



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes
universitarios de Lima Norte, 2024.**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

AUTORA:

Yapo Camacho, Keysi Nicole (orcid.org/0000-0001-5776-7251)

ASESORES:

Dr. Alcas Zapata, Noel (orcid.org/0000-0001-9308-4319)

Mgtr. Medina Escobar, Doris Otilia (orcid.org/0000-0003-3185-2735)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALCAS ZAPATA NOEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.", cuyo autor es YAPO CAMACHO KEYSI NICOLE, 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 la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 08 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ALCAS ZAPATA NOEL DNI: 06167282 ORCID: 0000-0001-9308-4319	Firmado electrónicamente por: NALCASZ el 15-08- 2024 16:09:49

Código documento Trilce: TRI - 0855877





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, YAPO CAMACHO KEYSI NICOLE estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
KEYSI NICOLE YAPO CAMACHO DNI: 74848460 ORCID: 0000-0001-5776-7251	Firmado electrónicamente por: KYAPO el 08-08-2024 12:26:53

Código documento Trilce: TRI - 0855876



Dedicatoria

A Dios, por darme la sabiduría y fuerza necesaria para culminar esta etapa. A mi madre, quien me apoya en cada etapa que me propongo y a mis ángeles en el cielo, Mercedes Villegas, quien fue más que una abuela; así como también, a

Agradecimiento

A los docentes, Alcas Zapatas y Medina Escobar, por su paciencia y enseñanzas. A mi amiga Reyna Barrantes, quien colaboró incondicionalmente en el desarrollo de este trabajo.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
II. METODOLOGÍA	24
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIÓN	40
V. CONCLUSIONES	44
VI. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

		Pág.
Tabla1	Descripción de los niveles y frecuencias de entornos virtuales y sus dimensiones	29
Tabla 2	Descripción de los niveles y frecuencias del aprendizaje significativo y sus dimensiones	30
Tabla 3	Prueba de ajuste de las variables y dimensiones	31
Tabla 4	Prueba de bondad de ajuste al modelo de análisis de entornos virtuales	32
Tabla 5	Prueba de variabilidad de entornos virtuales	33
Tabla 6	Prueba de estimación de parámetros de entornos virtuales en el aprendizaje significativo	34
Tabla 7	Prueba de estimación de parámetros de la influencia de entornos virtuales en la dimensión motivación	35
Tabla 8	Prueba de estimación de parámetros de entornos virtuales en la dimensión comprensión	36
Tabla 9	Prueba de estimación de parámetros de entornos virtuales en la dimensión funcionalidad	37
Tabla 10	Prueba de estimación de parámetros de entornos virtuales en la dimensión participación activa	38
Tabla 11	Prueba de estimación de parámetros de entornos virtuales en la dimensión relación con la vida real	39

Resumen

El objetivo de Desarrollo Sostenible cuatro, de esta investigación fue asumir el propósito de contribuir y promover la importancia de una educación de calidad que proyecta asegurar una formación profesional igualitaria. El objetivo general de este estudio fue determinar la influencia que los entornos virtuales presentan en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte en el año 2024. Se utilizó una metodología de tipo básica de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental correlacional causal y transversal. La recopilación de datos fue mediante un cuestionario con alto grado de factibilidad y confiabilidad que fue aplicado en una muestra de 151 estudiantes a través de dos encuestas, estos fueron validados por una prueba piloto y por juicio de expertos. Los resultados indicaron influencia positiva, ya que se observó el grado de significancia alcanzado en la prueba de hipótesis fue de $p=0,000$; si se sabe que cuando $p < 0,005$ es porque existe influencia. Por lo tanto, se concluye que existe relación entre las variables de estudio. Respecto a las limitaciones del estudio, fue en la encuesta realizada de manera virtual, ya que para encontrar la población adecuada hubo una demora en el tiempo correspondido.

Palabras clave: Entorno educacional, aprendizaje en línea, estudiante universitario, plataforma digital.

Abstrac

The Sustainable Development objective four of this research was to assume the purpose of contributing and promoting the importance of a quality education that aims to ensure an egalitarian professional training. The general objective of this study was to determine the influence that virtual environments have on the significant learning of university students in North Lima in the year 2024. A basic quantitative approach methodology was used, with a non-experimental, causal correlational and cross-sectional design. Data collection was by means of a questionnaire with a high degree of feasibility and reliability that was applied in a sample of 151 students through two surveys, these were validated by a pilot test and by expert judgment. The results indicated positive influence, since it was observed that the degree of significance reached in the hypothesis test was $p= 0.000$; if it is known that when $p< 0.005$ it is because there is influence. Therefore, it is concluded that there is a relationship between the study variables. Regarding the limitations of the study, it was in the survey conducted virtually, since there was a delay in the corresponding time to find the appropriate population.

Keywords: Educational environment, online learning, university student, digital platform.

I. INTRODUCCIÓN

En la formación universitaria, los entornos virtuales (EV), a comparación de otros años, han presentado una notable incidencia en el aprendizaje significativo (AS); puesto que, cualquier estudiante puede recurrir a ellos desde un ordenador. Esta investigación es importante, porque se observó que existía cierta influencia en un grupo de académicos de una casa de estudios de Lima Norte. Dentro de este orden de ideas, Davydova et al. (2024), deducen que los ambientes tácitos aportan mucho a que el alumno demuestre habilidades académicas, ya que llegan a utilizar todas las herramientas tecnológicas como las conferencias que colaboran con su formación y ofrecen una oportunidad de conocimientos desde una perspectiva más cómoda. Asimismo, Miranda (2020), menciona que esta estrategia es un proceso en el cual todo alumno reúne una serie de conceptos desconocidos, con el propósito de convertirlos en un juicio que les servirá de orientación en la búsqueda de soluciones en escenarios que se les presentarán a lo largo de su trayectoria profesional.

A nivel internacional, en Europa, el AS debe apoyarse en la estrategia didáctica, con el objetivo de que los estudiantes aprendan de manera eficaz y que, con cada enseñanza impartida, durante cada sesión, obtengan conocimientos nuevos (Reyes & Faican, 2021). Sin embargo, López & Lozano (2021), explican que el AS es una práctica que toma tiempo de dominar y eso va a depender del empeño que cada estudiante invierta en los temas que recibe en su formación.

En la actualidad, en España, el concepto está asociado a una red informática que les permite a los docentes comunicarse con sus maestros, los cuales realizan sus sesiones citando artículos indexados de revistas con prestigio que ayuden en los EV; entre los años 2011 al 2019, se evidenció que los artículos publicados en plataformas digitales fueron usados en un 85% de las investigaciones realizadas (Aguilar & Otuyemi, 2020). Por otro lado, Pastora & Fuentes (2021), aseveraron que estas publicaciones mejoraron la calidad educativa, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, debido a ciertos atractivos que la tecnología presenta para llamar su atención, a comparación de los entornos tradicionales que se impartían de manera presencial.

A nivel nacional, estos entornos adquirieron protagonismo a partir del año 2020, ya que cada institución de formación universitaria se vio en la obligación de impartir las clases de manera virtual. De acuerdo con Carrasco et al. (2022), en Perú, el uso de diferentes plataformas fue un verdadero reto para un 30% de docentes y un 45%

de la población estudiantil, debido a que en ese grupo se observó problemas como el analfabetismo digital, las dificultades de conexión al mundo virtual y la falla de adaptación a la nueva realidad; razón por la cual Berrocal y Ruiz (2022), manifestaron que a comparación con contextos internacionales, los EV todavía se encuentran en etapa de desarrollo, debido a que no todos los involucrados en la educación cuentan con las herramientas tecnológicas.

Por otra parte, Alberca et al. (2021), sustentaron que el aprendizaje significativo en el país, presentó altos índices de deficiencia en las provincias como San Martín, Moyobamba, nuevo Cajamarca, entre otros, ya que el problema radicaba en que no había mucho acceso a los entornos virtuales y por tal razón solo en pequeñas regiones en donde sí llegaba la señal de internet, se pudo trabajar; sin embargo, dichos sectores presentaron problemas como la inexactitud de comprensión, ausencia de dinamismo por parte del docente y la falta de participación. Según Rondan et al. (2020), esta variable ha enfrentado diversas dificultades en el contexto nacional debido a una ausencia de planificación académica virtual, falta de capacitación educativa en el manejo de herramientas digitales, pésimas estrategias de los maestros al impartir clases virtuales y un alfabetismo informático de parte de los alumnos.

A nivel local, los académicos de Posgrado de una universidad de Lima Norte han presentado una falta de adaptabilidad, que se ve reflejada en las exposiciones que no logran ser interactivas e impactantes, porque se necesita utilizar diferentes herramientas creativas como Canva, Prezzi, entre otras. Por lo tanto, se ha observado que, los estudiantes no dominan los diferentes entornos virtuales, lo que se refleja en un aprendizaje no significativo. Por tal razón, es necesario difundir el uso de plataformas digitales, ya que esto redundará en potentes e innovadores resultados, ya que la tecnología bien empleada, crea verdaderos aprendizajes. Ante las dificultades descritas, se observó que algunos llegan a frustrarse o estresarse, ya que estos problemas resultan por no saber manejar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); prefieren continuar con un aprendizaje tradicional. De seguir con estos problemas, los estudiantes nunca podrán resolver sus dudas o desarrollar nuevas capacidades en lo que respecta a la competencia digital.

Sobre el aprendizaje significativo, se investigó que los estudiantes suelen distraerse y no saben trabajar en equipo ni mucho menos organizarse para realizar una tarea académica. Por ello, es necesario incentivar a los docentes y estudiantes a

capacitarse para obtener dominio en los entornos virtuales y desarrollen sesiones interactivas con el uso de estrategias pedagógicas que motiven a todo aquel que esté involucrado con la educación.

Ante ello, se planteó como problema general: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? Adicionalmente, se formularon los específicos y son los siguientes: a) ¿cuál es la influencia de los EV en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?, b) ¿cuál es la influencia de los EV en la comprensión de estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?, c) ¿cuál es la influencia de los EV en la funcionalidad de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? , d) ¿cuál es la influencia de los EV en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? y e) ¿cuál es la influencia de los EV en la relación con la vida real de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?.

A nivel teórico, esta investigación justificó la existencia de la variable EV en la teoría del Conectivismo, sustentada por López & Escobedo (2021), quienes explican que los medios digitales han ganado gran protagonismo, debido a la nueva normalidad que el mundo actual ha tenido que adoptar, pues su influencia se ha visto resaltada en el aprendizaje significativo y para ello se presentó el reto de crear métodos que ayuden a que dicha influencia sea positiva en el campo de la educación universitaria.

A nivel práctico, mediante los resultados estadísticos se aportaron datos precisos sobre la influencia que los EV han presentado en el AS de los estudiantes de una universidad de Lima Norte, y así la entidad pueda conocer las debilidades y fortalezas de las variables y su influencia en la población mencionada, y consiga tomar acciones. Además, se espera que el informe sirva de base teórica de estudios posteriores en el campo de investigación de la docencia universitaria.

A nivel metodológico, los resultados presentados justificaron la investigación, con el empleo del enfoque cuantitativo y la elaboración de una encuesta que fue validada por expertos y que servirá a futuros investigadores del tema.

De esta forma, el uso correcto de los EV será fundamental para los estudiantes, ante lo mostrado se trazó el objetivo general: Determinar la influencia que los entornos virtuales presentan en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Adicionalmente, se planteó cinco objetivos específicos. (Ver anexo1). En el mundo de la formación universitaria, los entornos virtuales (EV), a

comparación de otros años, han presentado una notable incidencia en el aprendizaje significativo (AS); puesto que, cualquier estudiante puede recurrir a ellos desde un ordenador. Esta investigación es importante, porque se observó que existía cierta influencia en un grupo de académicos de una casa de estudios de Lima Norte. Dentro de este orden de ideas, Davydova et al. (2024) deducen que los ambientes tácitos aportan mucho a que el alumno demuestre habilidades y destrezas académicas, ya que llegan a utilizar todas las herramientas tecnológicas como las conferencias virtuales que colaboran con su formación y ofrecen una oportunidad de conocimientos desde una perspectiva más cómoda. Asimismo, Miranda (2022) menciona que esta estrategia es un proceso en el cual todo alumno reúne una serie de conceptos desconocidos, con el propósito de convertirlos en un juicio que les servirá de orientación en la búsqueda de soluciones en escenarios que se les presentarán a lo largo de su trayectoria profesional.

A nivel internacional, en Europa, el aprendizaje significativo debe apoyarse en la estrategia didáctica, con el objetivo de que los estudiantes aprendan de manera eficaz, y que con cada enseñanza impartida, durante cada sesión, obtengan conocimientos nuevos (Reyes & Faican, 2021). Sin embargo, Lopez & Lozano (2021) explican que el AS es una práctica que toma tiempo de dominar y eso va a depender del empeño que cada estudiante invierta en los temas que recibe en su formación.

En la actualidad, en España, el concepto está asociado a una red informática que les permite a los docentes comunicarse con sus maestros, los cuales realizan sus sesiones citando artículos indexados de revistas con prestigio que ayuden en los EV; entre los años 2011 al 2019, se evidenció que los artículos publicados en plataformas digitales fueron usados en un 85% de las investigaciones realizadas (Aguilar & Otoyemi, 2020). Pastora & Fuentes (2021) aseveraron que estas publicaciones mejoraron la calidad educativa, tanto en la enseñanza como en el aprendizaje, debido a ciertos atractivos que la tecnología presenta para llamar su atención, a comparación de los entornos tradicionales que se impartían de manera presencial.

A nivel nacional, estos entornos adquirieron protagonismo a partir del año 2020, ya que cada institución de formación universitaria se vio en la obligación de impartir las clases de manera virtual. De acuerdo con Carrasco et al.(2022), en Perú, el uso de diferentes plataformas fue un verdadero reto para un 30% de docentes y un 45% de la población estudiantil, debido a que en ese grupo se observó problemas como el analfabetismo digital, las dificultades de conexión al mundo virtual y la falla

de adaptación a la nueva realidad; razón por la cual Berrocal y Ruiz (2022), manifestaron que a comparación con contextos internacionales, los EV todavía se encuentran en etapa de desarrollo, debido a que no todos los involucrados en la educación cuentan con las herramientas tecnológicas.

Por otra parte, Alberca et al. (2021) sustentaron que el aprendizaje significativo en el país, presentó altos índices de deficiencia en las provincias como San Martín, Moyobamba, nuevo Cajamarca, entre otros, ya que el problema radicaba en que no había mucho acceso a los entornos virtuales y por tal razón solo en pequeñas regiones en donde sí llegaba la señal de internet, se pudo trabajar; sin embargo, dichos sectores presentaron problemas como la inexactitud de comprensión, ausencia de dinamismo por parte del docente y la falta de participación. Según Rondan et al. (2020), esta variable ha enfrentado diversas dificultades en el contexto nacional debido a una ausencia de planificación académica virtual, falta de capacitación educativa en el manejo de herramientas digitales, pésimas estrategias de los maestros al impartir clases virtuales y un alfabetismo informático de parte de los alumnos.

A nivel local, los académicos de Posgrado de una universidad de Lima Norte han presentado una falta de adaptabilidad, que se ve reflejada en las exposiciones que no logran ser interactivas e impactantes, porque se necesita utilizar diferentes herramientas creativas como Canva, Prezzi, entre otras. Por lo tanto, se ha observado que, los estudiantes no dominan los diferentes entornos virtuales, lo que se refleja en un aprendizaje no significativo. Por tal razón, es necesario difundir el uso de plataformas digitales, ya que esto redundará en potentes e innovadores resultados, ya que la tecnología bien empleada, crea verdaderos aprendizajes. Ante las dificultades descritas, se observó que algunos llegan a frustrarse o estresarse, ya que estos problemas resultan por no saber manejar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC); prefieren continuar con un aprendizaje tradicional. De seguir con estos problemas, los estudiantes nunca podrán resolver sus dudas o desarrollar nuevas capacidades en lo que respecta a la competencia digital. Sobre el aprendizaje significativo, se investigó que los estudiantes suelen distraerse y no saben trabajar en equipo ni mucho menos organizarse para realizar una tarea académica. Por ello, es necesario incentivar a los docentes y estudiantes a capacitarse para obtener dominio en los entornos virtuales y desarrollen sesiones interactivas con el uso de estrategias pedagógicas que motiven a todo aquel que esté involucrado con la educación.

Ante ello, se planteó como problema general: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? Adicionalmente, se formularon los específicos y son los siguientes: a) ¿cuál es la influencia de los EV en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?, b) ¿cuál es la influencia de los EV en la comprensión de estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?, c) ¿cuál es la influencia de los EV en la funcionalidad de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? , d) ¿cuál es la influencia de los EV en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? y e) ¿cuál es la influencia de los EV en la relación con la vida real de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?.

A nivel teórico, esta investigación justificó la existencia de la variable EV en la teoría del Conectivismo, sustentada por López y Escobedo (2021) quienes explican que los medios digitales han ganado gran protagonismo, debido a la nueva normalidad que el mundo actual ha tenido que adoptar, pues su influencia se ha visto resaltada en el aprendizaje significativo y para ello se presentó el reto de crear métodos que ayuden a que dicha influencia sea positiva en el campo de la educación universitaria.

A nivel práctico, mediante los resultados estadísticos se aportaron datos precisos sobre la influencia que los entornos virtuales han presentado en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una universidad de Lima Norte, y así la entidad pueda conocer y tomar acciones sobre las debilidades y fortalezas de las variables en este estudio y su influencia en la población mencionada. Además, se espera que el informe sirva de base teórica de estudios posteriores en el campo de investigación de la docencia universitaria.

A nivel metodológico, los resultados presentados justificaron la investigación, con el empleo del enfoque cuantitativo y la elaboración de una encuesta que fue validada por expertos y que servirá a futuros investigadores del tema.

De esta forma, el uso correcto de los EV será fundamental para los estudiantes, ante lo mostrado se trazó el objetivo general: Determinar la influencia que los entornos virtuales presentan en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Adicionalmente, se planteó cinco objetivos específicos y son los siguientes: a) determinar la influencia que los EV presentan en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. b) determinar la influencia que los EV presentan en la comprensión de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.

c) determinar la influencia que los EV presentan en la funcionalidad de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. d) determinar la influencia que los EV presentan en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024 y por último, e) determinar la influencia que los EV presentan en la relación con la vida real de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.

Entre los antecedentes internacionales, se revisó a Carbache et al. (2021) quienes en su estudio concluyeron que un 37,5 % de alumnos se mostraron satisfechos con la enseñanza virtual mediante la plataforma Microsoft Teams y un 45,5%, muy satisfechos con la plataforma Zoom Meeting, porque esta era dinámica y práctica en su uso. Así también encontramos a Ortega (2024) quien demostró que el 74% de los estudiantes utilizan frecuentemente el Moodle para realizar actividades innovadoras y alcanzan el aprendizaje significativo, así como, una comunicación clara y efectiva. Taco (2023) afirmó que los EV influyeron en el AS, ya que se observó que un 79,3% de estudiantes de maestría, consideró que en la actualidad dichas herramientas ayudan bastante en el desarrollo de sus habilidades profesionales, mientras que un 20,7% de la población estimó que dicha influencia era parcialmente significativa, ya que estos consideraban que con solo emplear ciertas herramientas digitales era más que necesario para el AS.

Por otra parte, en relación con los antecedentes internacionales de la segunda variable, se encontró a Medel-San elías et al. (2023) quienes concluyeron que el 36 % se encontraban totalmente de acuerdo con que se utilicen los EV en una enseñanza con el uso de la gamificación; el 55 % se encontró de acuerdo y solo el 9% estuvo ni de acuerdo ni en desacuerdo. En conclusión, se destacó que los estudiantes preferían los medios digitales en el uso de la gamificación, ya que aportan metodológicamente. Por último, Hernández-Suárez et al. (2024) demostraron que el 95,6% de los alumnos accede a las redes sociales, pero solo el 79,60% las utiliza con fines académicos. Se concluyó que todos poseían un papel transformador en la experiencia educativa y se fomentó el estudio significativo, colaborativo y social.

Dentro de las referencias nacionales, de la primera variable, en Lima, Novoa (2023) demostró en sus resultados, que los medios digitales presentaban una influencia de 0,885 en el aprendizaje significativo, debido a la fuerte comprensión, participación activa y funcionalidad que dicho grupo de estudiantes presentaron en su facultad. Por otra parte, Ureta (2020), demostró que el 68.13%, se encontraba en un nivel regular en lo que respecta a la modalidad de estudiar con estos, es decir se

encontraban satisfechos con la educación que recibían, lo que se tradujo en una mejora del aprendizaje crítico. Se concluyó que la enseñanza virtual presentaba una fuerte influencia en el AS de los aprendices de dicha entidad superior. En otro contexto Huaranga (2023), descubrió que los EV presentaban una correlación negativa baja de - 0,088 en el AS de un grupo de jóvenes de cierta universidad privada de Lima. Se concluyó que no existía influencia debido a la falta de conocimiento en el uso de herramientas digitales por parte del personal docente.

Asimismo, con respecto a la segunda variable, Cotrina (2020) demostró que existió una relación demostrativa ($\rho = 0.690$; $p \text{ valor} = 0.000 < 0.05$) entre las TIC y las dimensiones del aprendizaje significativo. Se concluyó que los EV son parte de ello y que los alumnos aprenden de una forma más genuina con las herramientas digitales. Por consiguiente, Salcedo (2023), concluyó que existía un grado de incidencia baja de 0,354 por parte de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo, debido a que solo una minoría de los estudiantes afirmaron que el uso de herramientas tecnológicas facilita el aprendizaje; sin embargo, otro grupo mayoritario no los utilizaba. Neyra (2023) comprobó que existía un grado de incidencia moderado de 0.624 en el uso de los EV en el aprendizaje significativo, debido a una fuerte influencia en las variables estudiadas.

Esta investigación justificó a la variable Entornos virtuales con base a la teoría del Conectivismo. De acuerdo con López y Escobedo (2021), expresaron que las plataformas digitales son utilizadas para promover el aprendizaje de diferentes formas, una de ellas es en cada actividad académica por parte de sus orientadores de formación universitaria.

Para Matos y Yáñez (2023) estos asumen una gran importancia en el ámbito educativo, ya que son sistemas de comunicación que facilitan al estudiante la posibilidad de aprender los temas impartidos por los docentes. También, Maldonado, et al. (2020) mencionan que poseen una gran jerarquía, ya que en muchas instituciones pedagógicas se han implementado como un sistema que acelera la integración en la enseñanza con el fin de aprender en dos modalidades tanto en la presencial como en la virtual. Por su parte, Aguilar y Otuyemi (2020) las características más importantes de los entornos virtuales son su colaboración, interacción, flexibilidad, estandarización y extensión que sus aplicaciones informáticas brindan a la comunicación entre instructivos y estudiantes.

A continuación, se presenta los enfoques conceptuales de la variable independiente. Para Muñoz-Basols y Gutiérrez (2023), expresan que en la actualidad los entornos virtuales permiten a las instituciones educativas la facultad de crear escenarios en donde se puedan presentar factores contextuales, procesos de interacción y resultados de aprendizaje que ayuden a transmitir las enseñanzas de los docentes a los estudiantes en la etapa de la formación académica. Además, son aquellos espacios que la tecnología de hoy brindan a través de plataformas digitales con el propósito de que los docentes puedan transmitir sus saberes de manera flexible y dinámica (Villanueva, 2023; Aranda&Vilchez, 2021).

De igual manera, Acharki (2021), lo define como un sitio en el que cada alumno puede manipular la información de forma independiente, interpretarla a partir de ilustraciones, progresar a su propio ritmo y, en definitiva, crear una representación personal de las nuevas ciencias. Asimismo, Ponce et al.(2022) afirmaron que es un escenario en el que los docentes facilitan el aprendizaje de los estudiantes con el apoyo de herramientas tecnológicas proporcionadas de manera oportuna; Ramírez y Fernández (2020) indicaron que son zonas de práctica donde se potencian los procesos de enseñanza y aprendizaje, como sus capacidades transformadoras están controladas por el contexto y la intencionalidad en que se utilizan; Arango & Manrique (2023) definen que son espacios que aportan en las técnicas de instrucción, ya que logran ser un paradigma en la educación superior, donde es notorio la interacción, el desarrollo de conocimientos y los aspectos socioafectivos, entre otros. También, Betancourt et al. (2023) estiman que los ambientes deben ser interactivos y autónomos para acceder a recursos en línea, ya que de esa manera se fomenta la comunicación, colaboración, retroalimentación y la evaluación efectiva.

Los Factores contextuales, como primera dimensión de la variable independiente, son explicados por Requena (2020), quien afirma que los entornos virtuales se refieren a aquellos elementos o circunstancias que ayudan a que la enseñanza genere notables influencias en el aprendizaje en la etapa de formación competitiva y así esta sea eficaz sin importar la distancia, ni la situación en la que el alumno se encuentre. De hecho, estos son cada vez son más visibles y otros incluyen los programas, aplicaciones y recursos digitales que utilizan los aprendices. Los más destacados se dividen claramente en tres categorías, como las videoconferencias, Microsoft Teams y Google Meet (Gil y Hernández,2022). Asimismo, Jara-Vaca et al. (2021) definen que son aquellos que están vinculados con la integración de

herramientas tecnológicas que ayudó a expertos tanto como aprendices a desarrollar sus habilidades tanto como personales, intelectuales, sin la necesidad de mantener un contacto directo, sino que sea suficiente los recursos de conectividad que puede brindar el ciberespacio. Por otro lado, Caprara y Caprara (2021) explican que hubo una notable influencia en la formación académica de los estudiantes, pero esto también dependerá del dominio que cada uno demuestre en el manejo de herramientas tecnológicas, para que el aprendizaje sea eficaz y altamente competitivo.

Como segunda dimensión, Procesos de interacción, con base en Borgobello (2018) es el desarrollo donde se percibe un manejo eficaz de los recursos digitales por parte de los involucrados, ya que lo que importa es el resultado de la enseñanza observada en el tiempo invertido y la buena comunicación que presentan ambas partes. Asimismo, Zambrano y García (2020) señalaron que se ven reflejados en los medios virtuales cuando existe una buena conexión entre el receptor y el emisor, ya que es parte del aprendizaje positivo, gracias a que pueden acceder a información de fuentes indexadas e interactuar o intercambiar ideas, pensamientos y creencias. Sin embargo, Kyriltsias y Grigoriou (2022) sostienen que estos presentan éxito cuando se utilizan estrategias creativas para comunicarse entre sí, como el uso de ciertas aplicaciones, con las cuales se puedan identificar y lograr la participación en clase. De acuerdo con Zhang *et al.* (2020) estos no siempre se presentaron de la misma manera en la educación, pero influyen en el grado de conocimientos de los docentes y estudiantes para trabajar de manera eficiente.

Respectos a los Resultados de aprendizaje, como tercera dimensión, según Urdiales-Flores *et al.* (2020), sustentaron que en los entornos virtuales, la información compartida entre los involucrados lograron promover la participación de ideas diferentes que se puedan proponer durante la sesión y de esa manera se manifieste una retroalimentación de conocimientos que faciliten la práctica. De hecho, Araya *et al.* (2021) explicaron que estos se presentan cuando el maestro hace un reforzamiento de teoría o práctica y de manera positiva aprenden nuevas funciones de ciertas plataformas que desconocían. En otras palabras, los entornos son el producto del dominio académico impartido por el docente (Albus *et al.* 2021). Sin embargo, Mendoza *et al.* (2021) indican que es la evaluación de los aprendizajes y se debe centrar en la evidencia proporcionada por el maestro donde se muestra los niveles cognitivos, ya que es importante evaluar el progreso en las competencias.

La teoría del Aprendizaje significativo, de la variable dependiente, señala, de acuerdo con Matienzo (2020), que el deber que mantienen las entidades educativas superiores en adiestrar a los estudiantes, debe ser de manera que puedan aplicar en su vida profesional todo lo aprendido en sus años de formación académica.

De acuerdo con Rocha (2021) es de suma importancia porque radica en que esta debe garantizarle al estudiante métodos que le ayuden a razonar y encontrar estrategias para resolver conflictos que se puedan presentar en su entorno. Por otro lado Cedeño et al. (2023), sostienen que esto les permite a los estudiantes a recibir el discernimiento más apropiado con los cuales le accederán a razonar y crear estrategias que le faciliten encontrar soluciones ante ciertos problemas que se puedan originar en cualquier momento de su vida profesional. Las características más trascendentales del aprendizaje significativo son la facilidad que el estudiante recibe mediante la dinámica que utiliza el docente durante la sesión, la motivación del estudiante para aprender nuevos contenidos y la posibilidad de poner en práctica todo lo cursado (Carriel & Mora, 2024).

A continuación, se presentan los enfoques conceptuales de la variable dependiente. Según Carranza y Montes (2018) el aprendizaje significativo estudia la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la motivación que reciben y presentan, la comprensión que demuestran en cada clase, la funcionalidad que cada experiencia cumplirá en lo profesional y la participación que desarrollará en su vida real. Para Moreira, et al. (2021), es el elemento central del proceso de formación, donde el estudiante asimile los contenidos y sea capaz de analizar e interpretar su criterio. Es por ello, que es necesario profundizar los conocimientos mediante la intervención en el aula y el uso de métodos o técnicas interactivas que permitirán atraer la atención del alumno. Por otro lado, Baque & Portilla (2021) deducen que es una estrategia de aprendizaje que promueve estudios con sentido, relacionados con el contexto socioeducativo, de tal modo que los aprendizajes serán utilizados en diferentes situaciones. Sin embargo DeLuca, et al. (2021), sostienen que consiste en asimilar una serie de conocimientos sobre algún tema perteneciente a una materia con el objetivo de adoptar ciertas habilidades que permitan resolver problemas. Dunn & Moore (2020) explican que se presenta cuando el aprendiz maneja la capacidad de crear relaciones positivas gracias a la información que recibió en su etapa de formación académica y lo convirtió en saberes para el futuro. Asimismo, Para Starr-Glass(2020), no solo consta de una acumulación de

conocimientos, también es necesario que el aprendiz obtenga sus propias experiencias, cometa errores, además de acierto y de estos saque una lección con el objetivo de ganar cogniciones basados en el empirismo. De acuerdo con Kaspar et al.(2023) explican que se aplica cuando el docente les enseña a sus estudiantes mediante dinámicas atractivas o ciertas temáticas en donde tengan que participar de manera interactiva y así ganarán sus propias experiencias y se intercambien diferentes culturas. Sin embargo, Li et al. (2024) sostienen que esto es el resultado de la acumulación de datos emitidos por el docente con el propósito que el aprendiz pueda hacer uso de ellos cuando dicha información se convierte en conocimientos que serán aplicados en su carrera profesional.

La primera dimensión de la variable dependiente fue la motivación, Azogue y Barrera (2020) definen que es un vínculo muy beneficioso para los estudiantes, porque de esa manera logran implementar diferentes mecanismos de aprendizaje y se logra efectos reales y duraderos. En otras palabras, es aquel motor que genera el entusiasmo en los alumnos por ganar conocimientos mediante la realización de actividades que le costara esfuerzo a cambio de una satisfacción en el desarrollo de nuevas experiencias en su campo profesional (Paredes et al., 2023; Wei et al., 2023). Banda y Nzabahimana (2022) mencionan que para lograrlo se debe generar un clima de confianza, de manera que este les haga comprender las ventajas que tiene la adquisición de nociones para la resolución de problemas que se presentarán en el futuro académico o laboral.

La segunda dimensión de la variable dependiente fue Comprensión, que según Armijos et al. (2023), la definen como aquello con lo que el estudiante llega a entender mediante la lectura, ya que es el logro de captar nuevas capacidades. Para Ramos-Vallecillo et al.(2024), es la cantidad de datos retenidos en la mente de los estudiantes producto de una claridad en el lenguaje y una precisión en la información emitida por el docente. Asimismo Yadav y Chaurasia (2024) definen que es aquella habilidad que los estudiantes desarrollan para captar el mensaje principal de un tema impartido en clase y que se puede alcanzar mediante métodos dinámicos como mapas mentales, resúmenes, técnicas de subrayado, entre otros. No obstante Lestari et al. (2023), señalan que no es la misma en todos los aprendices y por tal razón es importante que los docentes tengan en cuenta que no siempre se puede aplicar una técnica para todos, sino que en algunos casos se debe trabajar ciertos métodos con mayor dinamismo para que el alumno capte el mensaje del tema impartido en clase.

La tercera dimensión de la variable dependiente fue la Funcionalidad, que según Haile (2023), es cuando los estudiantes pueden utilizar eficazmente ese método para resolver problemas que surgen en el entorno. Al mismo tiempo, es un requisito previo para el aprendizaje significativo es que el contenido, los materiales propuestos sean significativos y exista una actitud motivadora por parte de los estudiantes. También es importante estudiar las condiciones en la que estos son sometidos para adquirir experiencias que le ayuden a resolver problemas o respuestas a cualquier duda que se les presente en su campo profesional (Blanco, et al.,2021; Mosquera, 2023). Asimismo, Mystakidis et al. (2021) indican que se presentan cuando el aprendiz utiliza lo aprendido en clase para aplicarlo ante situaciones breves en la que se requiera la solución y que de este se pueda aprender algo nuevo.

La cuarta dimensión de la variable dependiente fue la Participación activa; la que según Blanco & Blanco (2021) estiman que es demostrar compromiso, entender todo tipo de rol en el contenido recibido, ingresarlo y reflexionar sobre cada momento del proceso de aprendizaje. Aquí, el profesor utiliza herramientas para ayudar a los estudiantes a evaluar experiencias anteriores o nuevas, ventajas o desventajas que les ayudarán a dominar cualquier situación. De acuerdo con Flores (2021), se califica cuando los estudiantes demuestran su capacidad y presentan las tareas y actividades programadas por el maestro, las cuales están relacionadas con el tema tratado en la sesión con el fin de calificar que tanto han comprendido la enseñanza emitida por el tutor. Asimismo Mystakidis (2021) infiere que consiste en que los estudiantes realicen una serie de actividades que el docente les imparte en la clase con el objetivo de desarrollar ciertas habilidades como la capacidad de resolver problemas, ejercitar su creatividad y juicio crítico, además de intercambiar puntos de vista entre sus compañeros de clase. Gonzalez & Castillo (2024) indican que es una serie de procedimientos en la que los alumnos son sometidos a situaciones en la cual se les exige la creación de ideas para aclarar problemáticas que el docente les plantee, con el fin de evaluar su capacidad y compararla con la de sus compañeros.

La última dimensión de la variable dependiente fue la Relación con la vida real; Amaiquema, et al. (2021) afirman que la educación universitaria requiere tecnología para ayudar a los estudiantes a aprender de manera más efectiva, en consonancia con la situación actual en la que la vida es más dinámica y turbulenta. Además, Vélez & Arteaga (2022) infieren que consiste en un método educativo en el que el futuro profesional en la educación aprende a realizar estrategias que le ayuden a resolver

problemas que pueden presentarse en diferentes entornos y que dichas técnicas son supervisadas por su maestro, el cual se encarga de adiestrarlo y ayudarlo a reforzar dichas soluciones.

Por otro lado, Fernández et al. (2022) señalan que este tipo de arrastre le permite al futuro experto a crear estrategias didácticas que faciliten su criterio de algún tema en particular, ya que en la actualidad la enseñanza a distancia necesita una metodología diferente a la tradicional. En otras palabras, Espinar y Viguera (2020) indican que es el resultado que el observador adquiere, en el campo de la educación, producto de su experiencia y demuestra su criterio crítico que le da a cada situación para que se puedan generar esquemas de solución que ayuden a resolver problemáticas de aprendizaje que se presentan en ciertos educandos.

Por lo tanto, se planteó la hipótesis general: Los entornos virtuales influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024; como también las específicas siguientes: a) Los EV influyen en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. b) Los EV influyen en la comprensión de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. c) Los EV influyen en la funcionalidad de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. d) Los EV influyen en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. e) Los EV influyen en la relación con la vida real de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.

II. METODOLOGÍA

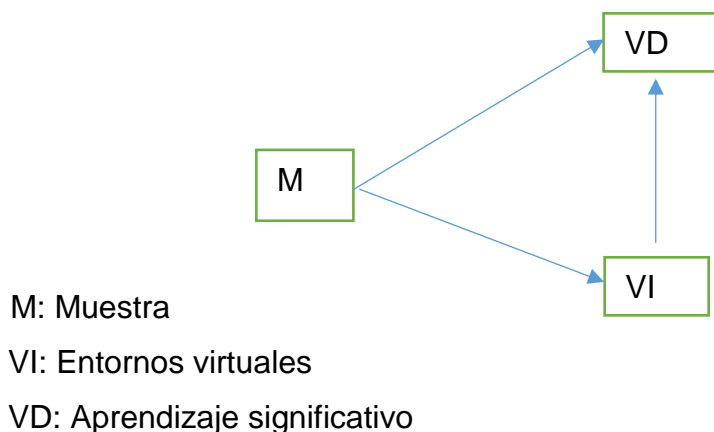
El tipo de estudio fue básica; porque esta se caracteriza a que el investigador presentará un conocimiento previo en una realidad problemática que estudia y se interpreta, el cual estará sustentado con ciertas bases teóricas, con la finalidad de aumentar conocimientos científicos (Becerra et al., 2020).

El enfoque fue cuantitativo, este se caracteriza porque los resultados son objetivos y se obtienen con base a cantidades poblacionales, en los cuales el investigador hace una descripción e interpretación de los mismos con la finalidad de encontrar una respuesta a dicha realidad problemática (Jiménez, 2020).

El diseño de investigación fue no experimental, correlacional causal transversal. En el primero, porque los datos que se alcanzan en los resultados no se manipulan de manera intencional, sino que el investigador se limita a describir e interpretar las razones por la cual las variables presentan dichas cifras recogidas en base a la información extraída por parte de los sujetos que integran su población (Cabrera-Tenecela, 2023). En el segundo caso, porque su finalidad era conocer la incidencia que una variable puede tener en otra, de manera que se pueda explicar la razón por la que se presenta un fenómeno en una situación problemática (Ramos, 2021). Por último, fue transversal, ya que se caracterizó porque el investigador presentó al detalle el alcance de tiempo y espacio en el cual se estudió a las variables de la investigación (Manterola et al., 2023).

Figura 1

Diseño de investigación



Conceptualmente y de acuerdo con Muñoz-Basols y Gutiérrez (2024), los entornos virtuales, en la actualidad, les permiten a las instituciones educativas la facultad de crear escenarios en donde se puedan presentar factores contextuales, procesos de interacción y resultados de aprendizaje que ayuden a transmitir las enseñanzas de los docentes a los estudiantes en la etapa de la formación académica.

Operacionalmente se definen mediante las dimensiones siguientes: Factores contextuales con indicadores como Contenidos del curso, Actividades, Evaluación, Uso de las plataformas, Personalización y Seguridad (6 ítems). Asimismo, Procesos de Interacción contiene los indicadores: Eficacia en el manejo de recursos, Tiempo invertido, Comunicación entre docente y alumno, Grado de participación, Calidad de interacción y Frecuencia de interacción (6 ítems). Finalmente, la dimensión Resultados de aprendizaje está conformada por los indicadores: Información compartida, Ideas diferentes, Retroalimentación de conocimientos, Aplicación práctica, Satisfacción del estudiante y Participación activa, (6 ítems). Se medirá con un cuestionario que en total contiene 18 ítems, la escala de medición es ordinal con cinco opciones de respuesta: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5); asimismo, los niveles que se han establecido para la interpretación de las dimensiones y la variable son bajo, moderado y alto.

La segunda variable, aprendizaje significativo, se define conceptualmente, como el que estudia la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la motivación que reciben y presentan, la comprensión que demuestran en cada clase la funcionalidad que cada enseñanza cumplirá en su vida profesional y la participación activa que desarrollará en su vida (Carranza & Caldera, 2018).

Operacionalmente se define mediante las dimensiones Motivación con indicadores: Emociones, Creencias, Intereses, Valores (4 ítems). Asimismo, Comprensión contiene los indicadores: Construcción del aprendizaje, Significado de los materiales, Estructura del conocimiento y Reflexión crítica (4 ítems). También, Funcionalidad con los indicadores: Capacidad para resolver problemas y Captación de conocimientos nuevos, Flexibilidad e Integración de recursos (4 ítems). Mientras que, Participación activa contiene los indicadores: Eficacia de los instrumentos utilizados, Actuación ante sus compañeros, Enfrentamiento de nuevos retos y Autoevaluación (4 ítems). Por último, la dimensión Relación con la vida real está

conformada por los indicadores: Puesta en práctica de la teoría, Solución de problemas reales, Aplicabilidad y Transferencia de habilidades (4 ítems). Se medirá con un cuestionario que en total contiene 20 ítems, la escala de medición es ordinal con cinco opciones de respuesta: nunca (1), casi nunca (2), a veces (3), casi siempre (4) y siempre (5); asimismo, los niveles que se han establecido para la interpretación de las dimensiones y la variable son bajo, moderado y alto.

La población es un grupo de individuos que presentan características semejantes y que se ubican en el escenario de estudio del investigador, en el cual se ha observado una problemática (Condori,2020). Estuvo conformada por 250 estudiantes de maestría en Educación de una universidad privada de Lima norte.

Entre los Criterios de inclusión, se tomaron en cuenta estudiantes de maestría de Educación de una universidad privada de Lima Norte de 18 a 35 años. Entre los Criterios de exclusión, aquellos que no poseen dispositivos móviles y que no asisten regularmente a las sesiones de aprendizaje.

La muestra es aquel subconjunto de elementos con el cual el investigador recogerá datos precisos sobre las variables de estudio y con los cuales tuvo una aproximación más cercana por ser la fuente más pertinente para obtener la información que ayudan a medir las variables de estudio (Lerma et al. 2021).El muestreo en este estudio fue probabilístico aleatorio simple. este estudio se caracteriza porque es la más flexible de utilizar, ya porque cada unidad que conforma la población tiene las mismas opciones (Rahman, 2013). El tamaño de la muestra se calculó utilizando un programa de Excel, con un nivel de confianza de 95% aleatorio simple, para una población de 250, con un error del 5%, siendo el total de muestra para 151 encuestados.

Como técnica de recolección de datos se empleó la encuesta. Para Acosta (2023), esta le permite al investigador recoger los datos más apropiados sobre una o más variables de estudio en base a un grupo de personas que tienen acceso a cierta información que le ayudaran al autor a alcanzar los objetivos de su estudio. La encuesta se realizó de manera virtual, para que los estudiantes puedan responder desde su aplicativo móvil a través del WhatsApp, a través de esa manera recoger la información con el uso del formulario Google form.

Se aplicó como instrumentos dos cuestionarios de preguntas. Para Saras-Zapata (2023) es una herramienta que recoge información a través de ítems, los cuales se responden de manera cerrada en razón de una escala, en la cual se calculó la

frecuencia, que permitió conocer el nivel de la variable y de las dimensiones según la población. El cuestionario de entornos virtuales contiene 18 ítems y el de aprendizaje significativo 20. (<https://forms.gle/gbyDXQFKtdnTx7EZ7>).

Los instrumentos fueron validados por un grupo de tres expertos en el campo de la docencia universitaria, que calificaron satisfactoriamente la herramienta con el propósito de calcular su validez. Para Gonzalez (2021), la validez consiste en calcular el porcentaje de valoración que un grupo de jueces le dan a un instrumento creado por el investigador y que se desea conocer si es acto para ser aplicado en el estudio. A continuación, se presentan a los expertos que calificaron el instrumento:

Expertos	Exactitud	Relevancia	Equidad	Condición final
Dr. Segundo Sigifredo Pérez	Sí	Sí	Sí	Aplicable
Dra. Mariela Teresa Pariona	Sí	Sí	Sí	Aplicable
Dra. Regina Ysabel Sevilla Sánchez	Sí	Sí	Sí	Aplicable

De acuerdo con Borjas (2020), la confiabilidad, también conocida como análisis de fiabilidad le permite al investigador conocer qué tan pertinentes y claras son las preguntas del instrumento que se aplicó a la población. En esta investigación se realizó una prueba piloto a 30 estudiantes, en la que se demostró que la confianza fue altamente positiva en ambos instrumentos. A continuación, se presentan las estadísticas de confiabilidad por cada variable.

Se procedió a analizar los datos mediante estadística descriptiva para su interpretación; se empleó el programa Microsoft Excel 2016 para los datos de los encuestados, posteriormente, se utilizó el Software estadístico SPSS versión 25 para el respectivo análisis de los resultados en tablas. Finalmente, se usó el programa Word 2016 para la interpretación de los resultados, con el propósito de revelar el nivel de influencia que existe entre las variables y dimensiones.

La presente investigación se realizó con los principios éticos, que son autonomía, no maleficencia, beneficencia y justicia. Por esta razón, este estudio se mantuvo confidencial ante el comité social, la información recopilada se utilizó únicamente para fines de investigación, la protección de la información personal y el

respeto a las diferentes opiniones de los estudiantes asignados al proyecto. En primer lugar, se utilizaron métodos profesionales. La originalidad de la investigación y del Turnitin en el uso de diversos términos por parte de autores en artículos, libros y revistas científicas. Se utilizó el formato APA del séptimo día para la redacción e interpretación.

III. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 1

Descripción de los niveles y frecuencias de Entornos virtuales y dimensiones

Variable y Dimensiones	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Entornos Virtuales	Bajo	6	4,0
	Moderado	41	27,2
	Alto	104	68,9
Factores contextuales	Bajo	19	12,6
	Moderado	52	34,4
	Alto	80	53,0
Procesos de Interacción	Bajo	6	4,0
	Moderado	53	35,1
	Alto	92	60,9
Resultados de Aprendizaje	Bajo	5	3,3
	Moderado	37	24,5
	Alto	109	72,2

La tabla 1 ofrece una visión detallada de los niveles en los entornos virtuales entre los estudiantes, revelando diversos grados de influencia. Se observó que el 4,0% se ubicaron en un nivel bajo por parte de los EV; el 27,2%, moderado y el 68,9%, alto. Respecto a las dimensiones específicas, en la categoría de factores contextuales, el 12,6% un nivel bajo; mientras que el 34,4%, moderado y solo el 53,3%, alto. En cuanto a los procesos de interacción, el 4,0% mostró un nivel bajo; el 35,1%, moderado y el 60,9%, alto. Finalmente, en la dimensión resultados de aprendizaje, el 3,3%, un nivel bajo; el 24,5%, moderado y el 72,2%, alto.

Tabla 2*Descripción de los niveles y frecuencias de la aprendizaje significativo y dimensiones*

Variable y dimensiones	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Aprendizaje significativo	B	15	9,9
	M	56	37,1
	A	80	53,0
Motivación	B	6	4,0
	M	43	28,5
	A	102	67,5
Comprensión	B	4	2,6
	M	33	21,9
	A	114	75,5
Funcionalidad	B	7	4,6
	M	28	18,5
	A	116	76,8
Participación activa	B	5	3,3
	M	21	13,9
	A	125	82,8
Relación con la vida Real	B	4	2,6
	M	37	24,5
	A	110	72,8

La tabla 2 ofrece una visión detallada de los niveles en el aprendizaje significativo de los estudiantes, revelando diversos grados de influencia. Se observó que el 9,9% de estudiantes se ubicaron en un nivel bajo en el aprendizaje significativo, el 37,1%, moderado y el 53,0%, alto. Respecto a las dimensiones específicas, en la motivación, el 4,0%, un nivel bajo; mientras que el 28,5%, moderado y solo el 67,5%, alto. En cuanto a la comprensión, el 2,6% mostró un nivel bajo; el 21,9 %, moderado y el 75,5%, alto; mientras que en la dimensión funcionalidad, el 4,6%, un nivel bajo; el 18,5%, moderado y el 76,8%, alto; en cambio, en la dimensión participación activa, el 3,3%, presentó un nivel bajo; el 13,9%, moderado y el 82,8%, alto. Finalmente, en la dimensión relación con la vida real, el 3,3% mostró un nivel bajo; el 24,5%, moderado y el 72,2%, alto.

Análisis inferencial

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado la regresión logística ordinal porque las dos variables son de naturaleza cualitativa y han sido medidas con escala ordinal.

Tabla 3

Prueba de ajuste de AS y dimensiones.

Variable y dimensiones	Verosimilitud	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Aprendizaje significativo	11,055	88,013	2	,000
Motivación	12,570	75,316	2	,000
Comprensión	14,094	63,052	2	,000
Funcionalidad	13,158	66,037	2	,000
Participación activa	15,216	44,328	2	,000
Relación con la vida real	12,323	58,981	2	,000

En la tabla 3 los resultados de la prueba de hipótesis general y específicas indican que el modelo se ajusta a la regresión logística ordinal: EV vs. AS (Sig. 0.000 < 0.05); EV vs. Motivación (Sig. 0.000 < 0.05); EV vs. Comprensión (Sig. 0.000 < 0.05); EV vs. Funcionalidad (Sig. 0.000 < 0.05); EV vs. Participación activa (Sig. 0.000 < 0.05), EV vs. Relación con la vida real (Sig. 0.000 < 0.05),

Tabla 4*Prueba de bondad de ajuste al modelo de análisis del AS y sus dimensiones*

Variable y dimensiones		Chi- cuadrado	gl	Sig.
Aprendizaje significativo	Pearson	,185	2	,893
	Desviación	,218	2	,846
Motivación	Pearson	,207	2	,902
	Desviación	,373	2	,830
Comprensión	Pearson	,734	2	,693
	Desviación	1,275	2	,529
Funcionalidad	Pearson	,399	2	,819
	Desviación	,666	2	,717
Participación activa	Pearson	1,851	2	,396
	Desviación	2,641	2	,267
Relación con la vida real	Pearson	,718	2	,698
	Desviación	1,209	2	,546

Se observó en la tabla 4 en la prueba de ajuste del modelo que la significancia es mayor de 0.05 en todos los casos en AS (Sig.= 0.893 > 0.05), motivación (Sig.= 0.902 > 0.05), comprensión (Sig.= 0.693 > 0.05), funcionalidad (Sig.= 0.819 > 0.05), participación activa (Sig.= 0.396 > 0.05), relación con la vida real (Sig.= 0.698 > 0.05), los cual demuestra que el modelo es adecuado.

Tabla 5*Prueba de variabilidad del modelo del AS y sus dimensiones*

Variable y dimensiones	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
Aprendizaje significativo	,442	,572	,394
Motivación	,393	,509	,337
Comprensión	,341	,442	,283
Funcionalidad	,354	,459	,296
Participación activa	,254	,330	,199
Relación con la vida real	,323	,419	,264

La tabla 5 evidenció la variabilidad, mostró que el entorno virtual influyó en el 57,2% de la variabilidad del AS. Asimismo, influyó en las dimensiones: motivación 50,9%, comprensión 44,2%, funcionalidad 45,9%, participación activa 33% y relaciones con la vida real 41,9%.

Tabla 6*Prueba de estimación de parámetros de EV y AS*

		Estimación	Error estándar	Wald	l	ig.	95% de intervalo de confianza	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Entornos =	-	,				-	-
	1]	24,241	527	215,541		000	25,274	23,209
	[Entornos =	-	,				-	-
	2]	2,708	462	34,376		000	3,613	1,803
Ubicación	[Aprendizaje	-	,				-	-
	=1]	23,836	000	24,404		000	23,836	23,836
	[Aprendizaje	-	,				-	-
	=2]	2,637	534				3,683	1,591
	[Aprendizaje	0 ^a
	=3]							

En la tabla 6 se evidenció en el resultado de la prueba de Wald, que alcanzó un valor de 24,404, superando el umbral crítico de 4, y un valor p de 0.000. Estos hallazgos permitieron rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis afirmativa, lo que sugirió que los EV influyeron en el AS de los estudiantes. Además, el umbral también reforzó esta conclusión, presentó un valor Wald de 215,541 que igualmente es superior a 4, y un valor p de 0.000.

Tabla 7*Prueba de estimación de parámetros de los EV y la dimensión 1*

		Estimación	Error estándar	Wald	l	ig.	95% de intervalo de confianza	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Entornos =	-	1	3			-	-
	1]	6,483	,057	7,624		000	8,555	4,412
	[Entornos =	-	,	4			-	-
	2]	1,925	297	2,005		000	2,508	1,343
Ubicación	[Motivación	-	1	2			-	-
	=1]	8,095	,521	8,325		000	11,076	5,114
	[Motivación	-	,	3			-	-
	=2]	2,561	436	4,484		000	3,416	1,706
	[Motivación	0 ^a
	=3]							

En la tabla 7 se evidenció en el resultado de la prueba de Wald, que alcanzó un valor de 28,325, superando el umbral crítico de 4, y un valor p de 0.000. Estos hallazgos permitieron rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, lo que se sugirió que los EV influyeron en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Además, el umbral también se reforzó esta conclusión, ya que se presentó un valor Wald de 37,624 que igualmente es superior a 4, y un valor p de 0.000.

Tabla 8*Prueba de estimación de parámetros de EV y la dimensión 2*

		Estimación	Error estándar	Wald	l	ig.	95% de intervalo de confianza	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Entornos =	-	,	6			-	-
	1]	5,395	682	2,567	000	6,732	4,058	
	[Entornos =	-	,	4			-	-
	2]	1,679	257	2,619	000	2,184	1,175	
Ubicación	[Comprensi	-	1	2			-	-
	ón=1]	6,504	,339	3,582	000	9,129	3,879	
	[Comprensi	-	,	3			-	-
	ón =2]	2,890	479	6,430	000	3,828	1,952	
	[Comprensi	0 ^a
	ón =3]							

En la tabla 8 se evidenció en el resultado de la prueba de Wald, que alcanzó un valor de 23,582, superando el umbral crítico de 4, y un valor p de 0.000. Estos hallazgos permitieron rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, lo que se sugirió que los EV influyeron en la compresión de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Además, el umbral reforzó esta conclusión, donde se presentó un valor Wald de 62,567 que igualmente es superior a 4, y un valor p de 0.000.

Tabla 9*Prueba de estimación de parámetros de EV y la dimensión 3.*

		Estimación	Error estándar	Wald	l	ig.	95% de intervalo de confianza	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Entornos =	-	1	3			-	-
	1]	6,144	,051	4,188	000	8,204	4,085	
	[Entornos =	-	,	4			-	-
	2]	1,571	246	0,805	000	2,053	1,089	
Ubicación	[Funcionalid	-	1	2			-	-
	ad=1]	7,066	,339	7,848	000	9,690	4,442	
	[Funcionalid	-	,	2			-	-
	ad=2]	2,523	484	7,133	000	3,472	1,574	
	[Funcionalid	0 ^a
	ad=3]							

En la tabla 9 se evidenció en el resultado de la prueba de Wald, que alcanza un valor de 27,848, superando el umbral crítico de 4, y un valor p de 0.000. Estos hallazgos permitieron aceptar la hipótesis alternativa, lo que sugirió que los EV influyeron en la funcionalidad. Además, el umbral también reforzó esta conclusión, donde se presentó un valor Wald de 34,188 que igualmente es superior a 4, y un valor p de 0.000.

Tabla 10*Prueba de estimación de parámetros de EV y la dimensión 4*

		Estimación	Error estándar	Wald	I	ig.	95% de intervalo de confianza	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[Entornos =	-					-	-
	1]	4,949	748	43,737		000	6,416	3,483
	[Entornos =	-					-	-
	2]	1,252	215	33,901		000	1,673	,830
Ubicación	[Participació	-					-	-
	n=1]	6,343	1,344	22,278		000	8,978	3,709
	[Participació	-					-	-
	n=2]	2,085	509	16,780		000	3,083	1,087
	[Participació	0 ^a
	n=3]							

En la tabla 10 se evidenció en el resultado de la prueba de Wald, que alcanza un valor de 22,278, superando el umbral crítico de 4, y un valor p de 0.000. Estos hallazgos permitieron aceptar la hipótesis alternativa, lo que confirmó que los EV influyeron en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Además, el umbral también reforzó esta conclusión, presentaron un valor Wald de 43,737 que igualmente es superior a 4, y un valor p de 0.000.

Tabla 11*Prueba de estimación de parámetros de EV y la dimensión 5.*

		E		95% de intervalo de confianza		
		Esti	rror	W	L	Lími
		mación	estándar	ald	ímite	te superior
				l	inferior	
				ig.		
Umbral	[Entornos = 1]	-	,	4	-	-
		5,380	765	9,437	000	6,879 3,880
	[Entornos = 2]	-	,	3	-	-
		1,572	253	8,726	000	2,067 1,077
Ubicación	Relación=1]	-	,	.	-	-
		25,990	000	.	25,990	25,990
	[Relación=2]	-	,	2	-	-
		2,225	425	7,348	000	3,059 1,391
	[Relación=3	0 ^a

En la tabla 10 se evidenció en el resultado de la prueba de Wald, que alcanzó un valor de 27,348, superando el umbral crítico de 4, y un valor p de 0.000. Estos hallazgos permitieron aceptar la hipótesis afirmativa, lo que se confirmó que los EV influyeron en la relación con la vida real de los estudiantes. Además, el umbral también reforzó esta conclusión, presentaron un valor Wald de 49,437 que igualmente es superior a 4, y un valor p de 0

IV. DISCUSIÓN

En relación con el objetivo general el análisis descriptivo de las variables de investigación, se indica que los entornos virtuales se encuentran en el nivel alto y representan el 68,9 %; el AS, en el nivel alto 53,0 % de las percepciones de los encuestados. Por otro lado, en el análisis inferencial con la prueba de regresión logística ordinal se evidencia que los EV y el AS se ajustan al modelo (Sig. 0.000 < 0.05). Del mismo modo, en la prueba de ajuste se muestra que ambas variables están dentro de un modelo adecuado (Sig.= 0.893 > 0.05). También, la prueba de variabilidad indica que los EV influyen en el 57,2% de la variabilidad del AS. Además, la prueba de estimación de parámetros evidencia que el nivel moderado (Wald=24,404 > 4; Sig.=0,000 < 0.05) y bajo (Wald=215,541 > 4; Sig.=0,000 < 0.05) de los EV son predictores también de los niveles bajo y moderado del aprendizaje significativo. Este resultado presenta similitud con Novoa (2023), quien planteó como propósito conocer el tamaño de relación que los EV presentan con el AS en el adiestramiento de especialistas de enfermería de una universidad de Lima. La autora, mediante la prueba no paramétrica de Rho de Spearman demuestra que ambas variables presentan una asociación de 0,885; lo cual significa una alta relación positiva, además se observa un grado de significancia de 0,000; el cual es inferior a 0,005; aprobándose la hipótesis afirmativa y descartando toda negación. Por otro lado, el estudio se asemeja a los resultados alcanzados por Ureta (2020), quien logra como objetivo calcular el tamaño de relación que la enseñanza virtual presenta en el AS de cada alumno de la universidad peruana de los Andes. La investigadora, a través de la prueba Tau_b de Kendall observa que existe una relación positiva muy alta de 0,947 entre ambas variables y un grado de significancia (p) de 0,000; lo cual es inferior 0,05; con lo cual se confirma la aprobación de la hipótesis. Por otra parte, Cotrina (2020), coincide con el estudio realizado en este caso, porque plantea como finalidad que los EV y el AS se relacionan en cada alumno de una universidad de Lima Norte. Además, se reconoce que existe una relación positiva moderada de 0.575, por parte de los 120 alumnos de dicha casa de estudios. Por lo cual, se acepta la hipótesis original y se rechaza toda duda. Salcedo (2023), plantea como finalidad determinar la relación que los EV presentan con el aprendizaje significativo de los alumnos de enfermería de una universidad de Ancash. La investigadora indica que existe una relación positiva baja entre las variables por parte de los 152 elementos

que integraron la población. Por lo cual se confirma la hipótesis y se descarta toda negación. Del mismo modo, Neyra (2023), coincide con el estudio realizado porque plantea como objetivo conocer la relación que los EV y el AS presentan en jóvenes en formación universitaria de una casa de estudio de Ica. Por tanto, se demuestra que ambas variables presentan una relación positiva moderada de 0,624 y un grado de significancia 0,000. Esto descarta toda negación y logra que se acepte la hipótesis general. Sin embargo, el estudio discrepa con Huaranga (2023) quien propuso conocer la relación que los entornos virtuales tenían en el AS de un grupo de alumnos de una casa de estudios. Se observa que las variables presentan una relación negativa muy baja de -0,088 y un grado de significancia (p) de 0,307 por parte de los 138 alumnos que integraron la población de este caso. Por lo tanto, la investigadora explica que los EV no tienen influencia en el aprendizaje significativo debido a que la casa de estudio no emplea los recursos necesarios para un buen desarrollo de conocimientos. Además, dicha situación se comprende porque los docentes, así como los estudiantes no estaban preparados para enfrentar una situación como lo fue estudiar en periodo de pandemia, pues el estilo de enseñanza y dinámicas son muy diferentes al contexto en el cual ellos trabajaban normalmente.

A nivel internacional, el estudio realizado en este caso coincide con Carbache et al. (2021) quienes plantean como propósito conocer la influencia que los entornos virtuales tienen en el AS de los alumnos de una universidad de Ecuador. Los investigadores, mediante una tabla cruzada observan que un 12,9% de estudiantes afirmaron que los EV sí influían en el AS, mientras que un 25% afirman que ciertos entornos son suficientes para un buen aprendizaje mientras que un 43,3% asegura sentirse parcialmente satisfecho con los entornos y solo un 18,8% estima poco satisfecha. Esto se debió a que solo un grupo tiene un mejor manejo de ciertas plataformas digitales como Zoom o Meet, mientras que otros estudiantes no cuentan con ese mismo nivel de manejo, sin embargo, estiman que existen plataformas como Microsoft Teams, que son dinámicas y de mejor calidad que las anteriores mencionadas. Por otro lado, Ortega (2024), coincide con el estudio realizado, porque se plantea como finalidad conocer la calidad de los EV en el AS de estudiantes de educación superior en una universidad de México. La investigadora mediante el análisis de una tabla cruzada observa que un 7% de la población estima que los entornos virtuales influyen en el aprendizaje significativo

gracias a la plataforma Google Classroom, mientras que un 13% señala que esta influencia es positiva al uso del Google Drive, mientras que un 74% prefiere a la plataforma Moodle, un 4% señala que la influencia es gracias al buen manejo del Zoom Meeting y un 2% asegura es positiva gracias al uso de otras aplicaciones que son de utilidad en el campo de los entornos virtuales. Se concluye que se aprueba la hipótesis principal y se rechaza toda negación. Por otro lado, Taco (2023), coincide, porque su objetivo fue analizar la eficacia que los EV presentan en el aprendizaje significativo de un grupo de estudiantes de postgrado de una universidad de Ecuador. El investigador confirma que un 79,3% de estudiantes estima que las plataformas empleadas como entornos virtuales son altamente eficaces en su AS, mientras que el 20,7% estima que es parcialmente eficaz. Por lo tanto, se aprobó la hipótesis principal y se rechazó toda negación. Por otra parte, Medel-San elías et al. (2023), coinciden, debido a que plantearon como finalidad conocer el grado de influencia que la gamificación en EV presenta en el AS en estudiantes de formación académica superior. Los autores, luego de encuestar a dichos jóvenes descubrieron que un 64% consideró que dicha gamificación los motivaba para participar en clases y que ellos fortalecen su aprendizaje significativo, mientras que un 27% consideró que gracias a la gamificación podían interactuar con respecto a los temas tratados en clase y un 9% estimo que los métodos eran suficientes para un buen aprendizaje significativo. Además, Hernández-Suárez et al. (2024), presentan semejanza con el estudio realizado puesto que, en su artículo propusieron conocer la influencia que los EV tienen en el AS en un grupo de 131 jóvenes de una Facultad de una Universidad de Colombia. Los investigadores descubrieron que dicha población, un 97,20% afirmaron que los entornos eran efectivos debido a sus conocimientos del manejo de la tecnología, mientras que un 2,8% afirmaron que la efectividad fue altamente positiva gracias a que los docentes están capacitados en el manejo de las plataformas digitales, así como también en el uso de técnicas que promuevan la participación de todos los alumnos en las horas de clases. Con respecto a la primera hipótesis específica de este estudio, se tiene que los entornos virtuales influyen en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. La investigación arrojó que existe un dominio significativo por parte de los EV en el AS de la población mencionada, porque un 67,5% de este grupo de estudiantes afirmo sentirse altamente motivados con el ritmo de trabajo proporcionado en cada

clase virtual mientras que un 28,5% menciona sentirse parcialmente satisfecho porque consideran que hay docentes que aún deben capacitarse más en el uso de las herramientas digitales para un mejor aprendizaje significativo, y un 4% estima sentirse poco motivado debido a que reconocen que su bajo conocimiento en el uso de herramientas afecta su aprendizaje, además de no contar con herramientas apropiadas, y en muchos casos de no tener acceso a internet.

I. CONCLUSIONES

Se concluyó que

1. Los EV influyeron de manera positiva en el aprendizaje significativo en un 57,2% de los alumnos de una universidad de Lima Norte, debido a que en dicha casa de estudios se trabajó la motivación, una óptima comprensión y funcionalidad para el logro de una participación activa, la cual se reflejó en la práctica con la vida real.
2. Los EV influyeron en la motivación de un 50,9% de los estudiantes, ya que trabajaron ciertas técnicas en las cuales se fortalecieron sus creencias y valores, así como también sus intereses y emociones durante cada sesión que recibieron.
3. Los EV influyeron en la comprensión de un 44,2% de los estudiantes, ya que trabajaron en la construcción de aprendizajes, empleando ciertos materiales con el objetivo de crear una estructura de conocimientos que estimularon a los estudiantes a que desarrollen una reflexión crítica en cada clase dictada.
4. Los EV influyeron en la funcionalidad de un 45,9% de los estudiantes, ya que lograron a aplicar sus capacidades para resolver problemas, así como también sus habilidades para captar conocimientos nuevos, su flexibilidad para la integración de recursos empleados en cada sesión virtual.
5. Los EV influyeron en la participación activa de un 33% de estudiantes, ya que se observó que en dicho grupo poseen una óptima eficacia de cada instrumento empleado en clase, como además la notable participación entre dichos jóvenes, sin dejar de lado sus habilidades para enfrentar nuevos retos en cada autoevaluación realizada en las sesiones.
6. Los EV influyeron con la vida real de un 41,9% de estudiantes, ya que afirmaron poner en práctica cada lección que les transmitieron en las clases teóricas, además de la participación en la búsqueda de solución ante problemas reales, en donde aplicaron sus habilidades, como futuros profesionales.

II. RECOMENDACIONES

Se recomienda

1. Del objetivo general, que los docentes dicha casa de estudios, se enfoquen en promover la participación activa en dicha población, de tal manera que estos se sientan más motivados y logren comprender las sesiones para seguir el ritmo de trabajo donde se visualice una mejor funcionalidad en la práctica laboral y con la vida real.
2. Incentivar a los docentes a que logren motivar realmente a los estudiantes desde que empieza la sesión de aprendizaje, de tal manera que estos puedan sentirse estimulados hasta que finalice una clase presencial o virtual, utilizando las herramientas digitales donde puedan captar nuevos conocimientos y logren dominar la clase del tema asignado.
3. Capacitar a aquellos alumnos y docentes en la comprensión del manejo en el uso de los entornos virtuales que existen, ya que con la práctica podrán adaptarse para presentar buenos trabajos o exposiciones con estas herramientas que sirven de mucha utilidad en el aprendizaje significativo.
4. Innovar los materiales que el personal docente utiliza para que el estudiante ejercite sus conocimientos en la búsqueda de solución ante ciertos problemas que se les puede presentar en el campo profesional, de tal manera que la funcionalidad sea altamente significativa en su aprendizaje.
5. Aplicar el uso de la gamificación, de tal manera que se fortalezca la participación activa en todos los aprendices, de modo que esto capture su atención y descubran sus talentos antes ciertas materias que se dictan con el propósito de mejorar su aprendizaje significativo.
6. Organizar charlas en donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias en la aplicación de todo lo aprendido en las clases virtuales durante sus prácticas profesionales con el propósito de que cada alumno pueda exponer sus ideas de mejora ante dichas situaciones compartidas y así puedan mejorar su desempeño en el campo profesional.

REFERENCIAS

- Acharki, Z. (2021). Docencia universitaria en entornos virtuales de aprendizaje. *Communication Papers*, 10(20), 89. https://doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v10i20.22595
- Acosta Faneite, S. F. (2023). Criteria For The Selection Of Techniques And Instruments For Data Collection In Mixed Research. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303>
- Aguilar, L. R. I., & Otuyemi, E. O. (2020). Documentary analysis: importance of virtual environments in educational processes at the higher level. *Tecnología. Tecnología, Ciencia y Educación*, 17(1), 57–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11607>
- Alberca Pintado, N. E., Concha Sánchez, E. K., Arraiza Alvarado, J. J., & Neira Adrianzen, S. E. (2021). Acompañamiento pedagógico y competencias docentes en el aprendizaje significativo en instituciones educativas públicas en Perú. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(21), 1580–1592. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.299>
- Albus, P., Vogt, A., & Seufert, T. (2021). Signaling in virtual reality influences learning outcome and cognitive load. *Computers and Education*, 166(April 2020), 104154. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104154>
- Amaiquema, F., Andaluz, J., Arreaga, A., Ramos, L., & Zambrano, J. (2021). *Los Mapas Mentales, Una Técnica Eficiente Para El Aprendizaje Significativo En Laeducación Superiormental Maps, an Efficient Technique for Meaningful Learning in Higher Education*. 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4795149>
- Aranda Yanoc y vilchez elizabeth. (2021). Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en la disrupción del proceso enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 13474–13485. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1337
- Arango-Vásquez, S. I., & Manrique-Losada, B. (2023). Communicative interactions and collaboration mediated by virtual university learning environments. *Revista de Educación a Distancia*, 23(76). <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/red.544981>
- Araya-Landabur Carolina, Eliette, B.-R., & Catalán-Cueto Juan. (2021). *Rol del*

- docente para la educación virtual en tiempos de pandemia: Retos y oportunidades*. 63(11), 30–45. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i11.3248>
- Armijos Uzho, A., Paucar Guayara, C., & Quintero Barberi, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Azogue-Punina, J. G., & Barrera-Erreyes, H. M. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo Intrinsic motivation in meaningful learning Motivação intrínseca na aprendizagem significativa. *Polo Del Conocimiento: Revista Científica*, 46(6), 99–116. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i6.1469>
- Banda, H. J., & Nzabahimana, J. (2022). The Impact of Physics Education Technology (PhET) Interactive Simulation-Based Learning on Motivation and Academic Achievement Among Malawian Physics Students. *Journal of Science Education and Technology*, 32(1), 127–141. <https://doi.org/10.1007/s10956-022-10010-3>
- Berrocal, Carmen Rosa Villegas, Ruiz, A. F. A. (2022). Shared Knowledge Construction in Virtual Learning Environments in Basic Education Students. *SciELO Preprints*, 2022(SE-Applied Social Sciences), 91–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.37135/chk.002.18.06>
- Betancourt Ramos, P. A., Alzate, L. A., & Ardila Suarez, J. D. (2023). Efectos de laboratorios virtuales en competencias procedimentales de ciencias naturales de estudiantes de octavo grado. *Eduweb*, 17(4), 55–64. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2023.17.04.6>
- Blanco, M. A., & Blanco, M. E. (2021). Bienestar emocional y aprendizaje significativo a través de las TIC en tiempos de pandemia. *Ciencia Unemi*, 14(36), 21–33. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol14iss36.2021pp21-33p>
- Borgobello, A. (2018). Pensando la interacción en entornos virtuales desde datos empíricos: caminos entre casos y teoría. *Enfoques*, 3(1), 45–77. <https://doi.org/10.24267/23898798.280>
- Borjas García, J. E. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *Trascender, Contabilidad Y Gestión*, 15(15), 79–97. <https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- Cabrera-Tenecela, P. (2023). Nueva organización de los diseños de investigación New organization of research designs. *South American Research Journal*, 3(1), 37–51. <https://www.sa-rj.net/https://doi.org/10.5281/zenodo.8050508>

- Caprara, L., & Caprara, C. (2021). Effects of virtual learning environments: A scoping review of literature. In *Education and Information Technologies* (Vol. 27, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10768-w>
- Carbache, Muñoz Chávez, J. A., Miguel, L., & Ruperti, M. (2021). Entornos Virtuales Como Estrategia De Enseñanza-Aprendizaje En La Educación Superior: Caso Uleam, Extensión Bahía De Caráquez Virtual Environments As a Teaching-Learning Strategy in Higher Education: Uleam Case, Bahía De Caráquez. *Revista Científica SAPIENTIAE*, 4(7), 54–63. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/sapientiae/article/view/189>
- Carrasco Lino, L. C., Olivera Roque, R. H., Huaranga Rivera, L., & Polanco Tintaya, A. N. (2022). Aprendizaje Ubicuo y entornos virtuales durante la pandemia por COVID-19 en Perú. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2004–2018. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.469>
- Carriel Zambrano Nayely Mendoza Mora Shirley. (2024). *Trabajo De Integración Curricular Previo a La Obtención Del Título De Licenciada En Pedagogía De La Actividad Física Y Deporte*. 30–40. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14505/TIC-UTB-FCJSE-PAFIDE-000010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cedeño Maria eugenia, & Rivadeneira Maria, Z. J. (2023). El aprendizaje significativo en la práctica. *Indivisa, Boletín de Estudios e Investigación*, 1(Monografía VIII), 643–652. <https://doi.org/10.37382/indivisa.vimonografiaviii.824>
- Condori, P. (2020). Universo, población y muestra. *Acta Académica*, 1–16. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Cotrina, J. C. (2020). TIC y aprendizaje significativo en los estudiantes de una universidad de Lima Norte, Lima, 2020 [Universidad Cesar Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*. <https://doi.org/TIC y aprendizaje significativo en los estudiantes de una universidad de Lima Norte, Lima, 2020>
- Davydova, M., Divinagracia, L. M., Ng, K. E., & Bradley, N. (2024). Student perspectives on peer education using a virtual platform to enhance advanced pharmacy practice experiences (APPE). *Pharmacy Education*, 24(1), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.46542/pe.2024.241.4853>
- Del Rocío Carranza Alcántar, M., & Montes, J. F. C. (2018). Perception of students on meaningful learning and teaching strategies in blended learning. *REICE. Revista*

- Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educacion*, 16(1), 73–88.
<https://doi.org/10.15366/reice2018.16.1.005>
- DeLuca, C., Searle, M., Carbone, K., Ge, J., & LaPointe-McEwan, D. (2021). Toward a pedagogy for slow and significant learning about assessment in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 101, 103316.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103316>
- Dunn, A. L., & Moore, L. L. (2020). Significant Learning Of Peer-Mentors Within A Leadership Living-Learning Community: A Basic Qualitative Study. *Journal of Leadership Education*, 19(2), 64–75. <https://doi.org/10.12806/v19/i2/r5>
- Espinar Álava, E. M., & Viguera Moreno, J. A. (2020). Experiential Learning and its Impact on Today's Education. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142020000300012&script=sci_arttext
- Espinosa Becerra, A. P., Quiroga-Baquero, L. A., & Jiménez-Molina, J. R. (2020). Investigación traslacional en psicología jurídica: propuestas, retos y perspectivas. *Journal of Behavior, Health & Social Issues*, 12(2), 1–12.
<https://doi.org/10.22201/fesi.20070780e.2020.12.2.76306>
- Flores, V. (2021). Meaningful learning with active teaching strategy for a software project course. An experience in northern chile. *Ingeniare*, 29(1), 120–128.
<https://doi.org/10.4067/S0718-33052021000100120>
- Flores, J. U., Bacuilimaa, L. A., & , Diego Urdialesa, B. (2020). Estudiantes de un plantel educativo secundario del sur del Ecuador y un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA): Impacto de su implementación. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 8–17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.2.1>
- Francisco Fernández-García, E. I., Georgina Muñoz Piloza, A. I., Arnulfo Cevallos-Sánchez, H. I., Manuel Zambrano-Acosta III, J., Francisco Fernández García, E., Arnulfo Cevallos Sánchez, H., & Manuel Zambrano Acosta, J. (2022). Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales Estrategia didáctica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales Didactic strategy for the strengthening of meaningful. *Núm. 3. Especial Agosto*, 8, 1015–1035.
<http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Gil Noguera, J. A., & Hernández Prados, M. Á. (2022). La dialéctica del sistema

educativo actual: una revisión crítica sobre la llamada innovación educativa. In *Libro de actas del VII Congreso Virtual Internacional sobre La Educación en el Siglo XXI, celebrado del 14 al 28 de abril de 2022*. <https://www.eumed.net/uploads/libros/466407af8ded7acc36da62f7407f7695.pdf#page=6>

Gonzalez-Argote, J., & Castillo-González, W. (2024). Problem-Based Learning (PBL), review of the topic in the context of health education. *Seminars in Medical Writing and Education*, 3, 57. <https://doi.org/10.56294/mw202457>

Gonzalez Muñoz, E. L. (2021). *Estudio De Validez Y Confiabilidad Del Cuestionario Nórdico Estandarizado , Para Detección De Sintomas Musculoesqueléticos En Población Mexicana Validity and Reliability Study of the Standardized Nordic Questionnaire , for the Detection of Muscular-Skelet.* 3(1), 8–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.29393/EID3-1EVEG10001>

Haile G, A. M. and E. A. (2023). Towards Innovative Didactics To Enhance Meaningful Math Learning In Gen Z. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย*, 4(1), 88–100.

Hernández-Suárez, C. A., & Raúl, A. A. G.-S. (2024). Perceptions of social learning and the operability of a virtual environment: an analysis of students from a Faculty of Education. *Formacion Universitaria*, 17(1), 129–138. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062024000100129>

Huaringa, P. (2023). *Influencia de los entornos virtuales en el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2022*. Universidad César Vallejo.

Kaspar, K., Burtniak, K., & Rùth, M. (2023). Online learning during the Covid-19 pandemic: How university students' perceptions, engagement, and performance are related to their personal characteristics. *Current Psychology*, 43(18), 16711–16730. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04403-9>

Kyrlitsias, C., & Michael-Grigoriou, D. (2022). Social Interaction With Agents and Avatars in Immersive Virtual Environments: A Survey. *Frontiers in Virtual Reality*, 2(January), 1–13. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.786665>

Lerma, A., Vázquez, J., Martínez, M., González, L., Coronado, J., Barraza, A., Mejía, M., & Mercado, J. (2021). Manual de Temas nodales de la investigación cuantitativo. In *Universidad Pedagógica de Durango*. <https://centro-investigacion-innovacion-educativa.bravesites.com/files/documents/306aa3ba-3be8-4e59->

ab4d-51508f7513c6.pdf#page=82

- Lestari, N., Winarsih, M., & Kusumawardani, D. (2023). Research trends in meaningful learning in distance education environments: A review of articles published in Q1 to Q3 indexed journal from 2012 to 2022. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 189–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.5602>
- Li, K., Zhu, A., Zhao, Song, Liu, & Jiabei. (2024). Utilizing Deep Learning to Optimize Software Development Processes. *Journal of Computer Technology and Applied Mathematics*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11084103>
- López De La Cruz, E. C. I. (2021). El conectivismo, el nuevo paradigma del aprendizaje. *Desafios*, 12(1), 73–79. <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>
- Lopez, L., & Lozano, C. (2021). Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(6), 10828–10837. <https://doi.org/10.37811/rcm.v5i6.1129>
- Maldonado, S., Peñaherrera, W., & Espinoza, P. (2020). Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA's), como recurso de aprendizaje en las clases asíncronas de las IES. *Dominio de Las Ciencias*, 6(4), 1279–1291. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1536>
- Manterola, C., Hernández-Leal, M. J., Otzen, T., Espinosa, M. E., & Grande, L. (2023). Cross Section Studies. A Research Design to Consider in Morphological Sciences. *International Journal of Morphology*, 41(1), 146–155. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146>
- Maria, Blanco Maria Alejandra Blanco, M. E., & Bernabé Teodoro Vila Hinojo. (2021). Emotional Well-Being Activities Proposed For The Development Of Meaningful Learning In Post-Pandemic Times. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Matienco, R. (2020). Evolución del la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista de Investigación Filosófica y Teoría Social*, 2(3), 17–26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15/14>
- Matos, R., & Yáñez, N. (2023). Entornos Virtuales de Aprendizaje en la educación universitaria, una mirada tecno educativa. *Revista Electrónica Conocimiento*

Libre y Licenciamiento (CLIC), 63–74.

- Medel-San elías, L., Moreno Beltrán, R., & Caracheo Aguirre, E. (2023). Implementation of Gamification in Virtual Teaching-Learning Environments for Higher Education. *Revista Iberoamericana Para La Investigacion y El Desarrollo Educativo*, 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596>
- Miranda-Núñez, Y. R. (2022). Aprendizaje significativo desde la praxis educativa constructivista. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 7(13), 79. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i13.1643>
- Moreira, J., Beltron, R., & Beltrón, V. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Ciencias de La Educación*, 7(2), 915–924. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i2.1835>
- Mosquera Duván. (2023). Teacher-Made Materials Based on Meaningful Learning to Foster Writing Skills. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 25(1), 17–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.14483/22487085.18825> Abstract
- Muñoz-Basols, J., & Gutiérrez, M. F. (2024). Interaction in virtual learning environments. In *La enseñanza del español mediada por tecnología*. <https://doi.org/10.4324/9781003146391-10>
- Mystakidis, S. (2021). Deep Meaningful Learning. *Encyclopedia*, 1(3), 988–997. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075>
- Mystakidis, S., Berki, E., & Valtanen, J. P. (2021). Deep and meaningful e-learning with social virtual reality environments in higher education: A systematic literature review. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(5). <https://doi.org/10.3390/app11052412>
- Neyra Diaz, J. S. (2023). Uso de estrategias metodológicas activas y aprendizaje significativo en estudiantes de medicina de una universidad privada, Ica, 2022 [Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/111468>
- Novoa Acevedo, C. (2023). *Enseñanza en entornos virtuales y aprendizaje significativo en la formación de enfermeras especialistas en pediatría en una universidad privada de Lima , 2023 ”* [Norbert wiener]. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/9940>
- Ortega Sánchez, R. M. (2024). Entornos virtuales, conocimiento y utilidad en estudiantes de educación superior. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 8(32), 34–44.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.702>

- Paredes, F., Toro, V., & Salcedo-viteri, K. (2023). *Panel Discussions to Promote Meaningful Learning at Distance Education*. 2, 160–172.
- Pastora, B., & Fuentes, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.341>
- Ponce, Isabel, L., López, M., & Nestor, M. (2022). Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1511–1524. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2309
- Rahman, M. M. (2013). Sample Size Determination For Survey Research And Non-Probability Sampling Techniques: A Review And Set Of Recommendations. *Journal of Entrepreneurship, Business and Economics*, 11(1), 42–62. www.scientificia.com
- Ramírez, R. L. N., & Fernández, de C. J. (2020). *Virtual learning environments: usability and scope in the formation of professional competences in the educational area*. 22, 1–26. [http://148.217.50.3/jspui/bitstream/20.500.11845/1370/4/leticia handle.pdf](http://148.217.50.3/jspui/bitstream/20.500.11845/1370/4/leticia%20handle.pdf)
- Ramos-Galarza, C. (2021). Editorial: Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Requena Arellano, M. (2020). *Self-regulation of learning and its scaffolding in virtual environments Phases, processes and strategies*. 75–84. <http://www.compdes.org/congreso/archivos/LibroCOMPDES2020.pdf><http://www.compdes.org/congreso/>
- Ramos-Vallecillo, N., Murillo-Ligorred, V., & Lozano-Blasco, R. (2024). University Students' Achievement of Meaningful Learning through Participation in Thinking Routines. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 14(4), 1012–1027. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ejihpe14040066> Academic
- Reyes, Baque, G., & Faican, Portilla, G. (2021). Meaningful learning as a didactic strategy for teaching – learning. *Revista Polo Del Conocimiento*, 6(5), 75–86. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de

- conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>
- Rondan Zamata, F., Saavedra Jaramillo, D. I., De La Cruz Reyes, L. A., & Menacho Rivera, A. S. (2020). Estrategias didácticas, desarrollo del pensamiento crítico y su incidencia en el aprendizaje significativo. *CIID Journal*, 1(1), 432–444. <https://doi.org/10.46785/ciidj.v1i1.83>
- Salcedo Garayar, V. (2023). *Aplicación de herramientas virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes de enfermería de una universidad Ancash, 2023* [Norbert Wiener]. <https://hdl.handle.net/20.500.13053/9943>
- Saras Zapata, E. (2023). Técnicas e instrumentos de investigación en la actividad investigativa. *Revista Educación*, 21(21), 8–9. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2023.21.458>
- Starr-Glass, D. (2020). Significant learning experiences and implied students. *On the Horizon*, 28(1), 55–62. <https://doi.org/10.1108/OTH-09-2019-0067>
- Taco, L. (2023). *La Interacción Virtual De Los Estudiantes Y El Aprendizaje Significativo En Entornos Virtuales En La Maestría De Educación Física Y Deporte De La Pontificia Universidad Católica Del Ecuador* [Pontificia Universidad Católica Del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3b7f9225-a309-4a2b-8722-168ea615340e/content>
- Ureta Vila, M. del P. (2020). *La enseñanza virtual y el aprendizaje significativo de los estudiantes de administración de la Universidad Peruana Los Andes - Satipo, 2019* [Universidad Peruana de los Andes]. <http://repositorio.upci.edu.pe/handle/upci/167>
- Vargas, Mendoza, H., Pantoja, Burbano, V., & Miranda, Valdivieso, M. (2021). Prácticas evaluativas de profesores universitarios colombianos en entornos virtuales. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(SpecialIssue 4), 379–395. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i.37014>
- Vélez Córdova, Jasmin del Rocío Arteaga Pita, I. G. (2022). Aprendizaje Basado en Problemas en el aprendizaje significativo de la asignatura de Matemáticas. *Science*, 7(1), 1–8. <http://link.springer.com/10.1007/s00232-014-9701-9><http://link.springer.com/10.1007/s00232-014-9700-x><http://dx.doi.org/10.1016/j.jmr.2008.11.017><http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1090780708003674><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/11>

- Villanueva Salas, E. A. (2023). Los entornos virtuales y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios de la Facultad de Educación de la UNMSM. *Revista Peruana de Computación y Sistemas*, 5(2), 17–28. <https://doi.org/10.15381/rpcs.v5i2.27133>
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2023). Do learners share the same perceived learning outcomes in MOOCs? Identifying the role of motivation, perceived learning support, learning engagement, and self-regulated learning strategies. *Internet and Higher Education*, 56(August 2022), 100880. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2022.100880>
- Yadav, P., & Chaurasia, P. K. (2024). *Use Of Concept Mapping As A Pedagogical Tool To Foster Meaningful Learning In Mathematics At The Middle Education*. 3(1), 36–52.
- Zambrano Yandri, & García Carlos. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 232–245. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1215>
- Zhang, Y., Liu, H., Kang, S. C., & Al-Hussein, M. (2020). Virtual reality applications for the built environment: Research trends and opportunities. *Automation in Construction*, 118(June), 103311. <https://doi.org/10.1016/j.autcon.2020.103311>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia teórica

Título: Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Autor(a): Keysi Nicole Yapo Camacho									
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores						
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable independiente: Entornos Virtuales						
General:	general:	general	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles		
<p>¿Cuál es la influencia que los entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>PE1: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?</p> <p>PE2: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la comprensión de</p>	<p>Determinar la influencia que los entornos virtuales presentan en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Objetivo específico 1:</p> <p>Determinar la influencia que los entornos virtuales presentan en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p>	<p>Los entornos virtuales influyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Los entornos virtuales influyen en la motivación de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p> <p>Los entornos virtuales influyen en la</p>	Factores contextuales	• Contenidos del curso		Ordinal	<p>Bajo (18-42) Moderado (43-67) Alto (68-90)</p>		
				• Actividades					
				• Evaluación					
				• Uso de plataformas digitales					
				• Personalización					
				• Seguridad					
			Procesos de Interacción					• Eficacia en el manejo de recursos.	
								• Tiempo invertido.	
								• Comunicación entre docente y alumno.	
								• Grado de Participación de calidad.	
			• Calidad de interacción						

<p>los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? PE3: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la funcionalidad de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? PE4: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024? PE5: ¿Cuál es la influencia de los entornos virtuales en la relación con la vida real de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024?</p>	<p>Objetivo específico 2: Determinar la influencia de los entornos virtuales presentan en la comprensión de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p>	<p>compresión de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Los entornos virtuales influyen en la funcionalidad de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frecuencia de interacción. 					
	<p>Objetivo específico 3: Determinar la influencia de los entornos virtuales en la funcionalidad en estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p>	<p>Los entornos virtuales influyen en la participación activa de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. Los entornos virtuales influyen en la relación con la vida real de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p>	<p>Resultados de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Información compartida. • Ideas diferentes. • Retroalimentación de conocimientos. • Aplicación práctica. • Satisfacción del estudiante • Participación activa 					
	Variable dependiente: Aprendizaje significativo							
	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles			
	Motivación	• Emociones		Ordinal	Bajo (20-46) Moderado (47-73) Alto (74-100)			
		• Creencias						
		• Intereses						
		• Valores						
	Comprensión	• Construcción del aprendizaje						
		• Significado de los materiales						
• Estructura del conocimiento								
• Reflexión crítica								
Funcionalidad	• Capacidad para resolver problemas							

	<p>universitarios de Lima Norte, 2024.</p> <p>Objetivo específico 5:</p> <p>Determinar la influencia de los entornos virtuales en la relación con la vida real en estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Captación de conocimientos nuevos • Flexibilidad • Integración de recursos 			
		Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> • Eficacia de los instrumentos utilizados • Actuación ante sus compañeros • Enfrentamiento de nuevos retos • Autoevaluación 			
		Relación con la vida real	<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en práctica de la teoría • Solución de problemas reales • Aplicabilidad • Transferencia de habilidades 			

Anexo 2: Tabla de operacionalización de las variables

Entornos virtuales en el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional				
		Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Entornos Virtuales (Muñoz-Basols y Gutiérrez ,2024)	De acuerdo con Muñoz-Basols y Gutiérrez (2024) sostienen que los entornos virtuales en la actualidad les permiten a las instituciones educativas la facultad de crear escenarios en donde se puedan presentar factores contextuales, procesos de interacción y resultados de aprendizaje que ayuden a transmitir las enseñanzas de los docentes a los estudiantes en la etapa de la formación académica.	Factores contextuales	<ul style="list-style-type: none"> - Contenidos del curso - Actividades - Evaluación - Uso de plataformas digitales - Personalización - Seguridad 	1,2,3,4,5,6	Ordinal Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)	Bajo (18-42) Moderado (43-67) Alto (68-90)
		Procesos de Interacción	<ul style="list-style-type: none"> - Eficacia en el manejo de recursos - Tiempo invertido - Comunicación entre docente y alumno - Grado de participación - Calidad de interacción - Frecuencia de interacción 	7,8,9,10,11,12		
		Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Información compartida - Ideas diferentes - Retroalimentación de conocimientos. - Aplicación práctica. - Satisfacción del estudiante - Participación activa 	- 15,14,15,16,17,18		
Aprendizaje significativo	Para Carranza y Caldera (2018) el	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Emociones - Creencias 	1,2,3,4		

(Carranza y Caldera ,2018)	aprendizaje significativo estudia la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la motivación que reciben y presentan, la comprensión que demuestran en cada clase la funcionalidad que cada enseñanza cumplirá en su vida profesional y la participación activa que desarrollará en su vida.		<ul style="list-style-type: none"> - Intereses - Valores 			
		Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción del aprendizaje - Significado de los materiales - Estructura del conocimiento - Reflexión crítica 	5,6,7,8		
		Funcionalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para resolver problemas - Captación de conocimientos nuevos. - Flexibilidad - Integración de recursos. 	9,10,11,12		
		Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> - Eficacia de los instrumentos utilizados - Actuación ante sus compañeros - Enfrentamiento de nuevos retos - Autoevaluación 	13,14,15,16		
		Relación con la vida real	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en práctica de la teoría. - Solución de problemas reales. - Aplicabilidad - Transferencia de habilidades 	17.18,19,20		

Bajo (20-46)
Moderado (47-73)
Alto (74-100)

Anexo 3

Instrumento de recolección de datos

Cuestionario 1 – Entornos virtuales

Agradeciendo por anticipado su amable participación y colaboración en el desarrollo de este estudio. A continuación, encontrará una serie de enunciados que debe calificar de manera honesta y precisa, marcando con una "X" la opción que mejor refleje su respuesta.

La información que brinde será manejada con confidencialidad y utilizada sólo con fines académicos, ¿Doy mi consentimiento para participar de esta investigación?

- O Si
O No

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

Enunciado	1	2	3	4	5
Dimensión 1: Factores contextuales					
1. Los contenidos presentados en los cursos me transmiten enseñanzas dentro del contexto del entorno virtual.					
2. Las actividades presentadas en los cursos facilitan mi aprendizaje dentro del contexto del entorno virtual.					
3. Las evaluaciones que me toman refuerzan mi conocimiento dentro del contexto del entorno virtual.					
4. Las plataformas digitales utilizadas en clase son fáciles utilizar durante las clases virtuales.					
5. El espacio virtual empleado en clase se adapta bien al servicio que se me brinda en mi aprendizaje.					
6. Las plataformas empleadas en las sesiones virtuales no transgreden mi intimidad personal.					
Dimensión 2: Procesos de interacción					

Enunciado	1	2	3	4	5
7. Tengo el conocimiento suficiente sobre el uso de plataformas virtuales para mantener una buena interacción con el docente.					
8. Las horas de enseñanza que me brindan en los entornos virtuales son suficientes para mi aprendizaje.					
9. La comunicación que mantengo con mis docentes en los entornos virtuales sobre los temas de los cursos es buena.					
10. Mi participación durante las clases virtuales es eficaz en mi aprendizaje.					
11. La interacción que se genera en clases virtuales me ayuda a incrementar mis conocimientos.					
12. Mi participación en clase es oportuna antes ciertas dudas que se me presentan durante la sesión.					
Dimensión 3: Resultados por aprendizajes					
13. La información compartida por mis docentes a través las plataformas virtuales genera un resultado positivo en mi aprendizaje.					
14. Las ideas compartidas por mis compañeros y docentes dentro de los entornos virtuales refuerzan mis conocimientos de aprendizaje.					
15. El repaso que mis docentes realizan dentro de los entornos virtuales ayuda a recordar los conocimientos adquiridos en clase.					
16. Los conocimientos adquiridos en clase son aplicados en situaciones de mi campo profesional.					
17. Los contenidos y el soporte de las plataformas son de buena calidad para mi aprendizaje.					
18. Comparto mis puntos de vista sobre las temáticas impartidas en clase sin temor a las críticas de mis compañeros.					



Cuestionario 2 – Aprendizaje significativo

Agradeciendo por anticipado su amable participación y colaboración en el desarrollo de este estudio. A continuación, encontrará una serie de enunciados que debe calificar de manera honesta y precisa, marcando con una "X" la opción que mejor refleje su respuesta.

La información que brinde será manejada con confidencialidad y utilizada sólo con fines académicos, ¿Doy mi consentimiento para participar de esta investigación?

O Si

O No

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

Enunciado	1	2	3	4	5
Dimensión 1: Motivación					
1. Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten emociones que me impulsan a seguir aprendiendo.					
2. Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales influyen en mis creencias como estudiantes.					
3. Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales son interesantes.					
4. Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten nuevos valores como profesional.					
Dimensión 2: Comprensión					
5. El estilo de enseñanza de mis docentes desde las plataformas virtuales crea una comprensión en mi aprendizaje.					
6. Los materiales empleados por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales crean una comprensión en mi aprendizaje.					
7. Los términos empleados por mis docentes en las plataformas virtuales presentan una fácil comprensión en mi aprendizaje.					

Enunciado	1	2	3	4	5
8. Realizo un análisis sobre cada temática tratada en clase.					
Dimensión 3: Funcionalidad					
9. El conocimiento obtenido por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales me brinda la capacidad para resolver problemas en mi carrera profesional.					
10. Las prácticas que mis docentes me dejan desde las plataformas virtuales me ayudan a detectar nuevos conocimientos en mi entorno profesional.					
11. Los materiales que el docente utiliza en clase son apropiados para recibir un aprendizaje eficiente.					
12. Los elementos multimedia utilizados por el docente complementan su enseñanza para recibir un aprendizaje efectivo.					
Dimensión 4: Participación activa					
13. Los instrumentos que mis docentes presentan en las plataformas virtuales promueven mi participación dentro de la clase.					
14. Las dinámicas presentadas por mis docentes desde las plataformas virtuales promueven mi participación con mis compañeros de clase.					
15. Los ejercicios presentados por mis docentes desde las plataformas virtuales son un buen entrenamiento para reforzar mis conocimientos.					
16. Las medidas de evaluación que tomo en clases me ayudan a mejorar mi capacidad como futuro profesional.					
Dimensión 5: Relación con la vida real					
17. Las clases teóricas que me brindan mis docentes desde las plataformas virtuales las pongo en práctica en mi vida profesional.					
18. Las prácticas que mis docentes me mandan a realizar desde las plataformas virtuales me impulsan a encontrar solución a situaciones que ocurren en mi vida profesional.					
19. Los conceptos expuestos por mis docentes en clase me han servido para aplicarlo en mi experiencia personal.					
20. He adquirido habilidades a través de los conocimientos adquiridos en situaciones fuera de mi aula virtual.					

Anexo 4

Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra

Presente.-

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula B2, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optare el grado de Maestra.

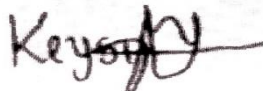
El título de la investigación es: Habilidades blandas en el aprendizaje de competencias investigativas en estudiantes de maestría de una universidad de Lima, 2024 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de categorización, Subcategorías, Ítems apriorística
- Certificado de validez de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y nombres:
Yapo Camacho, Keysi Nicole
DNI N.º: 74848460

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación que lleva por título: Habilidades blandas en el aprendizaje de competencias investigativas en estudiantes de maestría de una universidad de Lima, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable Entornos virtuales.

Definición de la variable: De acuerdo con Muñoz-Basols y Gutiérrez (2024) sostienen que los entornos virtuales en la actualidad les permiten a las instituciones educativas la facultad de crear escenarios en donde se puedan presentar factores contextuales, procesos de interacción y resultados de aprendizaje que ayuden a transmitir las enseñanzas de los docentes a los estudiantes en la etapa de la formación académica.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Factores contextuales	Contenidos del curso	Los contenidos presentados en los cursos me transmiten enseñanzas dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Actividades	Las actividades presentadas en los cursos facilitan mi aprendizaje dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Evaluación	Las evaluaciones que me toman refuerzan mi conocimiento dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Uso de plataformas digitales	Las plataformas digitales utilizadas en clase son fáciles utilizar durante las clases virtuales.	1	1	1	1	
	Personalización	El espacio virtual empleado en clase se adapta bien al servicio que se me brinda en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Seguridad	Las plataformas empleadas en las sesiones virtuales no transgreden mi intimidad personal.	1	1	1	1	
Procesos de interacción	Eficacia en el manejo de recursos	Tengo el conocimiento suficiente sobre el uso de plataformas virtuales para mantener una buena interacción con el docente.	1	1	1	1	
	Tiempo invertido	Las horas de enseñanza que me brindan en los entornos virtuales son suficientes para mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Comunicación entre docente y alumno	La comunicación que mantengo con mis docentes en los entornos virtuales sobre los temas de los cursos es buena.	1	1	1	1	
	Grado de participación	Mi participación durante las clases virtuales es eficaz en mi aprendizaje.	1	1	1	1	

	Calidad de interacción	La interacción que se genera en clases virtuales me ayuda a incrementar mis conocimientos.	1	1	1	1	
	Frecuencia de interacción	Mi participación en clase es oportuna antes ciertas dudas que se me presentan durante la sesión.	1	1	1	1	
Resultados de aprendizaje	Información compartida	La información compartida por mis docentes a través las plataformas virtuales genera un resultado positivo en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Ideas diferentes	Las ideas compartidas por mis compañeros y docentes dentro de los entornos virtuales refuerzan mis conocimientos de aprendizaje.	1	1	1	1	
	Retroalimentación de conocimientos	El repaso que mis docentes realizan dentro de los entornos virtuales ayuda a recordar los conocimientos adquiridos en clase.	1	1	1	1	
	Aplicación practica	Los conocimientos adquiridos en clase son aplicados en situaciones de mi campo profesional.	1	1	1	1	
	Satisfacción del estudiante	Los contenidos y el soporte de las plataformas son de buena calidad para mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Participación activa	Comparto mis puntos de vista sobre las temáticas impartidas en clase sin temor a las críticas de mis compañeros.	1	1	1	1	


Matriz de validación del cuestionario de la variable Aprendizaje Significativo

Definición de la variable: Para Carranza y Caldera (2018) el aprendizaje significativo estudia la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la motivación que reciben y presentan, la comprensión que demuestran en cada clase la funcionalidad que cada enseñanza cumplirá en su vida profesional y la participación activa que desarrollará en su vida.


Dimensi ones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación	Emociones	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten emociones que me impulsan a seguir aprendiendo.	1	1	1	1	
	Creencias	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales influyen en mis creencias como estudiantes.	1	1	1	1	
	Intereses	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales son interesantes.	1	1	1	1	
	Valores	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten nuevos valores como profesional.	1	1	1	1	
Comprensión	Construcción del aprendizaje	El estilo de enseñanza de mis docentes desde las plataformas virtuales crea una comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Significado de los materiales	Los materiales empleados por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales crean una comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Estructura del conocimiento	Los términos empleados por mis docentes en las plataformas virtuales presentan una fácil comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Reflexión crítica	Realizo un análisis sobre cada temática tratada en clase.	1	1	1	1	
Funcionalidad	Capacidad para resolver problemas	El conocimiento obtenido por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales me brinda la capacidad para resolver problemas en mi carrera profesional.	1	1	1	1	

	Captación de conocimientos nuevos	Las prácticas que mis docentes me dejan desde las plataformas virtuales me ayudan a detectar nuevos conocimientos en mi entorno profesional.	1	1	1	1	
	Flexibilidad	Los materiales que el docente utiliza en clase son apropiados para recibir un aprendizaje eficiente.	1	1	1	1	
	Integración de recursos	Los elementos multimedia utilizados por el docente complementan su enseñanza para recibir un aprendizaje efectivo.	1	1	1	1	
Participación activa	Eficacia de los instrumentos utilizados	Los instrumentos que mis docentes presentan en las plataformas virtuales promueven mi participación dentro de la clase.	1	1	1	1	
	Actuación ante sus compañeros	Las dinámicas presentadas por mis docentes desde las plataformas virtuales promueven mi participación con mis compañeros de clase.	1	1	1	1	
	Enfrentamiento de nuevos retos	Los ejercicios presentados por mis docentes desde las plataformas virtuales son un buen entrenamiento para reforzar mis conocimientos.	1	1	1	1	
	Autoevaluación	Las medidas de evaluación que tomo en clases me ayudan a mejorar mi capacidad como futuro profesional.	1	1	1	1	
Relación con la vida real	Puesta en práctica de la teoría	Las clases teóricas que me brindan mis docentes desde las plataformas virtuales las pongo en práctica en mi vida profesional.	1	1	1	1	
	Solución de problemas reales	Las prácticas que mis docentes me mandan a realizar desde las plataformas virtuales me impulsan a encontrar solución a situaciones que ocurren en mi vida profesional.	1	1	1	1	
	Aplicabilidad	Los conceptos expuestos por mis docentes en clase me han servido para aplicarlo en mi experiencia personal.	1	1	1	1	
	Transferencia de habilidades	He adquirido habilidades a través de los conocimientos adquiridos en situaciones fuera de mi aula virtual.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Entornos virtuales
Objetivo del instrumento	Determinar la influencia de los entornos virtuales
Nombres y apellidos del experto	Segundo Sigifredo Pérez
Documento de identidad	25601051.
Años de experiencia en el área	25
Máximo Grado Académico	Doctor
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	993897503
Firma	
Fecha	20/06/2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Recoger información sobre el aprendizaje significativo
Nombres y apellidos del experto	Segundo Sigifredo Pérez
Documento de identidad	25601051.
Años de experiencia en el área	25
Máximo Grado Académico	Doctor
Nacionalidad	Peruano
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	993897503
Firma	
Fecha	20/06/2024

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señorita: Mariela Teresa Pariona Benavides

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría en Docencia Universitaria de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2024, aula virtual, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Maestría.

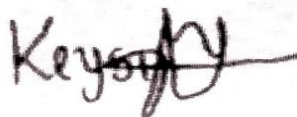
El título de la investigación es: **Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024**; y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de Operacionalización de variable, Dimensiones, Indicadores
- Certificado de validez de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y nombres:
Yapo Camacho, Keysi Nicole
DNI N.º: 74848460

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación que lleva por título: Habilidades blandas en el aprendizaje de competencias investigativas en estudiantes de maestría de una universidad de Lima, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable Entornos virtuales.

Definición de la variable: De acuerdo con Muñoz-Basols y Gutiérrez (2024) sostienen que los entornos virtuales en la actualidad les permiten a las instituciones educativas la facultad de crear escenarios en donde se puedan presentar factores contextuales, procesos de interacción y resultados de aprendizaje que ayuden a transmitir las enseñanzas de los docentes a los estudiantes en la etapa de la formación académica.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Factores contextuales	Contenidos del curso	Los contenidos presentados en los cursos me transmiten enseñanzas dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Actividades	Las actividades presentadas en los cursos facilitan mi aprendizaje dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Evaluación	Las evaluaciones que me toman refuerzan mi conocimiento dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Uso de plataformas digitales	Las plataformas digitales utilizadas en clase son fáciles utilizar durante las clases virtuales.	1	1	1	1	
	Personalización	El espacio virtual empleado en clase se adapta bien al servicio que se me brinda en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Seguridad	Las plataformas empleadas en las sesiones virtuales no transgreden mi intimidad personal.	1	1	1	1	
Procesos de interacción	Eficacia en el manejo de recursos	Tengo el conocimiento suficiente sobre el uso de plataformas virtuales para mantener una buena interacción con el docente.	1	1	1	1	
	Tiempo invertido	Las horas de enseñanza que me brindan en los entornos virtuales son suficientes para mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Comunicación entre docente y alumno	La comunicación que mantengo con mis docentes en los entornos virtuales sobre los temas de los cursos es buena.	1	1	1	1	

	Grado de participación	Mi participación durante las clases virtuales es eficaz en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Calidad de interacción	La interacción que se genera en clases virtuales me ayuda a incrementar mis conocimientos.	1	1	1	1	
	Frecuencia de interacción	Mi participación en clase es oportuna antes ciertas dudas que se me presentan durante la sesión.	1	1	1	1	
Resultados de aprendizaje	Información compartida	La información compartida por mis docentes a través las plataformas virtuales genera un resultado positivo en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Ideas diferentes	Las ideas compartidas por mis compañeros y docentes dentro de los entornos virtuales refuerzan mis conocimientos de aprendizaje.	1	1	1	1	
	Retroalimentación de conocimientos	El repaso que mis docentes realizan dentro de los entornos virtuales ayuda a recordar los conocimientos adquiridos en clase.	1	1	1	1	
	Aplicación practica	Los conocimientos adquiridos en clase son aplicados en situaciones de mi campo profesional.	1	1	1	1	
	Satisfacción del estudiante	Los contenidos y el soporte de las plataformas son de buena calidad para mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Participación activa	Comparto mis puntos de vista sobre las temáticas impartidas en clase sin temor a las críticas de mis compañeros.	1	1	1	1	


Matriz de validación del cuestionario de la variable Aprendizaje Significativo

Definición de la variable: Para Carranza y Caldera (2018) el aprendizaje significativo estudia la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la motivación que reciben y presentan, la comprensión que demuestran en cada clase la funcionalidad que cada enseñanza cumplirá en su vida profesional y la participación activa que desarrollará en su vida.


Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación	Emociones	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten emociones que me impulsan a seguir aprendiendo.	1	1	1	1	
	Creencias	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales influyen en mis creencias como estudiantes.	1	1	1	1	
	Intereses	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales son interesantes.	1	1	1	1	
	Valores	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten nuevos valores como profesional.	1	1	1	1	
Comprensión	Construcción del aprendizaje	El estilo de enseñanza de mis docentes desde las plataformas virtuales crea una comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Significado de los materiales	Los materiales empleados por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales crean una comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Estructura del conocimiento	Los términos empleados por mis docentes en las plataformas virtuales presentan una fácil comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Reflexión crítica	Realizo un análisis sobre cada temática tratada en clase.	1	1	1	1	

Funcion alidad	Capacidad para resolver problemas	El conocimiento obtenido por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales me brinda la capacidad para resolver problemas en mi carrera profesional.	1	1	1	1	
	Captación de conocimientos nuevos	Las prácticas que mis docentes me dejan desde las plataformas virtuales me ayudan a detectar nuevos conocimientos en mi entorno profesional.	1	1	1	1	
	Flexibilidad	Los materiales que el docente utiliza en clase son apropiados para recibir un aprendizaje eficiente.	1	1	1	1	
	Integración de recursos	Los elementos multimedia utilizados por el docente complementan su enseñanza para recibir un aprendizaje efectivo.	1	1	1	1	
Participación activa	Eficacia de los instrumentos utilizados	Los instrumentos que mis docentes presentan en las plataformas virtuales promueven mi participación dentro de la clase.	1	1	1	1	
	Actuación ante sus compañeros	Las dinámicas presentadas por mis docentes desde las plataformas virtuales promueven mi participación con mis compañeros de clase.	1	1	1	1	
	Enfrentamiento de nuevos retos	Los ejercicios presentados por mis docentes desde las plataformas virtuales son un buen entrenamiento para reforzar mis conocimientos.	1	1	1	1	
	Autoevaluación	Las medidas de evaluación que tomo en clases me ayudan a mejorar mi capacidad como futuro profesional.	1	1	1	1	
Relación con la vida real	Puesta en práctica de la teoría	Las clases teóricas que me brindan mis docentes desde las plataformas virtuales las pongo en práctica en mi vida profesional.	1	1	1	1	
	Solución de problemas reales	Las prácticas que mis docentes me mandan a realizar desde las plataformas virtuales me impulsan a encontrar solución a situaciones que ocurren en mi vida profesional.	1	1	1	1	
	Aplicabilidad	Los conceptos expuestos por mis docentes en clase me han servido para aplicarlo en mi experiencia personal.	1	1	1	1	
	Transferencia de habilidades	He adquirido habilidades a través de los conocimientos adquiridos en situaciones fuera de mi aula virtual.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Recoger información sobre el aprendizaje significativo
Nombres y apellidos del experto	Mariela Teresa Pariona Benavides
Documento de identidad	09722329
Años de experiencia en el área	10
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	949089520
Firma	
Fecha	20/06/2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Recoger información sobre el aprendizaje significativo
Nombres y apellidos del experto	Mariela Teresa Pariona Benavides
Documento de identidad	09722329
Años de experiencia en el área	10
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	949089520
Firma	
Fecha	20/06/2024

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señorita: Regina Ysabel Sevilla Sánchez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del programa de Maestría en Docencia Universitaria de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2024, aula virtual, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Maestría.

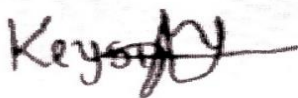
El título de la investigación es: **Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024**; y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Matriz de Operacionalización de variable, Dimensiones, Indicadores
- Certificado de validez de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y nombres:
Yapo Camacho, Keysi Nicole
DNI N.º: 74848460

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación que lleva por título: Habilidades blandas en el aprendizaje de competencias investigativas en estudiantes de maestría de una universidad de Lima, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

Matriz de validación del cuestionario de la variable Entornos virtuales.

Definición de la variable: De acuerdo con Muñoz-Basols y Gutiérrez (2024) sostienen que los entornos virtuales en la actualidad les permiten a las instituciones educativas la facultad de crear escenarios en donde se puedan presentar factores contextuales, procesos de interacción y resultados de aprendizaje que ayuden a transmitir las enseñanzas de los docentes a los estudiantes en la etapa de la formación académica.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Factores contextuales	Contenidos del curso	Los contenidos presentados en los cursos me transmiten enseñanzas dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Actividades	Las actividades presentadas en los cursos facilitan mi aprendizaje dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Evaluación	Las evaluaciones que me toman refuerzan mi conocimiento dentro del contexto del entorno virtual.	1	1	1	1	
	Uso de plataformas digitales	Las plataformas digitales utilizadas en clase son fáciles utilizar durante las clases virtuales.	1	1	1	1	
	Personalización	El espacio virtual empleado en clase se adapta bien al servicio que se me brinda en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Seguridad	Las plataformas empleadas en las sesiones virtuales no transgreden mi intimidad personal.	1	1	1	1	
Procesos de interacción	Eficacia en el manejo de recursos	Tengo el conocimiento suficiente sobre el uso de plataformas virtuales para mantener una buena interacción con el docente.	1	1	1	1	
	Tiempo invertido	Las horas de enseñanza que me brindan en los entornos virtuales son suficientes para mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Comunicación entre docente y alumno	La comunicación que mantengo con mis docentes en los entornos virtuales sobre los temas de los cursos es buena.	1	1	1	1	

	Grado de participación	Mi participación durante las clases virtuales es eficaz en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Calidad de interacción	La interacción que se genera en clases virtuales me ayuda a incrementar mis conocimientos.	1	1	1	1	
	Frecuencia de interacción	Mi participación en clase es oportuna antes ciertas dudas que se me presentan durante la sesión.	1	1	1	1	
Resultados de aprendizaje	Información compartida	La información compartida por mis docentes a través las plataformas virtuales genera un resultado positivo en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Ideas diferentes	Las ideas compartidas por mis compañeros y docentes dentro de los entornos virtuales refuerzan mis conocimientos de aprendizaje.	1	1	1	1	
	Retroalimentación de conocimientos	El repaso que mis docentes realizan dentro de los entornos virtuales ayuda a recordar los conocimientos adquiridos en clase.	1	1	1	1	
	Aplicación practica	Los conocimientos adquiridos en clase son aplicados en situaciones de mi campo profesional.	1	1	1	1	
	Satisfacción del estudiante	Los contenidos y el soporte de las plataformas son de buena calidad para mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Participación activa	Comparto mis puntos de vista sobre las temáticas impartidas en clase sin temor a las críticas de mis compañeros.	1	1	1	1	

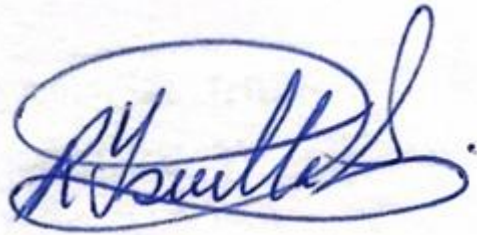
Matriz de validación del cuestionario de la variable Aprendizaje Significativo

Definición de la variable: Para Carranza y Caldera (2018) el aprendizaje significativo estudia la manera en que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos mediante la motivación que reciben y presentan, la comprensión que demuestran en cada clase la funcionalidad que cada enseñanza cumplirá en su vida profesional y la participación activa que desarrollará en su vida.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación	Emociones	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten emociones que me impulsan a seguir aprendiendo.	1	1	1	1	
	Creencias	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales influyen en mis creencias como estudiantes.	1	1	1	1	
	Intereses	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales son interesantes.	1	1	1	1	
	Valores	Las enseñanzas que recibo en las clases virtuales me transmiten nuevos valores como profesional.	1	1	1	1	
Comprensión	Construcción del aprendizaje	El estilo de enseñanza de mis docentes desde las plataformas virtuales crea una comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Significado de los materiales	Los materiales empleados por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales crean una comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Estructura del conocimiento	Los términos empleados por mis docentes en las plataformas virtuales presentan una fácil comprensión en mi aprendizaje.	1	1	1	1	
	Reflexión crítica	Realizo un análisis sobre cada temática tratada en clase.	1	1	1	1	
Funcionalidad	Capacidad para resolver problemas	El conocimiento obtenido por parte de mis docentes desde las plataformas virtuales me brinda la capacidad para resolver problemas en mi carrera profesional.	1	1	1	1	

	Captación de conocimientos nuevos	Las prácticas que mis docentes me dejan desde las plataformas virtuales me ayudan a detectar nuevos conocimientos en mi entorno profesional.	1	1	1	1	
	Flexibilidad	Los materiales que el docente utiliza en clase son apropiados para recibir un aprendizaje eficiente.	1	1	1	1	
	Integración de recursos	Los elementos multimedia utilizados por el docente complementan su enseñanza para recibir un aprendizaje efectivo.	1	1	1	1	
Participación activa	Eficacia de los instrumentos utilizados	Los instrumentos que mis docentes presentan en las plataformas virtuales promueven mi participación dentro de la clase.	1	1	1	1	
	Actuación ante sus compañeros	Las dinámicas presentadas por mis docentes desde las plataformas virtuales promueven mi participación con mis compañeros de clase.	1	1	1	1	
	Enfrentamiento de nuevos retos	Los ejercicios presentados por mis docentes desde las plataformas virtuales son un buen entrenamiento para reforzar mis conocimientos.	1	1	1	1	
	Autoevaluación	Las medidas de evaluación que tomo en clases me ayudan a mejorar mi capacidad como futuro profesional.	1	1	1	1	
Relación con la vida real	Puesta en práctica de la teoría	Las clases teóricas que me brindan mis docentes desde las plataformas virtuales las pongo en práctica en mi vida profesional.	1	1	1	1	
	Solución de problemas reales	Las prácticas que mis docentes me mandan a realizar desde las plataformas virtuales me impulsan a encontrar solución a situaciones que ocurren en mi vida profesional.	1	1	1	1	
	Aplicabilidad	Los conceptos expuestos por mis docentes en clase me han servido para aplicarlo en mi experiencia personal.	1	1	1	1	
	Transferencia de habilidades	He adquirido habilidades a través de los conocimientos adquiridos en situaciones fuera de mi aula virtual.	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Entornos virtuales
Objetivo del instrumento	Determinar la influencia de los entornos virtuales
Nombres y apellidos del experto	Regina Ysabel Sevilla Sánchez
Documento de identidad	09514029
Años de experiencia en el área	6 años
Máximo Grado Académico	Dra. Phd. En educación, tecnología e investigación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente posgrado
Número telefónico	989512648
Firma	
Fecha	26/06/20024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Determinar la influencia del aprendizaje significativaivo
Nombres y apellidos del experto	Regina Ysabel Sevilla Sánchez
Documento de identidad	09514029
Años de experiencia en el área	6 años
Máximo Grado Académico	Dra. Phd. En educación, tecnología e investigación
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente posgrado
Número telefónico	989512648
Firma	
Fecha	26/06/20024

Anexo 5

Resultados de Validación de instrumentos

Ficha técnica del cuestionario 1 – Entornos virtuales

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de EV
Autor (a):	Yapo Camacho, Keysi Nicole
Objetivo:	Determinar la influencia de EV
Administración:	Individual o colectiva
Año:	2024
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de maestría de una universidad de Lima
Dimensiones:	D1: Factores contextuales D2: Procesos de interacción D3: Resultados por aprendizaje
Confiabilidad:	,853
Escala:	Ordinal
Niveles o rango:	Alto (68 - 90) Moderado (43 - 67) Bajo (18 - 42)
Cantidad de ítems:	18 ítems
Tiempo de aplicación:	12 minutos

Ficha técnica del cuestionario 2– Aprendizaje significativo

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de AS
Autor (a):	Yapo Camacho, Keysi Nicole
Objetivo:	Determinar la influencia del AS
Administración:	Individual o colectiva
Año:	2024
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de maestría de una universidad de Lima
Dimensiones:	D1: Motivación D2: Comprensión D3: Funcionalidad D4: Participación activa D5: Relación con la vida real
Confiabilidad:	,914
Escala:	Ordinal
Niveles o rango:	Alto (74- 100) Moderado (47 - 73) Bajo (20 - 46)
Cantidad de ítems:	20 ítems
Tiempo de aplicación:	12 minutos

Anexo 6

Reporte de similitud en software Turnitin

The screenshot displays a Turnitin Feedback Studio report for a document titled "Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024" by Keysi Nicole Yapo Camacho. The document is from Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Programa Académico de Maestría en Docencia Universitaria. The similarity score is 19%. The report lists 11 sources of similarity, with the highest being "Entregado a Universidad..." at 14%.

Universidad César Vallejo
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAestrÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024.
AUTORA:
Yapo Camacho, Keysi Nicole (orcid.org/0000-0001-5776-7251)
ASESOR:
Dr. Alcas Zapata, Noel (orcid.org/0000-0001-9308-4319)
CO-ASESOR:
Mgfr. Medina Escobar, Doris Otilia (orcid.org/0000-0003-3185-2735)
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Innovaciones Pedagógicas
LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la Educación en todos sus niveles
LIMA – PERÚ
2024

Resumen de coincidencias
19 %
Se están viendo fuentes estándar
[Ver fuentes en inglés](#)

Coincidencias	Detalle	Porcentaje
1	Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	14 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
4	(Carlinda Leite and Mig... Publicación	<1 %
5	dspace.utpl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
6	tangente.coop Fuente de Internet	<1 %
7	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
9	Sanchez, Cristina ialvar... Publicación	<1 %
10	cienciadigital.org Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.autonoma.e... Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 37 Número de palabras: 11162 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado

Anexo 7

Cálculo de tamaño de muestra

	Introducir valores:
<i>Nivel de confianza deseado (Z)</i>	95% (ingresa número entre 90% y 99%)
<i>Tamaño del universo (N)</i>	250
<i>Proporción de población (p)</i>	0,5
<i>Error deseado (e) = +/-</i>	5%
	Resultado:
<i>Muestra (n)</i>	151

Anexo 8

Alfa de Cronbach

Confiabilidad del cuestionario de la variable independiente entornos virtuales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,853	18

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p1	73,22	60,772	,317	,854
p2	73,29	62,315	,375	,849
p3	73,28	59,138	,551	,842
p4	73,26	60,566	,422	,847
p5	73,38	62,825	,228	,856
p6	73,44	56,808	,453	,849
p7	73,17	62,246	,310	,852
p8	73,10	58,983	,564	,841
p9	73,12	59,252	,564	,841
p10	73,28	59,818	,456	,846
p11	73,06	60,950	,471	,846
p12	73,19	59,592	,505	,844
p13	73,06	59,163	,581	,841
p14	73,15	59,570	,460	,846
p15	73,14	58,667	,610	,839
p16	73,15	60,139	,478	,845
p17	73,23	60,989	,455	,846

p18	73,16	59,081	,531	,843
-----	-------	--------	------	------

Confiabilidad del cuestionario de la variable dependiente aprendizaje significativo

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,914	20

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
p19	84,89	78,194	,525	,911
p20	84,91	76,386	,577	,909
p21	84,86	77,347	,552	,910
p22	84,83	77,792	,543	,910
p23	84,83	78,263	,534	,910
p24	84,83	80,166	,412	,913
p25	84,77	78,682	,553	,910
p26	84,82	77,614	,569	,909
p27	84,70	78,984	,530	,910
p28	84,82	76,881	,659	,907
p29	84,87	77,137	,575	,909
p30	84,77	77,616	,624	,908
p31	84,62	78,570	,616	,909
p32	84,77	78,122	,574	,909
p33	84,70	78,397	,546	,910
p34	84,79	78,631	,566	,910
p35	84,76	78,676	,537	,910
p36	84,80	77,027	,674	,907

p37	84,79	77,284	,593	,909
p38	84,85	78,472	,507	,911

Anexo 9

Cuadro de datos

Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. (respuestas) (1) (1) Excel (Error de activación de productos) Gherison Contreras Jesus

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Portapapeles Fuente Alineación Número Formato condicional Estilos Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Celdas Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar Complementos

	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK	AL	AM
1	Aprendizaje significativo																				
2	Motivación				Compresión				Funcionalidad				Participación activa				Relación con la vida real				
3	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	p28	p29	p30	p31	p32	p33	p34	p35	p36	p37	p38	
4	3	3	3	5	4	4	2	3	2	5	4	3	3	4	5	5	3	5	3	4	3
5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
11	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5
12	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
18	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3
19	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
20	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4
21	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
22	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
24	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3

Respuestas de formulario 1

Entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes universitarios de Lima Norte, 2024. (respuestas) (1) (1) - Excel (libro de trabajo de autorización de productos)

¿Qué desea hacer?

Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Complementos

A812

	Entornos virtuales																		
	Factores contextuales						Procesos de interacción						Resultados por aprendizaje						
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19
4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	5	3	3	4	3	3	4	4	4
5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
6	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	
7	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3
8	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
11	3	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5
12	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
15	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	4	3	3	4	5	1	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4
18	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
19	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
20	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3

Respuestas de formulario 1