



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Programa voluntariado interactivo para el desarrollo de comunidades de aprendizaje en estudiantes de cuarto de secundaria, Piura - 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Arbulú Hurtado, Nancy (ORCID: 0000-0003-3637-1391)

ASESOR:

Dr. Cruz Cisneros, Víctor Francisco (ORCID: 0000-0002-0429-294X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis padres por ser mi mayor inspiración y motivación para nunca rendirme, quienes me han apoyado para llegar a cumplir mis sueños, por su presencia para apoyarme, a ustedes siempre mi corazón y mi agradecimiento.

A mi esposo e hijo, gracias por su amor y paciencia para lograr todos los objetivos, que me propuse en la vida, es para ustedes también esta tesis en agradecimiento por todo su amor.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo por pensar siempre en sus estudiantes dando oportunidades de superación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
II. METODOLOGÍA	24
3.1. Tipo y diseño de investigación	24
3.2. Variables y operacionalización	25
3.3. Población, muestra y muestreo	26
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.5. Procedimientos	29
3.6. Método de análisis de datos	29
3.7. Aspectos éticos	30
IV. RESULTADOS	31
V. DISCUSIÓN	48
VI. CONCLUSIONES	60
VII. RECOMENDACIONES	62
VIII. PROPUESTA	63
REFERENCIAS	92
ANEXOS	101

Índice de tablas

Tabla 1	26
Población del Programa de Escuela de Líderes	26
Tabla 2	27
Distribución de la muestra.....	27
Tabla 3	28
Estadísticas de fiabilidad.....	28
Tabla 4	31
<i>Nivel de variable dependiente Comunidades de Aprendizaje.</i>	31
Tabla 5	32
<i>Nivel de dimensión 1 Diálogo igualitario.</i>	32
Tabla 6.	33
<i>Nivel de dimensión 2 Inteligencia cultural.</i>	33
Tabla 7.	34
<i>Nivel de dimensión 3 Igualdad de diferencias.</i>	34
Tabla 8	36
<i>Prueba de normalidad de VD.</i>	36
Tabla 9	37
Comunidades de aprendizaje en alumnos de cuarto de media, Piura- 2021 del grupo del controlado y experimental según pretest y postest.	37
Tabla 10	39
<i>Prueba de normalidad de D1</i>	39
Tabla 11	40
Diálogo igualitario en alumnos de cuarto de media, Piura- 2021 del grupo controlado y experimentado según pretest y postest.	40
Tabla 12	42
<i>Prueba de normalidad D2</i>	42
Tabla 13.	43
Inteligencia cultural en alumnos de cuarto de media, Piura- 2021 del grupo controlado y experimento según pretest y postest.	43
Tabla 14	45
<i>Prueba de normalidad D3</i>	45
Tabla 15.	46
Igualdad de diferencias en alumnos de cuarto de media, Piura- 2021 del equipo controlado y experimentado según pretest y postest.	46

Índice de figuras

Figura 1	31
<i>Comparación de VD Comunidades de Aprendizaje.</i>	31
Figura 2	32
<i>Comparación de D1 Diálogo igualitario.</i>	32
Figura 3	33
<i>Comparación de D2 Inteligencia cultural.</i>	33
Figura 4	35
<i>Comparación de D3 Igualdad de diferencias.</i>	35
Figura 5	38
Comunidades de aprendizaje en alumnos de cuarto de media, Piura- 2021 del grupo controlado y experimentado según pretest y postest.	38
Figura 6	41
Diálogo igualitario en estudiantes de cuarto de secundaria, Piura- 2021 del grupo controlado y experimental según pretest y postest.	41
Figura 7	44
Inteligencia cultural en estudiantes de cuarto de secundaria, Piura- 2021 del equipo controlado y experimentado según pretest y postest.	44
Figura 8	47
Igualdad de diferencias en alumnos de cuarto grado de media, Piura- 2021 del equipo controlado y experimentado según pretest y postest.	47

Resumen

Se realizó el estudio cuyo objetivo general fue establecer el efecto en la aplicación del programa voluntariado interactivo para desarrollar comunidades de aprendizaje en estudiantes de cuarto de secundaria, Piura- 2021. El diseño utilizado fue cuasi experimental teniendo participación de dos grupos, uno GC de 27 y GE de 28 estudiantes del cuarto de secundaria de diferentes instituciones educativas. Se aplicó como instrumento de medición una encuesta para poder recoger información relevante tanto en el pre y posttest. En los resultados se visualiza en la prueba posterior de la variable comunidades de aprendizaje, que el 14.82% de los estudiantes controlados alcanzaron el grado alto, el 81.48% la categoría medio y el 3.70% valor bajo. Sin embargo, el 96.43% de los alumnos experimentados superan sus puntajes ubicándose en un valor alto, lográndose una mejora considerable en el desarrollo de este. Concluyendo que la aplicación del programa de voluntariado interactivo muestra impactos significativos en la aplicación de los aprendizajes comunitarios en los alumnos de 4to de secundaria rechazándose H_0 y aceptando H_1 . De manera similar, el equipo experimentado logró resultados óptimos en las puntuaciones de la comunidad de aprendizaje.

Palabras clave: comunidad, voluntariado, aprendizaje, interactivo, educación.

Abstract

The study was carried out whose general objective was to establish the effect on the application of the interactive volunteer program to develop learning communities for students in the fourth secondary school, Piura- 2021. The desing used was quasi-experiemental with the aprricipation of two groups, one CG of 27 and EG of 28 students from the fourth year of high school from different educational institutions. A survey was applied as a measurement instrument to collect relevant information both in the pre and post-test. In the results, it is visualized in the posterior test of the learning communities variable, that 14.82% of the controlled students reached the high grade, 81.48% the médium category and 3.70% low value. However, 96.43% of experienced students exceed their scores, placing themselves at a high value, archieving a considerable improvement in its development. Concluding that the application of the interactive volunteering program show significant impacts on the application of community learning in 4th year secondary school students rejecting H0 and accepting Hi. Similarly, the experienced team achieved optimal reslts in learning community scores.

Keywords: community, volunteering, learning, interactive, education