4	
Motivación	4.Te sientes motivado antes de cada clase.	4	4	4	
	5.Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	4	3	4	
	6.Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo.	4	3	4	
	7.Te sientes ansioso por aprender.	4	3	4	

- Segunda dimensión: Dimensión aprendizaje de conceptos**

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión aprendizaje de conceptos presenta, promover la habilidad de relacionar conceptos nuevos con conocimientos previos, favoreciendo una comprensión integrada.

Indicadores	Ítem	Claridad	Cohere ncia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-------------	------	----------	-------------	------------	-----------------------------------

Diferenciar los conceptos	8.Gustas de leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	3	3	4	
	9.Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	3	3	4	
	10.Consigues establecer similitudes entre dos teorías.	4	4	4	
Establecer conclusiones	11. Consideras que tienes la facilidad de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	4	4	4	
	12. Proporcionas ideas claras para la resolución de un problema.	4	4	4	

- Tercera dimensión: El aprendizaje por descubrimiento**

Objetivos de la Dimensión: En la dimensión aprendizaje por descubrimiento, facilitar el aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes conecten nuevos conocimientos con sus experiencias previas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Cohere ncia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Proposiciones	13.Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	4	3	4	
	14.Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	4	3	4	
Ideas propias	15.Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	4	4	4	
	16.Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	4	4	4	
	17.Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Néstor Paul Alcocer Ramos

DNI: 40681172

Especialidad del validador: ED. PRIMARIA

Mg. DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

Especialidad del validador:

Fecha: 23 de mayo del 2024



Mgtr. Nestor Alcocer R.

Firma del Experto Informante.

ORCID: 0009-0006-5669-582

Anexo 4

Base de datos de la prueba piloto de los entornos virtuales.

Confiabilidad de la variable: Entornos virtuales															
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	3	3	3	2	1	4	3	2	1	1	1	5	4	3	2
2	5	2	3	3	5	2	5	2	5	5	5	5	1	3	3
3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	2	3	1	4	2	3	5	5	2	5	2	5	5
5	4	1	2	4	3	2	2	4	3	1	1	5	2	2	4
6	5	5	3	2	4	3	3	2	4	2	2	5	3	3	2
7	4	4	2	3	2	5	2	3	2	3	3	4	5	2	3
8	5	2	2	5	2	5	2	5	2	5	5	5	5	2	5
9	5	3	4	3	2	1	5	4	3	2	2	1	5	4	3
10	4	3	5	5	2	2	5	5	5	5	1	3	3	1	3
11	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	3	3	4	2	3	5	5	2	5	2	5	5	5	5	1
13	5	5	2	2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	3	4	2	2	5	3	2	2	5	1	2	4	5	3	3
15	3	2	3	3	4	2	3	3	4	1	1	5	4	3	1
16	4	2	5	5	5	2	5	5	5	3	3	4	5	2	3
17	5	5	5	5	5	3	3	2	1	2	2	4	1	3	3
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	2	5	2	5	5	2	5	5	5	5	1	3	3
20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Casos Válidos	20	100,0
Excluidos ^a	0	,0
Total	20	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,827	15

Base de datos de la prueba piloto de la variable Aprendizaje significativo.

Confiabilidad de la variable: Aprendizaje significativo																	
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	3	3	1	1	5	4	4	3	2	1	1	1	5	4	3	4	4
2	5	2	2	2	4	1	1	3	3	1	2	2	4	1	3	1	1
3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	1	1	4	4	4	2	3	1	1	1	4	4	2	4	4
5	4	1	1	1	5	2	2	2	4	3	1	1	5	2	2	2	2
6	5	5	2	2	5	3	3	3	2	4	2	2	5	3	3	3	3
7	4	4	3	3	4	5	5	4	3	2	1	5	5	1	2	5	5
8	5	2	5	5	5	5	4	1	3	3	1	4	4	1	2	5	4
9	5	3	2	2	1	5	5	5	5	5	5	2	5	4	4	5	5
10	4	3	3	3	1	4	4	4	2	3	1	3	4	1	1	4	4
11	2	2	1	5	5	5	5	2	2	4	3	5	5	5	5	5	5
12	3	3	2	3	1	4	5	3	3	2	4	2	5	4	4	4	5
13	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	2	5	5
14	3	2	1	2	4	5	4	2	3	1	1	2	4	5	3	5	4
15	3	3	1	1	5	4	2	2	4	3	1	1	5	4	3	4	2
16	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	4	1	1	4	4	4	2	3	1	1	1	4	4	2	3	4	2

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	17	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	17	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	17

ANEXO 5

CARTA DE PRESENTACIÓN

Lima, 6 de junio del 2024

Magda Ayala Quiñonez

PRESENTE

Me es grato dirigirme a usted para saludarla, y a la vez manifestarle que dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación del II ciclo, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos de obtención de mi título profesional al finalizar mis estudios de Segunda Especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje.

El título de mi Trabajo de investigación es "**ENTORNOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN LOS OLIVOS**", siendo imprescindible aplicar mis instrumentos validados por tres expertos para desarrollar posteriormente los resultados estadísticos.

En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la IE, así como de los participantes, salvo que se crea a bien su socialización.

Expresándole mi respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional.

Atentamente:


Mg. Patricia Liliana Mendoza Díaz

Nombres y apellidos

DNI: 41049239



autorizado


MAGDA AYALA QUIÑONEZ
DIRECTORA
I.E. N° 2004 "PERU JAPON"
LIMA PERU

ANEXO 6

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

Investigador (a): Patricia Liliana Mendoza Díaz.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "**ENTORNOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA I.E DE LOS OLIVOS**", cuyo objetivo es Determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en una I.E del Distrito de los Olivos.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 2096 de Lima.

Impacto del problema de la investigación.

Esta investigación es importante porque ayudará a los estudiantes a determinar la importancia de los entornos virtuales en el logro de sus aprendizajes.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se aplicará dos cuestionarios donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

2.El desarrollo de los cuestionarios tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en las aulas del Sexto grado de la institución. Las respuestas del cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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

Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan

preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Patricia Liliana Mendoza Díaz, email:pattymendoza281@gmail.com y asesor Dr. Pedro Enrique Zata Pupuche, email pezatapu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Santa Milusca Cavero Arboleda.

Fecha y hora: 10-06-2024 1:00pm



48324519.

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

Investigador (a): Patricia Liliana Mendoza Díaz.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "**ENTORNOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA I.E DE LOS OLIVOS**", cuyo objetivo es Determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en una I.E del Distrito de los Olivos.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 2096 de Lima.

Impacto del problema de la investigación.

Esta investigación es importante porque ayudará a los estudiantes a determinar la importancia de los entornos virtuales en el logro de sus aprendizajes.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se aplicará dos cuestionarios donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

2.El desarrollo de los cuestionarios tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en las aulas del Sexto grado de la institución. Las respuestas del cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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

Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan

preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Patricia Liliana Mendoza Díaz, email:pattymendoza281@gmail.com y asesor Dr. Pedro Enrique Zata Pupuche, email. pezatapu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Gladys Gamarra Céspedes

Fecha y hora: 10-06-2024 1:00 pm


25411140

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

Investigador (a): Patricia Liliana Mendoza Díaz.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "**ENTORNOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA I.E DE LOS OLIVOS**", cuyo objetivo es Determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en una I.E del Distrito de los Olivos.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 2096 de Lima.

Impacto del problema de la investigación.

Esta investigación es importante porque ayudará a los estudiantes a determinar la importancia de los entornos virtuales en el logro de sus aprendizajes.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se aplicará dos cuestionarios donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

2.El desarrollo de los cuestionarios tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en las aulas del Sexto grado de la institución. Las respuestas del cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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

Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan

preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Patricia Liliana Mendoza Díaz, email: pattymendoza281@gmail.com y asesor Dr. Pedro Enrique Zata Pupuche, email: pezatapu@ucwvirtual

Consentimiento

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

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Sara Visto Pacheco

Fecha y hora: 06-06-2024 / 6:00 pm



DNI: 10200218

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

Investigador (a): Patricia Liliana Mendoza Díaz.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "**ENTORNOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA I.E DE LOS OLIVOS**", cuyo objetivo es Determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en una I.E del Distrito de los Olivos.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 2096 de Lima.

Impacto del problema de la investigación.

Esta investigación es importante porque ayudará a los estudiantes a determinar la importancia de los entornos virtuales en el logro de sus aprendizajes.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se aplicará dos cuestionarios donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

2.El desarrollo de los cuestionarios tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en las aulas del Sexto grado de la institución. Las respuestas del cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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

Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan

preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Patricia Liliana Mendoza Díaz, email:pattymendoza281@gmail.com y asesor Dr. Pedro Enrique Zata Pupuche, email.pezatapu@gmail.com

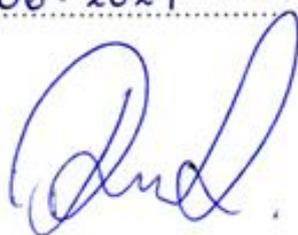
Consentimiento

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

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Paola Alessandra Aluiter Buendia.....

Fecha y hora: 06-06-2024 6:00 pm.....


47065484

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

Investigador (a): Patricia Liliana Mendoza Díaz.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "**ENTORNOS VIRTUALES Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA I.E DE LOS OLIVOS**", cuyo objetivo es Determinar la relación entre los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en una I.E del Distrito de los Olivos.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante del programa de estudio de Segunda Especialidad en Entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo y aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa N° 2096 de Lima.

Impacto del problema de la investigación.

Esta investigación es importante porque ayudará a los estudiantes a determinar la importancia de los entornos virtuales en el logro de sus aprendizajes.

Procedimiento:

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se aplicará dos cuestionarios donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Entornos virtuales y el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Institución Educativa en Los Olivos"

2.El desarrollo de los cuestionarios tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en las aulas del Sexto grado de la institución. Las respuestas del cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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

Riesgo (principio de No maleficencia): La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan

-preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

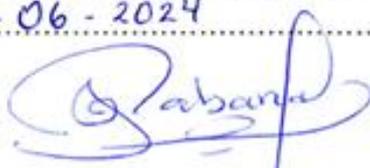
Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Patricia Liliana Mendoza Díaz, email:pattymendoza281@gmail.com y asesor Dr. Pedro Enrique Zata Pupucho, email.pezatapu@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Julio Julián Rabanal Guayana
Fecha y hora: 10-06-2024 6:00 pm


44130374



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	PATRICIA LILIANA MENDOZA DIAZ
Título del ejercicio:	Turnitin
Título de la entrega:	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
Nombre del archivo:	FINAL_TRABAJO_ACADÉMICO_2024-_turnitin.docx
Tamaño del archivo:	68.86K
Total páginas:	23
Total de palabras:	6,517
Total de caracteres:	38,571
Fecha de entrega:	21-jun.-2024 12:08a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2406133809



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE
