



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Vallejo Zurita, Walter Wilmer (ORCID: 0000-0003-4927-2982)

ASESORA:

Dra. Vargas Farias, Ana Melva (ORCID: 0000-0003-4402-7857)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE ACCIÓN DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

El presente estudio se lo dedico en especial a mis abuelitos: Manuel Zurita (+) y Elba Delgado (+), por guiarme con sabiduría desde el cielo, velando siempre por mi bienestar como lo hacían en vida.

A mi madre Lucia Zurita, por su amor y apoyo incondicional.

A mí querida adorada bella y tierna esposa Yulecxi Paladines, por su apoyo incondicional durante todo este proceso educativo.

De la misma forma dedico esta tesis a mis hijos Bryan y Jordán parte importante en mi vida.

Walter Vallejo

AGRADECIMIENTO

Primordialmente agradezco a Dios por guiarme en cada meta de mi vida, a mi familia por apoyarme desde el inicio de mi carrera, a los docentes que han compartido sus conocimientos en cada clase, a los directivos de la institución educativa por permitirme realizar mi investigación y al personal académico de la universidad Cesar Vallejo por abrirme las puertas para lograr una meta más en mi vida.

Walter Vallejo

Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen.....	vi
Abstract	vii
I. Introducción	1
II. Marco Teórico.....	4
III. Metodología.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables	14
3.3. Población y muestra.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad..	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Métodos de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. Resultados	18
V. Discusión	26
VI. Conclusiones	32
VI. Recomendaciones	33
Referencias	34

Índice de Tablas

Tabla 1 Distractores y Aprendizaje Colaborativo	18
Tabla 2 Influencia de los distractores y el aprendizaje colaborativo virtual	19
Tabla 3 Factores Internos y Aprendizaje colaborativo	20
Tabla 4 Influencia de la dimensión factores internos y el aprendizaje colaborativo virtual.....	21
Tabla 5 Factores Externos y Aprendizaje colaborativo	22
Tabla 6 Influencia de la dimensión factores externos y el aprendizaje colaborativo virtual.....	23
Tabla 7 Nivel de distractores.....	24
Tabla 8 Descripción de Aprendizaje Colaborativo	25

Resumen

La presente investigación titulada: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022, cuyo objetivo general es: Determinar la influencia de Los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022.

La muestra es de 30 estudiantes, a los cuales se les aplico cuestionarios para las variables distractores y aprendizaje colaborativo virtual. La investigación es de tipo correlacional causal. Para calcular el índice de correlación se utilizó el coeficiente de correlación de Rho Spearman.

Como resultado de la investigación se obtiene que existe influencia de la variable distractores en la variable aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022., con un coeficiente de correlación moderada inversa de -0.610. El valor de R es de 0.3721 lo que equivale a un 37.21% de influencia de la variable distractores sobre la variable aprendizaje colaborativo virtual.

Palabras clave: Distractores, aprendizaje colaborativo virtual, factores internos, factores externos, plataforma virtual.

Abstract

This research entitled: Distractors and their influence on the virtual collaborative learning process at the Higher Technological Institute of Guayaquil, 2022., whose general objective is: To determine the influence of distractors on the virtual collaborative learning process at the Higher Technological Institute of the city of Guayaquil, 2022.

The sample is 30 students, to whom questionnaires were applied for the distractor variables and virtual collaborative learning. The research is causal correlational type. To calculate the correlation index, the Rho Spearman correlation coefficient was used.

As a result of the investigation, it is obtained that there is an influence of the distractors variable in the virtual collaborative learning variable in the Higher Technological Institute of the city of Guayaquil, 2022., with a moderate inverse correlation coefficient of -0.610. The value of R is 0.3721, which is equivalent to a 37.21% influence of the distractors variable on the virtual collaborative learning variable.

Keywords: Distractors, virtual collaborative learning, internal factors, external factors, virtual platform.

I. Introducción

Un reporte emitido por el portal Statista (como se citó en Colman, 2021), señala que el 49 % de los estudiantes a nivel mundial afirmó haberse inscrito en un curso en línea durante el segundo semestre del 2020 y el primer semestre del 2021, estando el 95 % de los de los discentes complacidos con la educación en línea.

Rama & Cevallos (2015), hicieron un estudio en la cual se evidencio en el año 2000 acuden 168.000 discentes a la modalidad a distancia o semipresencial, lo cual abarca el 1,3% de la matrícula regional. Al 2010, se incrementó al 7%. Si bien esta información corresponde a la educación superior, en general, y a su comportamiento en la región, impacta en todas las modalidades de formación que ofrecen las universidades, incluida la virtual.

Un estudio realizado por el Observatorio de Estado Iberoamericanos, donde se destaca a Iberoamérica, entre los años 2010-2017, determina que la modalidad online se expande a un ritmo mayor que la modalidad presencial (La Red IndicES, 2019).

Como se señala en un artículo de la publicación Inside Higher Ed, investigadores del MIT determinaron que 5,63 millones de alumnos de 12,67 millones iniciaron clases en la plataforma educativa edX, solo el 3.13 % finalizó los cursos en el periodo 2017-2018, esta cifra fue en aumento en comparación en años anteriores (Guijosa, 2019).

La UNESCO (2020) en una publicación de la revista educar es cuidar, recomienda la utilización de entornos en los cuales no existan distractores para un adecuado proceso de aprendizaje donde el estudiante se sienta relajado y seguro en un ambiente con adecuada iluminación y confort.

En el reglamento de régimen académico del consejo educación superior del Ecuador se establece que dentro del proceso de aprendizaje se debe trabajar y evaluar actividades de aprendizaje colaborativo las mismas que deben centrarse en actividades de interacción en grupos con el docente incluyendo tutorías (CES, 2021).

Los entornos virtuales empiezan a tener mayor protagonismo en el proceso de aprendizaje ya que se encargan de eliminar la brecha existente entre la educación presencial y la educación virtual, además de conllevar ventajas como lo son el estar en el hogar, no estar expuesto a peligros fuera del hogar, ahorro de tiempo y el contar con herramientas tecnológicas conectando el aprendizaje con la experiencia, desapareciendo la enseñanza tradicional. Los distractores en la actualidad han logrado ser un problema para que se desarrolle con normalidad el proceso educativo en las clases virtuales constituyéndose en el factor preponderante para que no se logren diferentes competencias (Diaz et al., 2021).

Considerando lo anteriormente expuesto se plantea la siguiente realidad problemática ¿De qué manera los distractores influyen en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022?, enfocándonos en las siguientes interrogantes específicas ¿De qué manera influye la dimensión factores internos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022?, ¿De qué manera influye la dimensión factores externos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022?, ¿Cuál es el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022? y ¿Cómo es el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022?.

La presente investigación se justifica porque va a establecer los diferentes niveles de influencia de los distractores mejorando de esta manera el proceso de aprendizaje cooperativo virtual, se tiene como expectativa que la presente investigación sirva como guía para que tanto docentes como estudiantes lleguen a tener el ambiente propicio para desarrollar el proceso de aprendizaje. Se considera importante este estudio en el campo teórico ya que va a permitir conocer cada uno de los distractores existentes, lo que evita la fluidez del aprendizaje. El factor distractor es una problemática que manifiestan los profesores a diario dificultando el proceso de aprendizaje debido a que se realiza una actividad ajena a la que se debería estar haciendo o prestando la atención necesaria, generándose una controversia entre las normas que existen de convivencia y lo que realmente pasa en el aula sin consentimiento del profesor, en definitiva las tic y otros factores externos

hacen que el proceso de enseñanza aprendizaje no se desarrolle con normalidad (Area, 2020).

La importancia práctica de la investigación radica en determinar cuáles son los distractores que afectan el proceso de aprendizaje colaborativo virtual, tomando en cuenta que es el nuevo modelo de educación que se está dando en la institución educativa, de esta manera se podrá minimizar el efecto negativo que causan, considerando que la interrelación entre estudiantes cumple un papel fundamental ya que el escenario que debe manejarse es con un grupo heterogéneo, lo que causa que se tengan diferentes puntos de vistas , es importante la colaboración de cada estudiante para que se cumplan los objetivos planteados durante las clases siempre concientizando que cada uno aporte con su conocimiento siendo la concentración un punto importante.

El objetivo principal para esta investigación es determinar la influencia de Los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022. En la presente investigación se determinaron los siguientes objetivos específicos; Identificar la influencia de la dimensión factores internos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022, identificar la influencia de la dimensión factores externos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022, Estimar el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022 y describir el proceso de aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022.

La Hipótesis general planteada es: Existe influencia significativa de los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022 siendo las hipótesis específicas: La dimensión factores internos influye, directamente, en el aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022 y la dimensión factores externos influye, directamente, en el aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022.

II. Marco Teórico

La educación es el pilar fundamental de la sociedad permitiendo salir adelante a los pueblos y es la encargada de fomentar las competencias necesarias para los estudiantes, la evolución de la sociedad hizo a la humanidad buscar nuevas herramientas que permitan abrir espacios de aprendizaje, es ahí donde surge como alternativa el aprendizaje virtual (Pérez, 2020).

En un estudio realizado a estudiantes de segundo curso de la carrera de Psicología y ciencias de la educación por parte de Ortiz et al. (2021), acerca de los distractores en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual en Estanislao, 2021 publicado en la revista científica de la facultad de filosofía Filial San Estanislao de la Universidad Nacional de Asunción. Paraguay con issn: 2414-8717 cuyo objetivo fue identificar los distractores que inciden durante el proceso de enseñanza, concluyeron que los principales distractores son los softwares de mensajerías y las actividades hogareñas, considerando que los lugares donde generalmente reciben clases los estudiantes son las habitaciones y cuartos de estudio, finalmente determinaron que los distractores generan stress y pérdida de continuidad en los temas desarrollados.

Guijosa (2019), manifiesta que un estudio realizado por investigadores de Kent State University, Ohio, EE. UU., acerca del Comportamiento multitarea en línea confirmó que los estudiantes realizan diferentes actividades mientras están en clases, de ahí los resultados a la hora de evaluar competencias. Los investigadores hicieron un estudio comparativo donde 300 universitarios tomaron cursos online y presencial. El resultado fue que el 25 % hace varias actividades como oír música, navegar en otras páginas o jugar mientras reciben las clases online más que en el aula, este estudio pone de manifiesto que el estudiante está expuesto más a distractores en casa que en el centro educativo.

En el artículo desarrollado por Picado et al. (2015) sobre los medios que distraen la atención en las diferentes clases con una muestra de 55 alumnos, teniendo como resultado que el 76 % de los estudiantes reconocen que el uso de teléfonos móviles perjudica el proceso de enseñanza aprendizaje, surgiendo de esta

manera la desconcentración y en ocasiones se llega a faltar el respeto al maestro, el 24% justifica que no es perjudicial ya que son espacios cortos de tiempos en los que se los usa, y que lo que se hace es revisar mensajerías o temas de la clase. Del total general, el 22% reconoce el uso del móvil durante las clases. Dentro del mismo estudio se consideró la opinión acerca de la prohibición de usar el dispositivo móvil durante las clases, el resultado arrojó que el 42% está de acuerdo con esta medida, mientras que un 47% está en contra y el 11% restante aún no se define.

Hurtado (2020), en un sondeo que realizó UniDiario de Colombia en Instagram cuyo objetivo fue determinar si el escenario de estudio virtual les permitía mantenerse concentrado en clases , en una investigación de campo utilizando la encuesta tuvo como resultado que el 89% de estudiantes aseguró que su concentración no está al 100% durante las clases virtuales debido a que aprovechan en realizar otras actividades mientras se da la sesión de clases, disminuyendo de esta manera la atención al docente.

En el trabajo de investigación acerca de la distracción educativa identificó a la inestabilidad emocional frente a los diferentes problemas de índole familiar o personal, cuyo objetivo fue determinar cómo se siente la distracción en la educación y cómo influye el rendimiento en el aprendizaje de los participantes de la clase de Ética en la carrera de Psicología , teniendo un enfoque cualitativo descriptivo determinó que el no estar en un ambiente adecuado para recibir clases virtuales y los dispositivos tecnológicos mal empleado son los mayores influyentes de manera negativa en el aprendizaje modalidad virtual, en cuanto al factor de rendimiento académico atribuyen mayormente su problema a situaciones personales que impiden la entrega de los trabajos a tiempo (Cavero et al., 2021).

En un estudio realizado en la universidad de Managua el cual tuvo como objetivo identificar cuáles eran los principales elementos distractores durante las clases online siendo una investigación cuantitativa correlacional concluyó con el reconocimiento del 90% de los estudiantes que usan el internet durante las clases como elemento distractor y complementario (Mesa et al., 2019).

En la investigación correlacional causal realizada por Zarate (2019) acerca de los distractores y su afectación en el rendimiento académico con una muestra de 37 estudiantes aplicando un cuestionario con 22 preguntas determinó que los distractores que afecta el rendimiento académico son los ruidos en un 29.7%, cambios de horas entre las diferentes experiencias curriculares, 29.7%, la poca motivación, 40.5%, molestia física 24.3% y problemas de índole familiar 16.2%.

Martinez (2019), realizó una investigación teniendo, contando con una muestra de 25 estudiantes usando una metodología con un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y de carácter descriptivo correlacional concluyó el estudio estableciendo que influyen positivamente y significativamente los medios distractores en el rendimiento de los estudiantes en el aspecto académico, con un nivel en proceso del 79%, en inicio un 8% y apenas el 3% en logrado.

Romero & Simaluiza (2022), manifiestan en su trabajo sobre los distractores en clases online durante la pandemia en el Ecuador siendo su objetivo determinar cuáles son los distractores que mayormente ocasionaron inconvenientes durante las clases virtuales, se determinó que el 70% de los discentes trabajaba con ordenadores portátiles para recibir sus clases, mientras que el celular fue usado por el 16% y el 14% restante utilizó computadoras de escritorio. Otro factor determinante fue que el 57 % tenía uso exclusivo del ordenador, el 33% compartían ordenadores y el 10% prestó dispositivos, otro punto que se trató fue el lugar donde reciben las clases 57% presentan las condiciones adecuadas para recibir clases, el restante no las tiene.

El estudio realizado por Camacho (2020), en el cual se basó en estudiar los distractores en el aspecto de atención/concentración para adquirir las destrezas con criterios de desempeño en los estudiantes, se concluyó que el ruido, el celular y otros dispositivos electrónicos, la falta de interés o motivación son los distractores de mayor influencia.

Herrada & Baños (2018) en el estudio realizado sobre aprendizaje cooperativo a través de las nuevas tecnologías teniendo como objetivo determinar si con el aprendizaje colaborativo virtual se llega a lograr la maximización del aprendizaje tanto a nivel personal como el del resto del grupo realizando una revisión

bibliográfica de 87 artículos concluyeron que al implementar aprendizaje colaborativo, manejando con responsabilidad las nuevas tecnologías de información y comunicación hacen que las clases sean dinámicas e interactivas.

Pacheco (2021), en su investigación acerca de los entornos virtuales en el aprendizaje cooperativo dio como resultado que los mayores problemas de estudiar desde casa fueron: Poco conocimiento de tecnología, problemas económicos, situaciones emocionales, falta de dispositivos adecuados, bajo nivel de conectividad y complicaciones domésticas. La pandemia trajo consigo el desafío de utilizar varias herramientas y superar los problemas planteados, la educación virtual era el camino a seguir y es donde el aprendizaje colaborativo tiene una mayor relevancia porque la educación deja de ser tradicionalista y aparecen los foros, wikis, grupos de whatsapp, video conferencias y el uso de redes sociales como herramientas de uso diario para los espacios educativos

En la investigación realizada por Aguilar (2020) donde se enfoca el cambio que existió de la educación presencial hacia la educación virtual, el problema del Covid 19 hizo que la educación tome un giro y se adelante procesos que se esperaba realizar más adelante, cada escenario educativo trajo consigo ventajas y desventaja, en ambas situaciones se busca que el estudiante sea el actor principal. Al no estar prevenidos para este escenario hizo que se presenten múltiples barreras como el internet, equipos informáticos entre otros, inclusive las empresas no estaban preparadas para la gran demanda de equipos que se presentó, otro factor que considero la investigación fue el despido masivo de empleados y las limitantes de los empleados informales, todo esto contribuyo a la deserción escolar. El aprendizaje virtual fue un reto para todos, el aprender a utilizar plataformas, el impartir conocimientos, el tener que pasar horas frente al ordenador, el perder el contacto social con los compañeros, la complejidad de realizar adaptaciones curriculares y sobre todo la captación de los estudiantes sin que exista distractores.

Los distractores de aprendizaje son aquellos que se encargan de desviar la atención del contenido de la clase, ocasionando distracción evitando que el estudiante pueda comprender el tema que se trata; es el peor enemigo durante

el proceso de enseñanza y aprendizaje y es una de las causas para que el estudiante no alcance los logros mínimos de aprendizaje y se ven reflejados en el bajo rendimiento (R. Castillo et al., 2021).

La llegada de la pandemia del COVID-19, hizo que los docentes se enfrenten a nuevos retos como lo es la virtualidad, los discentes se han convertido en personas vulnerables a varias situaciones, una de ellas son los distractores ante lo cual el docente debe hacer frente a esta problemática, no solo capacitándose en innovar el proceso de enseñanza y aprendizaje para captar la atención completa del estudiante, sino en concientizar a los estudiantes sobre la importancia de un entorno ideal para que el estudiante reciba su clase y garantice que el aprendizaje sea significativo (Sánchez,2020)

Los distractores son factores que distraen la atención de los educandos en diferentes momentos afectando el proceso de aprendizaje debido a la distracción que causan, dichos factores pueden estar inmersos en el exterior del individuo, así como también afectar su parte intrínseca para la concentración durante el desarrollo de un espacio educativo (Vargas et al., 2021)

De acuerdo a Castillo et al..(2021), los distractores pueden ser: Externos e Internos. En los primeros están los distractores simples, como los ruidos de los carros, los vendedores ambulantes, ladridos de mascotas, sonidos de artefactos eléctricos, música con volumen alto, conversaciones cerca, discusiones alrededor, bulla de vecinos, etcétera. Asimismo, los distractores por comodidad del hogar, acceso a al teléfono celular, juegos, videos, o cualquier otro elemento que desvíe la atención hacia la clase. Los distractores acaparan la atención, merma la concentración y disminuyen el desempeño del estudiante. La diferencia con las clases presenciales, es que existe un maestro que observa todos los movimientos del estudiante, considerando que el salón de clases no existe tantos distractores como en el hogar, y el docente tiene la facultad de tomar medidas correctoras inmediatamente como podrían ser sanciones hacia el estudiante, mientras que el grado de observación en la educación virtual es mínimo y muchas veces nulo, cuando no encienden o no posee cámara el estudiante. A lo anteriormente expuesto se suman los distractores complejos, que son los

familiares. Las interrupciones que se dan en clase por parte de situaciones son bastantes altas, desde solicitar ayudas para abrir la puerta, pasar cosas desde la nevera o realizar mandados, los padres aun no entienden el rol que deben cumplir durante las clases en línea y se piensa que es solo un cumplimiento del estudiante y que le resulta fácil toda actividad en línea, a eso se suma los problemas internos familiares o personales del estudiante que pasan a ser las distracciones internas.

Los distractores tienen como característica principal no permitir focalizarse en una situación, nos dejan hipnotizados en otra realidad ajena al proceso que estamos haciendo y ayudan a perderse en un mundo cíclico, nos terminan consumiendo el tiempo y cuando nos damos cuenta muchas veces es demasiado tarde (Pérez, 2020)

Los distractores se convierten en un enemigo para el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula virtual, el eliminarlos causaría un efecto positivo para la educación, fortaleciendo un modelo educativo que se nutre de los avances tecnológicos y causando mayor impacto en los adolescentes, quienes ven la facilidad de poder accederlo desde cualquier parte (Chávez et al., 2020).

En la educación virtual, el estudiante es guiado por el docente para utilizar una infinidad de herramientas que ofrece el entorno digital, accediendo de esta manera a gran cantidad de información que va a permitir realizar un sinnúmero de actividades para poder alcanzar múltiples competencias. La educación virtual se enmarca en una cultura de la convergencia y del compartir; por eso se recomienda que el docente seleccione el material digital encaminando al estudiante a su uso, estableciendo normas y reglas que ayudan a no desviar la atención del joven (Atarama, 2020).

La diversidad de plataformas existentes que utilizan recursos digitales ayudan al proceso de formación de los estudiantes, muchas de estas plataformas son de libre acceso lo que facilitan su utilización, de esta manera se encuentran en un entorno que no es totalmente controlado por el docente (Salvat, 2020) .

En el entorno de aprendizaje virtual se dan diferentes dificultades, las mismas que no dejan que el proceso se desarrolle con normalidad, entre estos

distractores se pueden mencionar: Espacio físicos, ruidos, redes sociales, equipos tecnológicos, temperatura, conectividad, inconvenientes personales, ansiedad y la mala utilización del entorno virtual (Llanga et al., 2020)

En la educación virtual es importante incluir herramientas digitales pedagógicas que capten la atención del estudiante, y no genere un efecto contrario, además se debe mantener un entorno totalmente controlado del aula virtual, de ahí la importancia de que el docente debe estar preparado para que el proceso pueda cumplirse acorde a los objetivos planteados de la clase (Alemán, 2019).

MSc. Alexandra Higgins, Subsecretaria de Educación del Ecuador Zona 8 manifestó que el estudiante es el principal actor en el aprendizaje, las metodologías con que se enseñen deben estar acorde con el contexto educativo, social y emocional, el estar concentrados en una clase es muy importante porque garantiza efectividad en el proceso y hacerles entender que debemos seguir educándonos porque a pesar de todo, la vida sigue (Noticias UPS, 2020).

El proceso de enseñanza aprendizaje es considerado como un sistema intencional de comunicación en el que se dan estrategias que generan el aprendizaje, siendo un acto de constante intercambio, siendo los actores: El docente y el estudiante (Meneses, 2020).

El proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se establece como el espacio donde el discente construye su conocimiento y el docente cumple la función de facilitador de los procesos de aprendizaje. El proceso se da a partir de la generación de conocimientos previos mediante lecturas, experiencias u otros instrumentos que contribuyan al desarrollo del proceso, todos intercambian diferentes criterios, se organizan las ideas, se emiten conceptos y conclusiones llegando a tener un aprendizaje significativo (Guzzetti, 2020)

Las instituciones educativas en la actualidad poseen EVA con características variadas acopladas a diferentes aplicaciones que contribuyen al constructivismo en el desarrollo de las clases virtuales, podemos considerar como aporte positivo al aprendizaje significativo en la era virtual a las redes sociales, la wiki y los blogs, dichas herramientas deben ser direccionadas correctamente por el docente para

su buen uso en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Contreras & Garcés, 2019).

Para lograr un aprendizaje significativo, se debe relacionar los conocimientos nuevos con los ya adquiridos anteriormente, es contrario al aprendizaje de memoria para aprender significativamente, las personas deben relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos relevantes que ya conocen. El nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura del conocimiento del alumno, el elemento más crucial en el aprendizaje significativo es cómo la nueva información se integra en la estructura de conocimiento a lo largo del tiempo, (Guerri, 2021).

Si bien la Educación Virtual tiene características similares a la educación a distancia, se diferencian por la total virtualidad durante el proceso educativo; dando un aprendizaje colaborativo en todo momento reduciendo la distancia de los actores del proceso educativo y la creación de EVA que cumplan las exigencias de la educación moderna (Mata, 2020) .

Un estudio realizado por Castillo (2020), determinó la poca interacción social de los estudiante durante la virtualidad, notándose la poca efectividad a la hora de realizar aprendizaje colaborativo donde no todos intervienen con el mismo entusiasmo de participación, en algunos caso por la falta de atención, el no estar en un entorno adecuado para dar clases o en ocasiones por miedo escénico.

El modelo de enseñanza-aprendizaje a distancia en el aula virtual como espacio educativo, representa la actualización de la modalidad clásica de educación a distancia, pero desarrollada con herramientas educativas totalmente virtuales (Lima & Fernández, 2017).

La colaboración sociocognitiva requiere el compromiso de todos, el profesor es quien se responsabiliza para que exista colaboración eficiente por parte de toda la clase, convirtiéndose la clase en una comunidad. En síntesis, el modelo colaborativo en su sentido más amplio se considera un modelo sociocognitivo, donde todos participan para la formación del conocimiento, es por esta razón que se considera un modelo donde intervienen comunidades donde lo único que se busca es compartir conocimientos o actividades que tienen la finalidad de

construir con la participación de todos (Roselli, 2016).

El aprendizaje colaborativo invita a que grupos heterogéneos compartan ideas mediante diferentes formas de comunicación, surgiendo de la necesidad de llegar a un objetivo común, la clave del aprendizaje colaborativo está en el desarrollo de las habilidades interpersonales donde todos son responsables del aprendizaje de sí mismo y de los demás. El aprendizaje colaborativo considera que la relación entre los miembros de un grupo o un comité debe ser siempre cooperación llegándose a tener como una forma de convivencia y vida con otras personas (K. Vargas et al., 2020).

El trabajo colaborativo, en el ámbito educativo constituye un modelo de aprendizaje el cual tiene como objetivo que los estudiantes construyan juntos haciendo que exista esfuerzo, aplicación de talento y competencia (Revelo et al., 2017).

El aprendizaje cooperativo promueve la integración y socialización de diferentes temas que implican diferentes entornos sociales y culturales haciendo que los estudiantes mejoren su comunicación promoviendo el pensamiento crítico teniendo como base un entorno virtual que brinde de todas las bondades para el proceso de aprendizaje (Medina, 2021).

Solórzano (2021) considera al trabajo colaborativo como la interactividad entre estudiantes y docentes. en un entorno virtual donde se busca competencias, capacidades, desempeños y actitudes durante las experiencias de aprendizaje, considerando tres aspectos fundamentales: Los recursos de aprendizaje como lo son las herramientas tecnológicas de información, comunicación que fortalecen el proceso de aprendizaje, la interacción docente – estudiante con lo cual se logra que todos se involucren para llegar a convertirse en aprendizaje colaborativo donde se dan soluciones innovadoras y finalmente el trabajo que son las actividades que propician experiencias de aprendizaje que fortalecerán las competencias en forma holística y el desenvolvimiento en los entornos virtuales

La metodología colaborativa involucra la realización de roles de los estudiantes y los docentes. A los estudiantes les exige mayor grado de responsabilidad y

respeto ante el grupo de trabajo aprendizaje, individuales y grupales, al docente le plantea el reto de crear ambientes que propicien el aprendizaje colaborativo donde todos sientan pertinencias ante el horizonte meta que se plantee (Jarauta, 2014).

Quienes se encuentran inmersos en el escenario de la educación virtual deben centrarse en construir entornos en la cual permitan desarrollar ambientes colaborativos dentro de la clase, considerando que el ser humano es un ente social por naturaleza, si bien es conocido las plataformas tecnológicas acortan distancias y dan facilidad para establecer sitios de aprendizaje permitiendo estar a la par de un mundo globalizado proporcionando información de manera rápida y veraz a través de instrumentos de búsqueda digital, esto debe ser empleado de manera adecuada para que se establezca un entorno colaborativo de clase y no un proceso monótono donde si exista autonomía de expresión y realización pero siempre contribuyen al proceso de aprendizaje (Zuñá et al., 2020)

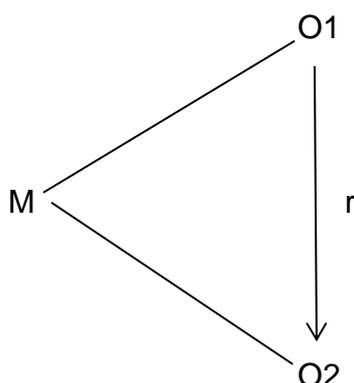
III. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según la intención el tipo de investigación que se aplico es básica considerando que se basa en un marco teórico existente ampliando el conocimiento científico (Escudero & Cortez, 2018).

Considerando el lugar donde se obtienen los recursos se realizó una investigación de campo debido a que el trabajo investigativo partió de situaciones observables a simple vista apoyada en bibliografía existente (Sánchez, 2019).

El diseño de la investigación es de tipo no experimental transversal, se observó cada una de las variables a investigar, pero no se manipula ninguna de ellas, además se debe considerar como transversal debido a que se dio en un periodo de tiempo específico, es decir un momento único (Sánchez, 2019).



M : Muestra

O1 : Variable Independiente = Distractores

r : Influencia

O2 : Variable Dependiente = Aprendizaje colaborativo virtual

3.2. Variables

Variable Independiente: Distractores

Definición Conceptual: Son factores a los cuales los estudiantes están

propensos a fijar la atención en un determinado momento hacia diferentes situaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (Vargas et al., 2021)

Definición Operacional: Se realizó la construcción y validación de un instrumento para determinar los factores internos y externos que distraen la atención del estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje

Dimensiones: Factores externos y factores internos.

Indicadores: Para la dimensión factores externos se estableció los indicadores ruido, iluminación, espacio físico y entretenimiento tecnológico, para la dimensión Factores internos se consideró los siguientes indicadores: cansancio, nerviosismo, escasa motivación y problemas personales.

Escala: Ordinal tipo Likert

Variable dependiente: Aprendizaje colaborativo

Definición Conceptual: Es la interactividad entre estudiantes y docentes. en un entorno virtual donde se busca competencias, capacidades, desempeños y actitudes durante las experiencias de aprendizaje (Solorzano, 2021).

Definición Operacional: Se realizó la construcción y validación de un instrumento para determinar si se está llevando adecuadamente el proceso de aprendizaje colaborativo durante en las clases virtuales.

Dimensiones: Recursos de aprendizaje, interacción docente - estudiante y trabajo colaborativo

Indicadores: En la dimensión recursos de aprendizaje, se trabajó con los indicadores: Dispositivo y conectividad, plataforma virtual, y material didáctico.

Para la dimensión interacción docente se utilizó los indicadores: Convivencia en el aula, participación en clase y software interactivo.

Finalmente, en la dimensión Trabajo colaborativo se estableció los indicadores Integración de grupos de trabajo y participación activa

Escala: Ordinal tipo Likert

3.3. Población y muestra

Se denomina población al conjunto de elementos que van a ser investigados, teniendo características comunes (Ventura, 2017).

Para el trabajo investigativo se consideró a los estudiantes que estudian en modalidad online en el instituto tecnológico superior de Guayaquil, el total de la población es de 30 estudiantes.

La muestra que se aplicó es de tipo censal debido a que se considera toda la población. La muestra debe ser representativa para garantizar los resultados del instrumento aplicado, de esta manera podemos generalizar los resultados (Otzen & Manterola, 2017).

La unidad de análisis son los estudiantes de la modalidad virtual del tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil.

Como criterio de inclusión se consideró que el estudiante pertenezca a la modalidad online.

Como criterio de exclusión se consideró a los estudiantes que no asisten regularmente a clases.

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

Como técnica se utilizó la encuesta la cual permite la recopilación de datos mediante el instrumento del cuestionario el mismo que será diseñado en base a las dimensiones establecidas en las respectivas variables

La validación del instrumento se hizo por tres expertos en la temática, los mismos que validaron el instrumento garantizando de esta manera su contenido (Herbas & Rocha, 2018).

Para la confiabilidad se aplicó el alfa de cronbach garantizando el nivel de fiabilidad del instrumento (Herbas & Rocha, 2018)

3.5. Procedimientos

Para la realización del presente trabajo de investigación se pidió el permiso respectivo a la rectora de la institución, la cual presto todas las facilidades necesarias, adicionalmente se solicitó permiso al docente para la aplicación de instrumentos a los estudiantes, cabe recalcar que todo el proceso se lo hizo online, una vez realizado lo anteriormente expuesto se procedió a realizar las bases de datos en Excel para su posterior análisis estadístico.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de los datos se utilizó la hoja electrónica Excel de Microsoft office la cual facilita el cálculo y presentación de resultados, la correlación de las variables será realizada bajo la Rho de Spearman, una vez realizado este proceso se procederá a introducir los datos con sus respectivos totales al programa SPSS V 28 para la realización de los reportes estadísticos.

3.7. Aspectos éticos

La investigación se llevó a cabo con el consentimiento de las autoridades del instituto tecnológico superior de Guayaquil, respetando la autoría de los referentes teóricos utilizados en el trabajo de investigación.

Para la aplicación de instrumentos se contó con el consentimiento informado de los estudiantes, respetando la privacidad y confiabilidad de la información entregadas.

El documento de investigación se redactó respetando los derechos de autoría y las normativas APA para las citas y referencias bibliográficas.

IV. Resultados

Esta sección ofrece una descripción general de los datos obtenidos mediante los instrumentos de investigación, representada en un orden lógico empleando tablas y gráficos o uno de ellos indicando si las hipótesis se cumplen o no, contribuyendo posteriormente al apartado de la discusión (Syriam,2020).

Objetivo General: Determinar la influencia de Los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022

Tabla 1 *Distractores y Aprendizaje Colaborativo*

			Aprendizaje Colaborativo			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
Distractores	BAJO	Recuento	0	1	10	11
		% del total	0,0%	3,3%	33,3%	36,7%
	MEDIO	Recuento	2	13	1	16
		% del total	6,7%	43,3%	3,3%	53,3%
	ALTO	Recuento	1	2	0	3
		% del total	3,3%	6,7%	0,0%	10,0%
Total	Recuento	3	16	11	30	
	% del total	10,0%	53,3%	36,7%	100,0%	

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

Como resultado de la aplicación de los instrumentos se pudo observar que de la muestra de 30 estudiantes el 36.37% obtuvieron una baja influencia de distractores, de ellos el 33.3% alcanzaron un nivel alto de aprendizaje colaborativo, mientras que el 3.3% se ubicó en el nivel medio de aprendizaje colaborativo, contrario a lo anteriormente expuesto el 10% alcanzaron un nivel alto de influencia de distractores , 3.3% de ellos alcanzaron un bajo nivel de aprendizaje colaborativo y el 6.7% llegaron a un nivel medio, los restantes con un 53.33% se ubicaron en un nivel de distractores medios, de ellos el 43.33% se ubicaron en el nivel medio de influencia de distractores con un nivel medio de aprendizaje colaborativo, el 3.3% se ubicaron en un nivel bajo y el 6.7% en el nivel medio de aprendizaje colaborativo

Hipótesis General: Existe influencia significativa de los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022

Tabla 2 *Influencia de los distractores y el aprendizaje colaborativo virtual*

		Distractores	Aprendizaje _Colaborati vo
Rho de Spearman	Distractores	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		R	,3721
	Aprendizaje_ Colab	Coeficiente de correlación	-,610**
		Sig. (bilateral)	<,001
		R	0,3721
		N	30

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

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la Tabla 2 se evidencio que existió una significancia menor a 0.001, siendo una correlación significativa en el nivel 0.01 bilateral con un coeficiente de correlación moderada inversa de -0.610. El valor de R es de 0.3721 lo que equivale a un 37.21% de influencia de la variable distractores sobre la variable aprendizaje colaborativo virtual, por lo cual se acepta la hipótesis de investigación.

Objetivo Específico 1: Identificar la influencia de la dimensión factores internos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022

Tabla 3 Factores Internos y Aprendizaje colaborativo

		Aprendizaje Colaborativo				
		BAJO	MEDIO	ALTO	Total	
Factores Internos	BAJO	Recuento 0	1	10	11	
		% del total	0,0%	3,3%	33,3%	36,7%
	MEDIO	Recuento 2	13	1	16	
		% del total	6,7%	43,3%	3,3%	53,3%
	ALTO	Recuento 1	2	0	3	
		% del total	3,3%	6,7%	0,0%	10,0%
Total		Recuento 3	16	11	30	
		% del total	10,0%	53,3%	36,7%	100,0%

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la tabla tres se observó que el 36.7% obtuvieron una baja influencia de factores internos de distracción, de ellos el 33.3% alcanzaron un nivel alto de aprendizaje colaborativo, el 3.3% se ubicó en el nivel medio de aprendizaje colaborativo, el 53.3% alcanzaron un nivel medio de influencia de factores internos de distracción , 3.3% de ellos alcanzaron un alto nivel de aprendizaje colaborativo, 43,3% lograron un nivel medio y el 6.7% llegaron a un nivel bajo, El 10% se ubicaron en un nivel alto de factores internos de distracción, de ellos el 6.7% se ubicó en el nivel medio de aprendizaje colaborativo y el 3.3% lograron un nivel bajo.

Hipótesis Específica 1: La dimensión factores internos influye, directamente, en el aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022

Tabla 4 *Influencia de la dimensión factores internos y el aprendizaje colaborativo virtual*

			Fact_ Internos	Aprendizaje_ Colab
Rho de Spearman	Fact_ Internos	Coefficiente de correlación	1,000	-,618**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		R		0.3819
		N	30	30
Aprendizaje_ Colab	Aprendizaje_ Colab	Coefficiente de correlación	-,618**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		R	0.3819	
		N	30	30

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

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la Tabla 4 se observó que existió una significancia menor a 0.001, siendo una correlación significativa en el nivel 0.01 bilateral con un coeficiente de correlación moderada inversa de -0.618. El valor de R es de 0.3819 lo que equivale a un 38.19% de influencia de la dimensión Factores internos sobre la variable aprendizaje colaborativo, por lo cual se acepta la hipótesis de investigación.

Objetivo Específico 2: Identificar la influencia de la dimensión factores externos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022

Tabla 5 Factores Externos y Aprendizaje colaborativo

		Aprendizaje Colaborativo				
		BAJO	MEDIO	ALTO	Total	
Factores Externos	BAJO	Recuento 0	4	10	14	
		% del total	0,0%	13,3%	33,3%	46,7%
	MEDIO	Recuento 2	11	1	14	
		% del total	6,7%	36,7%	3,3%	46,7%
	ALTO	Recuento 1	1	0	2	
		% del total	3,3%	3,3%	0,0%	6,7%
	Total	Recuento 3	16	11	30	
		% del total	10,0%	53,3%	36,7%	100,0%

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la tabla cinco se pudo observar que el 46.7% obtuvieron una baja influencia de factores externos de distracción, de ellos el 33.3% alcanzaron un nivel alto de aprendizaje colaborativo, el 13.3% se ubicó en el nivel medio de aprendizaje colaborativo, el 46.7% alcanzaron un nivel medio de influencia de factores externos de distracción , 3.3% de ellos alcanzaron un alto nivel de aprendizaje colaborativo, 36,7% lograron un nivel medio y el 6.7% llegaron a un nivel bajo, El 6.7% se ubicaron en un nivel alto de factores externos de distracción, de ellos el 3.3% se ubicó en el nivel medio de aprendizaje colaborativo y el 3.3% lograron un nivel bajo.

Hipótesis Específica 2: La dimensión factores externos influye, directamente, en el aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022

Tabla 6 *Influencia de la dimensión factores externos y el aprendizaje colaborativo virtual*

			Fact_Externos	Aprendizaje_Colab
Rho de Spearman	Fact_Externos	Coeficiente de correlación	1,000	-,629**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		R		0.3956
		N	30	30
	Aprendizaje_Colab	Coeficiente de correlación	-,629**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		R	0.3956	
		N	30	30

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

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la Tabla 6 se observó que existió una significancia menor a 0.001, siendo una correlación significativa en el nivel 0.01 bilateral con un coeficiente de correlación moderada inversa de -0.629. El valor de R es de 0.3956 lo que equivale a un 39.56% de influencia de la dimensión Factores externos sobre la variable aprendizaje colaborativo, por lo cual se acepta la hipótesis de investigación.

Objetivo Específico 3: Estimar el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022

Tabla 7 Nivel de distractores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido BAJO	11	36,7	36,7	36,7
MEDIO	16	53,3	53,3	90,0
ALTO	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la variable distractores se apreció que el mayor porcentaje se ubica en un nivel medio de distractores con un 53.33%, el 36.7% tuvo un nivel bajo de distractores y un 10% alcanzó un nivel alto de distractores.

Objetivo Específico 4: Describir el proceso de aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022

Tabla 8 Descripción de Aprendizaje Colaborativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido BAJO	3	10,0	10,0	10,0
MEDIO	16	53,3	53,3	63,3
ALTO	11	36,7	36,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario de estudiantes modalidad online

En la variable Aprendizaje colaborativo se observó que el 53.33% se ubicó en un nivel medio de aprendizaje colaborativo, el 36.7% tuvo un nivel alto de aprendizaje colaborativo y un 10% alcanzó un nivel bajo de aprendizaje colaborativo

V. Discusión

La discusión no es mostrar los resultados nuevamente, es más bien para presentar las diferentes comparaciones existente entre la investigación realizada y las presentadas por otros autores, respondiendo a las interrogantes planteadas y los objetivos que se quiere llegar en la investigación (Escamilla, 2018).

En lo que concierne al objetivo principal: Determinar la influencia de Los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022; se obtuvo como resultado que un alto porcentaje de estudiantes equivalente al 33.3% obtuvieron una baja influencia de distractores alcanzando un nivel alto de aprendizaje colaborativo, otro valor a considerar , es el 43.33% que se ubicaron en el nivel medio de influencia de distractores con un nivel medio de aprendizaje colaborativo virtual. En la tabla 2 se puede observar el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es de -0.610 con un porcentaje de influencia de la variable distractores sobre la variable aprendizaje colaborativo virtual es de 37.21% en la investigación realizada lo que valida la hipótesis.

Alemán (2019), manifiesta que es importante mantener un entorno controlado en el aula virtual, interactuando con el estudiante teniendo herramientas digitales pedagógicas que capten la atención del estudiante.

Castillo (2020), en su estudio determinó la poca participación de los estudiantes en las clases virtuales, llegándose a notar la poca incidencia del aprendizaje colaborativo generalmente ocasionados por la falta de atención originada por distractores que se agudizan cuando no se encuentra el estudiante con un sitio adecuado para recibir clases virtuales e inclusive se llega a generar el miedo escénico.

Ortiz et al. (2021), realizaron un estudio acerca de los distractores en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual concluyendo que los mismos influían el proceso de enseñanza aprendizaje virtual, igual conclusión llego Guijosa (2019), analizando un estudio realizado por investigadores en University, Ohio, EE. UU., quienes confirmaron que los estudiantes hacen varias actividades durante las clases online , resultando que el 25 % hace varias actividades como jugar o ver videos mientras

están en clases online, ese incremento es mayoritario en relación a las clases presenciales.

Martínez (2019), en su investigación descriptiva correlacional acerca de los medios distractores y su influencia en el aspecto académico determinó que los medios distractores influyen en el rendimiento de los estudiantes, reflejados en el alto nivel de discentes que se encuentran en proceso de llegar al aprendizaje con un 89% más el 8% que está en inicio

En el objetivo específico Identificar la influencia de la dimensión factores internos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022. Se tuvo como resultado En la tabla 3 que el 33.3% tuvieron baja influencia de factores internos de distracción alcanzando un nivel alto de aprendizaje colaborativo, el 43.3% alcanzaron un nivel medio de influencia de factores internos de distracción con un nivel medio de aprendizaje colaborativo virtual. En la Tabla 4 se observó que existió una significancia menor a 0.001, con un coeficiente de correlación moderada inversa de -0.618. El valor de R es de 0.3819 existiendo un 38.19% de influencia de la dimensión Factores internos sobre la variable aprendizaje colaborativo, por lo cual se acepta la hipótesis de estudio.

Castillo et al. (2021), expresa que los distractores internos constituyen los factores que provienen de situaciones personales como conflictos familiares o laborales, situaciones emocionales, cansancio, nerviosismo entre otros. Estos factores mencionados contribuyen a que el estudiante no desarrolle adecuadamente el proceso de aprendizaje virtual y es notorio cuando el entorno de aprendizaje se da de manera colaborativa.

En la investigación realizada por Cavero et al. (2021), enfocada hacia la distracción educativa encontró entre sus hallazgos importantes a la inestabilidad emocional ocasionada por diferentes factores como lo son diferentes problemas de índole familiar o personal, cuyo objetivo fue ver los distractores que influían en el rendimiento de los aprendizajes de los discentes, siendo con un enfoque cualitativo determinó que la mayor parte de estudiantes ponen de manifiesto diferentes situaciones personales que ocasionan que no puedan entregar sus actividades a tiempo, y por ende disminuyen el puntaje en calificaciones , otro punto que

considero es que su nivel de concentración no siempre es el mismo debido a diferentes conflictos de carácter personal.

Zarate (2019) realizó una investigación de correlación causal teniendo como objetivo principal determinar los distractores que afectan el rendimiento académico con la muestra de 37 estudiantes determinó que el 16.2% de distracción están dados por problemas de índole familiar que es considerado un factor interno de distracción.

Camacho (2020), realizó una investigación sobre de los distractores en el aspecto de atención/concentración para adquirir las destrezas con criterios de desempeño en los estudiantes, el concluyó, la falta de interés o motivación son los distractores internos de mayor influencia.

En el objetivo específico identificar la influencia de la dimensión factores externos en el aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022. En la tabla 5 se evidencio que el 33.3% tuvieron baja influencia de factores externos de distracción alcanzando un nivel alto de aprendizaje colaborativo, el 36.7% alcanzaron un nivel medio de influencia de factores externos de distracción con un nivel medio de aprendizaje colaborativo virtual. En la Tabla 6 se observó que existió una significancia menor a 0.001 con una correlación significativa en el nivel moderado inverso de -0.629. El coeficiente de determinación es de 0.3956 lo que equivale a un 39.56% de influencia de la dimensión Factores externos sobre la variable aprendizaje colaborativo, por lo cual se acepta la hipótesis de estudio.

Castillo et al. (2021), expresa que los distractores externos se incrementan con la educación virtual existiendo los de naturaleza simple como los pitidos de los carros, personas que emiten ruido desde la calle, música y todo tipo de bulla que causa distracción. Asimismo, el teléfono celular, juegos, videos, páginas de internet, correos, redes sociales desvían la atención hacia la clase, el estudiante al no tener concentración y ser partícipe activo de la clase no va a aportar a la hora de realizar un aprendizaje colaborativo.

Ortiz et al. (2021), concuerda con el objetivo de la investigación , en su estudio realizado a los estudiantes de la carrera de Psicología y ciencias de la educación sobre los distractores en el proceso de enseñanza aprendizaje virtual en Estanislao, 2021 publicado en la revista científica de la facultad de filosofía Filial San Estanislao de la Universidad Nacional de Asunción Paraguay, concluyó que los principales distractores que inciden durante el proceso de enseñanza son los software de mensajerías y redes sociales, finalizando en su conclusión que los distractores generan estrés y pérdida de continuidad en los temas que se están tratando durante las clases virtuales.

La universidad de Managua elaboró un estudio para identificar los principales elementos distractores en el proceso de aprendizajes en dicha investigación correlacional de carácter cuantitativo, dio como resultado final que los estudiantes admitieron en un 90% que su principal distractor es el internet a pesar de ser necesario durante las clases (Mesa et al., 2019).

Zarate (2019) investigó la incidencia de los distractores en el proceso de aprendizaje y como llegaban a influir negativamente en el rendimiento, esta investigación tuvo una muestra de 37 estudiantes teniendo como resultado que el ruido afecta el proceso educativo con un 29,7 % de incidencia

En el objetivo específico: Estimar el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, 2022. En la variable distractores el mayor porcentaje se ubicó en un nivel medio de distractores con un 53.33%, el 36.7% tuvo un nivel bajo de distractores y un 10% alcanzó un nivel alto de distractores

Los distractores de aprendizaje son aquellos que captan la atención de los estudiantes, desviándolo del tema central de las clases, es considerado el enemigo más peligroso de las clases virtuales e inclusive presenciales (Castillo et al., 2021).

Los distractores afectan el proceso de aprendizaje en determinado momento debido a situaciones que suceden en el exterior del entorno educativo como ruidos, redes sociales entre otros, también pueden ser internos si afectan la parte intrínseca del discente (Vargas et al., 2021)

Camacho (2020), realizó un estudio acerca de los distractores en el aspecto de atención/concentración para adquirir las destrezas con criterios de desempeño en los estudiantes, el concluyó que el ruido, el celular y otros dispositivos electrónicos eran los mayores distractores en los estudiantes considerando que distraen fácilmente la atención de los jóvenes.

Romero & Simaluiza (2022), elaboraron un artículo acerca de los distractores en clases online durante la pandemia en el Ecuador donde determinaron que el 57% de los estudiantes presentan las condiciones adecuadas para recibir clases, el restante no las tiene.

Picado et al. (2015) en su trabajo acerca de los medios distractores en la educación virtual con una muestra de 55 alumnos, teniendo como resultado que el 76 % de los estudiantes concuerdan que el uso de teléfonos celulares afecta el proceso de enseñanza. Del total general, el 22% admite que usa el celular durante las clases virtuales.

Hurtado (2020), en un sondeo que realizó UniDiario de Colombia en Instagram determino que el 89% de los estudiantes no se concentran debidamente en las clases, debido a que distraen su atención fácilmente, al no estar concentrado el proceso de aprendizaje no se realiza completamente, creando problemas académicos a futuro

En el objetivo específico: Describir el proceso de aprendizaje colaborativo virtual del Instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil,2022. En lo que respecta al nivel del Aprendizaje colaborativo virtual se observó que el 53.33% se ubicaron en un nivel medio de aprendizaje colaborativo, el 36.7% tuvo un nivel alto de aprendizaje colaborativo y un 10% alcanzó un nivel bajo de aprendizaje colaborativo.

Solórzano (2021) considera al trabajo colaborativo como un espacio virtual académico donde contribuyen estudiantes y docentes para llegar a conseguir capacidades, destrezas, competencias y actitudes durante diferentes experiencias curriculares. Para realizar la correcta interacción se requiere de herramientas digitales que contribuyan al aprendizaje colaborativo virtual tomando relevancia el

entorno virtual de aprendizaje.

El aprendizaje colaborativo virtual se da con personas de diferentes características, las mismas que poseen múltiples cualidades quienes buscan compartir sus experiencias y conocimiento en la comunidad educativa, dicha comunicación se da mediante diferentes herramientas virtuales acopladas a una plataforma virtual, la cual hace de escenario. El objetivo del aprendizaje colaborativo va a ser siempre de cooperación entre varias personas (K. Vargas et al., 2020).

Herrada & Baños (2018) realizaron una investigación acerca de aprendizaje cooperativo a través de las nuevas tecnologías, su objetivo principal fue determinar si con el aprendizaje colaborativo virtual se llega a lograr la maximización del aprendizaje tanto a nivel personal como el del resto del grupo realizando una revisión bibliográfica de 87 artículos llegaron a la conclusión que mediante el aprendizaje colaborativo, manejando con responsabilidad las nuevas tecnologías de información y comunicación hacen que las clases sean dinámicas e interactivas.

VI. Conclusiones

1. Se determinó la influencia de Los distractores en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual, siendo la correlación significativa al nivel 0.01 con un coeficiente de correlación moderada de - 0,610 cuya significación bilateral fue de $<.001$ y el coeficiente de determinación es de 0.3721 que equivale a un 37.21% de influencia.
2. Se Identificó la influencia de la dimensión factores internos en el aprendizaje colaborativo virtual, siendo su correlación significativa al nivel 0.01 con un coeficiente de correlación moderada de - 0,618 cuya significación bilateral fue de $<.001$ y el coeficiente de determinación es de 0.3819 que equivale a un 38.19% de influencia.
3. Se identificó la influencia de la dimensión factores externos en el aprendizaje colaborativo virtual, siendo una correlación significativa al nivel 0.01 con un coeficiente de correlación moderada de - 0,629 cuya significación bilateral fue de $<.001$ y el coeficiente de determinación es de 0.3959 que equivale a un 39.59% de influencia.
4. Se estimó el nivel de distractores, predominando el nivel medio con un 53.33%, el nivel alto estuvo en un 10% y el nivel bajo en un 36.7%.
5. Se describió el proceso de aprendizaje colaborativo, predominando el nivel medio con un 53.33%, el nivel alto estuvo en un 36.7% y el nivel bajo en un 10%.

VI. Recomendaciones

A los directivos

Mantener el entorno de aprendizaje virtual amigable para docentes y estudiantes con todos los componentes necesarios para un correcto desarrollo de competencias en las sesiones de aprendizaje virtual fomentando el trabajo colaborativo.

A los docentes

Establecer una normativa en consenso con los estudiantes para minimizar distractores captando el Interés en estudiantes durante el proceso de aprendizaje virtual

Incentivar a los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje para motivar la participación y eliminar barreras que contribuyen al miedo escénico de participar.

Mantener actividades que fomenten el aprendizaje colaborativo tales como foros, sesiones de grupos o Wikis.

A los estudiantes

Adecuar un espacio físico donde se minimice los ruidos externos y tenga la comodidad necesaria libre de contactos con otras personas o mascotas.

Evitar el uso de celulares y redes sociales durante las sesiones de aprendizajes sino se lo solicita como herramientas durante la clase online.

Mantener la concentración durante la sesión de aprendizaje para poder emitir criterios que ayuden a la clase virtual enriqueciendo el aprendizaje colaborativo.

Referencias

- Aguilar, F. (2020). From face-to-face learning to virtual learning in pandemic times. *Scielo*, 46(0718–0705). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000300213>
- Alemán, L. (2019). *Modelo de indicadores de calidad para cursos en-línea, masivos y abiertos* (Nomada (ed.)). <https://books.google.com.ec/books?id=e6fdDwAAQBAJ&pg=PA74&dq=distractores+en+el+proceso+de+enseñanza+y+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwja0IXy7pfyAhXuRjABHcJNCCUQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q=distractores+en+el+proceso+de+enseñanza+y+aprendizaje&f=false>
- Area, M. (2020). *Escuel@ Digit@l: Los materiales didácticos en la Red* (Grao (ed.); Primera). <https://books.google.com.ec/books?id=RkAgEAAAQBAJ&pg=PT296&dq=distractores+en+el+proceso+de+enseñanza+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjmmmpOT-47yAhUpRjABHcPcGA6gQ6AEwBnoECAsQAQAg#v=onepage&q=distractores+en+el+proceso+de+enseñanza+aprendizaje&f=false>
- Atarama, T. (2020). La educación virtual en tiempos de pandemia. *Universidad de Piura*. <https://udep.edu.pe/hoy/2020/04/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Camacho, Á. (2020). *Distractores de la atención/concentración y su influencia en la adquisición de las destrezas con criterios de desempeño de la asignatura de Biología en los estudiantes del segundo curso del bachillerato general unificado de la unidad educativa fiscomision* [Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23156/1/CAMACHO MARTÍNEZ ÁNGEL EMILIO.pdf>
- Castillo, L. (2020). What the Pandemia Taught Us about E-learning. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, L, 343–352. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/270/27063237028/html/index.html>
- Castillo, R., Díaz, H., Rodríguez, F., & Ruán, C. A. (2021). Education in times of pandemic Emotions and perceptions in high school and university students. *Política y Cultura*, 33(0188–7742), 121–148.

- <https://polcul.xoc.uam.mx/index.php/polcul/article/view/1452/1408>
- Cavero, J., Martínez, V., Mayta, C., & Otazú, Á. (2021). *Percepción acerca de la distracción educativa y factores del rendimiento en el aprendizaje de los estudiantes del curso de Ética en la Psicología de la carrera de Psicología en una universidad privada de Arequipa en el periodo Verano-2021* [Universidad Tecnológica del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/4630>
- CES. (2021). *REGLAMENTO DE REGIMEN ACADEMICO CONSEJO EDUCACION SUPERIOR*.
[https://www.ces.gob.ec/lotaip/2017/Diciembre/Anexos/Procu/An-lit-a2-Reglamento de Régimen Académico.pdf0.21](https://www.ces.gob.ec/lotaip/2017/Diciembre/Anexos/Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf0.21)
- Chávez, M., Rivera, V., & Haro, G. (2020). *Perception of virtual education in higher education institutions 2020-2020*.
<https://enlace.ueb.edu.ec/index.php/enlaceuniversitario/article/view/129/195>
- Colman, H. (2021, June 21). *Observatorio de Innovación Educativa*.
<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/la-pandemia-cambio-la-industria-de-la-educacion-para-siempre>
- Contreras, A., & Garcés, L. (2019). Environments of virtual learning: difficulties of use faced by students of fourth grade. *Prospectiva*, 27, 215–240.
<https://doi.org/10.25100/prts.v0i27.7273>.
- Díaz, P., Andrade, Y., Hincapié, A., & Uribe, A. (2021). Analysis of the methodological process in higher education programs in virtual modality. *Revista de Educación a Distancia*, 21. <https://doi.org/10.6018/red.450711>
- Escamilla, A. (2018). What should the discussion entail. *Cirujano General*, 40(1405–0099).
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-00992018000300157
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica* (Primera ed).
- Guerri, M. (2021). La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel. *PsicoActiva*.
<https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>
- Guijosa, C. (2019). La distracción, un freno para la educación en línea. *Edu News*.
<https://observatorio.tec.mx/edu-news/la-distraccion-un-freno-en-la-educacion-online>

- Guzzetti, P. (2020). Virtual platform: a didactic tool for the Teaching-Learning Process. *Ciencia Latina*, 4.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122
- Herbas, B., & Rocha, E. (2018). Scientific methodology for conducting market research and quantitative social research. *Revista Perspectivas*, 1994–3733.
- Herrada, R., & Baños, R. (2018). Cooperative learning through new technologies: A review. *@tic. Revista d'innovació Educativa*, 20, 16–26.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7203/attic.20.11266>
- Hurtado, S. (2020). Las distracciones, uno de los mayores desafíos al estudiar en línea. *Unidiario*. <https://umcentral.umanizales.edu.co/index.php/las-distracciones-uno-de-los-mayores-desafios-al-estudiar-en-linea/>
- Jarauta, B. (2014). Collaborative learning at the university: references and practice. *Revista de Docencia Universitari*, 1887–4592.
- La Red IndicES. (2019). *Panorama de la Educación Superior en Iberoamérica, Papeles Observatorio N° 12*. <https://oei.org.ar/wp-content/uploads/2019/12/Papeles-del-Observatorio-Nº-12.pdf>
- Lima, S., & Fernández, F. (2017). Distance learning in virtual environment for teaching and learning. Teaching reflections. *Atenas*, 3, 31–47.
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055149003/html/>
- Llanga, E., Guacho, M., Andrade, C., & Guacho, M. (2020). Learning difficulties in virtual mode. *Polo Del Conocimiento*.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2979>
- Martinez, E. (2019). *Los medios distractores y el bajo rendimiento académico en el área de Ciencia, Tecnología y Ambiente de los estudiantes quinto A de Secundaria de la Institución Educativa n° 0425 César Vallejo, Uchiza 2019* [Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/45512/Martinez_OE-SD.pdf?sequence=10&isAllowed=y
- Mata, L. (2020). La Educación virtual y el aprendizaje en entornos virtuales. *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/educacion-e-investigacion/la-educacion-virtual-y-el-aprendizaje-en-entornos-virtuales/>
- Medina, S. (2021). Cooperative learning and its implications in the 21st century educational process. *Innova Research Journal*, 6, 62-76.

- <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1663/1858>
- Meneses, G. (2020). *El proceso de enseñanza- aprendizaje: el acto didáctico*.
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Mesa, D., Valle, F., & Artiles, I. (2019). La internet como herramienta para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje en la Universidad de Managua. *Fundación Dialnet*, 14(2215–3330), 161–185.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038107>
- Noticias UPS. (2020). La educación virtual en tiempos de pandemia. *Universidad Politécnica Salesiana*. <https://www.ups.edu.ec/noticias?articleId=17026044>
- Ortiz, P., González, N., Núñez, R., & Insfrán, Á. (2021). Elementos distractores en el proceso de enseñanza aprendizaje Virtual, en los alumnos del segundo curso de la carrera de Psicología y ciencias de la educación, facultad de filosofía, filial san Estanislao, año 2021. *REVISTA CIENTÍFICA DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA*, 13(2414–8717), 115–128.
http://www.fil.una.py/investigacion/index_files/2021.2/pabloEfrainOrtizAlonso-et-al-2021-2.pdf
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(0717–9502).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Pacheco, L. (2021). Virtual environments in cooperative learning: a contemporary innovative strategy. *Innova Educación*, 4(2664-1496 ISSN-L: 2664-1488).
<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/432/428>
- Pérez, L. (2020). *El Éxito En La Mirada De Un Desconocido* (P. Publishing (ed.)).
<https://books.google.com.ec/books?id=6WwJEAAQBAJ&pg=PT29&dq=El+Éxito+En+La+Mirada+De+Un+Desconocido&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjn2tj367P4AhVgZjABHZ9SCvEQ6AF6BAgKEAl#v=onepage&q=El+Éxito+En+La+Mirada+De+Un+Desconocido&f=false>
- Picado, A., Valenzuela, D., & Peralta, Y. (2015). Los medios distractores en el aula de clase. *Universidad y Ciencia*, 51–59.
<https://www.lamjol.info/index.php/UYC/article/download/4538/4259>
- Rama, C., & Cevallos, M. (2015). La metamorfosis de la educación a distancia en América Latina. Una nueva fase marcada por el ingreso de proveedores internacionales. *Revista Española de Educación Comparada*, 26(1137–8654).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/reec.26.2015.15810>
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2017). Collaborative work as a didactic strategy for programming teaching/learning: a systematic literature review. *TecnoLógicas*, 21(0123–7799).
- Romero, J., & Simaluiza, J. (2022). DISTRACTORS IN REMOTE CLASSES DURING COVID-19 IN ECUADOR: AN ANALYSIS OF PERCEPTIONS. *Aula de Encuentro*, 24, 24–28.
<https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/6325/7011>
- Roselli, N. (2016). Collaborative learning: Theoretical bases and applicable strategies in university teaching. *Purposes and Representations*, 4(2307–7999).
- Salvat, G. (2020). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21, 71.
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331455826005/331455826005.pdf>
- Sánchez, F. (2019). Epistemic Foundations of Qualitative and Quantitative Research: Consensus and Disagreement. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13.
- Sánchez, L. (2020). Impacto del Aula Virtual en el Proceso de Aprendizaje de los Estudiantes de Bachillerato General. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 9, 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.105>
- Solórzano, H. (2021). Collaborative learning in virtual environments. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(2550-682X), 46–70.
- UNESCO. (2020). Regreso seguro a la escuela: una guía para la práctica. *Regreso Seguro a La Escuela: Una Guía Para La Práctica*.
<https://en.unesco.org/sites/default/files/regreso-seguro-a-la-escuela-guia-para-la-practica.pdf>
- Vargas, E., Guacho, M., Andrade, C., & Guacho, M. (2021). Dificultades de aprendizaje en modalidad virtual. *Polo Del Conocimiento*, 6(2550-682X), 789–804. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2979>
- Vargas, K., Yana, M., Perez, K., Chura, W., & Alanoca, R. (2020). Aprendizaje colaborativo: una estrategia que humaniza la educación. *Evistainnovaeducacion*. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.02.009> Recibido 20/12/2019 Aceptado 27/04/2020 ARTÍCULO ORIGINAL PALABRAS

CLAVEaprendizaje colaborativo, amistad académica, equipos de aprendizaje, humanización, logros de aprendizaje. Resumen: La investigación tuvo el propósito

Ventura, J. L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Cubana Salud Pública*, 43(1561–3127).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014

Zarate, R. (2019). *Medios distractores que afectan el rendimiento académico de los estudiantes en segunda y tercera matrícula de la escuela profesional de estomatología de la Universidad Andina del Cusco semestre 2019 I*. [Andina del Cusco].

http://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/UAC/3076/1/Rhida_Tesis_bachiller_2019.pdf

Zuñiga, E., Romero, W., Palma, J., & Soledispa, C. (2020). Plataformas virtuales y fomento del aprendizaje colaborativo en estudiantes de Educación Superior. *Sinergias Educativas*, 1(2661–6661).

<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581025/index.html>

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Los distractores	Son factores a los cuales los estudiantes están propensos a fijar la atención en un determinado momento hacia diferentes situaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (Vargas et al., 2021)	Se realiza la construcción y validación de un instrumento para determinar los factores internos y externos que distraen la atención del estudiante durante el proceso de enseñanza aprendizaje	Factores Externos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ruido ✓ Iluminación ✓ Espacio Físico ✓ Entretenimiento Tecnológico 	Ordinal tipo Likert
			Factores Internos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cansancio ✓ Nerviosismo ✓ Escasa motivación ✓ Problemas personales 	
Aprendizaje Colaborativo	Es la interactividad entre estudiantes y docentes. en un entorno virtual donde se busca competencias,	Se realiza la construcción y validación de un instrumento para determinar si se está llevando	Recursos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dispositivo y Conectividad ✓ Plataforma virtual ✓ Material didáctico 	

	capacidades, desempeños y actitudes durante las experiencias de aprendizaje (Solorzano, 2021).	adecuadamente el proceso de aprendizaje colaborativo durante en las clases virtuales.	Interacción docente - estudiante	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Convivencia en el aula ✓ Participación en clase ✓ Software interactivo 	
			Trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Integración de grupos de trabajo ✓ Participación activa 	

Anexo 2 Instrumento para evaluar el nivel de distractores

N	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca
1	Escucha ruidos que vienen del exterior que dificultan escuchar susclases virtuales					
2	Existen en su alrededor personas que hacen bulla lo cual impide que se pueda concentrar totalmente en su clase virtual					
3	Cuando realiza trabajo colaborativo virtual, siente que las personas son ruidosas y distraen la atención de los demás					
4	En su espacio de estudio en el aula de clases cuenta con iluminación insuficiente					
5	Los dispositivos que manejan cuentan con escasa resolución para mostrarse y ver en clases virtuales a los demás					
6	La iluminación inadecuada dificulta el proceso de aprendizaje					
7	Existen en su alrededor personas que distraen la atención durante su clase virtual					
8	El lugar donde recibe su clase es incomodo					
9	Suele tener abiertas páginas web ajenas a las clases					
10	Durante las clases usa dispositivos que distraen su atención					
11	Durante las clases virtuales le llegan mensajes de whatsapp que lee de inmediato					
12	Realiza actividades ajenas al proceso de enseñanza aprendizaje que le causan cansancio					

13	Las clases virtuales le resultan cansadas y aburridas					
14	Se siente nervioso e inquieto previo a iniciar las clases					
15	Siente ansiedad por conocer de qué se trata la clase					
16	En las clases virtuales los docentes no le inspiran confianza					
17	Se siente insatisfecho con la educación que brinda la institución educativa					
18	Las clases virtuales que recibe no le resultan motivadoras porque no son de su interés					
19	Existen problemas de carácter laboral que afecten su horario de clases					
20	Tiene problemas personales y familiares que dificultan su proceso de aprendizaje					
21	Existen problemas de carácter familiar que afecten su rendimiento durante el proceso de enseñanza aprendizaje					

Anexo 3 Instrumento para evaluar el nivel de aprendizaje virtual colaborativo

N	ÍTEMS	Siempre	Casi siempre	A veces	Rara vez	Nunca
1	Cuenta con un dispositivo que le permite desarrollar todas las actividades durante la clase virtual					
2	Posee conectividad con el ancho de banda suficiente para desarrollar las diferentes actividades durante y después de clases					
3	Le resulta de bastante utilidad la plataforma virtual					
4	La interfaz de la plataforma le permite realizar sus actividades					
5	La plataforma que usa es amigable y fácil de usar					
6	La biblioteca virtual le ayuda a cumplir sus actividades académicas					
7	Considera que el material didáctico solicitado por la institución es suficiente					
8	Los recursos tecnológicos son un material didáctico importante y necesario					
9	Considera que la comunicación dentro del aula virtual es afectiva y efectiva					
10	La convivencia en el aula se maneja bajo el respeto y la justicia					
11	En el aula virtual existen normas y reglas de convivencia que se cumplen					
12	Los docentes incitan a la participación durante la clase virtual					
13	Los estudiantes participan activamente en clases					
14	Las participaciones enriquecen los aprendizajes					

15	Los documentos, presentaciones electrónicas, infografías y pdf utilizados en sesiones virtuales contribuyen a mejorar la comprensión del nuevo conocimiento					
16	Los docentes utilizan software interactivo durante las clases					
17	Se integra fácilmente a los grupos que se arman en clase					
18	Da con facilidad sus opiniones cuando trabaja de manera grupal					
19	En el aula virtual se practica la inclusión y la democracia					
20	Expresa sus opiniones contribuyendo al desarrollo de la clase					
21	Siente que se valora su participación en el aula					

Anexo 4 Ficha técnica para el cuestionario para evaluar el nivel de distractores

Ficha técnica para el instrumento Cuestionario para evaluar el nivel de distractores

Datos Informativos

Denominación	: Encuesta
Tipo de instrumento	: Cuestionario
Institución donde se aplica:	Instituto tecnológico de la ciudad de Guayaquil
Autor	: Walter Vallejo Zurita
Medición	: Variable distractores
Administración	: Público adulto
Tiempo de Aplicación	: 20 min aproximadamente
Forma de aplicación	: Individual

Objetivo: Medir el nivel de distractores de los estudiantes del Instituto tecnológico de la ciudad de Guayaquil.

Materiales: Ordenador o celular

Dimensiones a evaluar:

Factores Externos

Factores Internos

Instrucciones

1._ El cuestionario consta de 21 ítems

Factores externos (11 Ítems)

Factores externos (10 Ítems)

2._ Se han establecido tres niveles

Nivel alto

Nivel medio

Nivel Bajo

3._El sistema de calificación del cuestionario tiene 5 ítems:

Nunca (1 punto)

Rara vez (2 puntos)

A veces (3 puntos)

Casi siempre (4 puntos)

Siempre (5 puntos)

4._ El resultado final es la suma de las dos dimensiones haciendo un total de 105 puntos

Evaluación

A. Nivel para cada una de las dimensiones: Se obtendrán de la sumatoria según los ítems que corresponden a cada dimensión

Factores externos (11)

Nivel alto 41 - 55

Nivel medio 26 - 40

Nivel bajo 11 - 25

Factores internos (10)

Nivel alto 38 - 50

Nivel medio 24 - 37

Nivel bajo 10 - 23

B. Nivel para la variable distractores: Formado por la sumatoria de las dimensiones

Nivel alto 78 - 105

Nivel medio 50 - 77

Nivel bajo 21- 49

Anexo 5 Ficha técnica para el cuestionario para evaluar el nivel de aprendizaje colaborativo virtual

Ficha técnica para el instrumento

Cuestionario para evaluar el nivel de aprendizaje colaborativo virtual

Datos Informativos

Denominación	: Encuesta
Tipo de instrumento	: Cuestionario
Institución donde se aplica:	Instituto tecnológico de la ciudad de Guayaquil
Autor	: Walter Vallejo Zurita
Medición	: Variable aprendizaje colaborativo virtual
Administración	: Público adulto
Tiempo de Aplicación	: 20 min aproximadamente
Forma de aplicación	: Individual

Objetivo: Medir el nivel de aprendizaje colaborativo virtual de los estudiantes del Instituto tecnológico de la ciudad de Guayaquil.

Materiales: Ordenador o celular

Dimensiones a evaluar:

- Recursos de aprendizaje
- Interacción docente - estudiante
- Trabajo colaborativo

Instrucciones

- 1._ El cuestionario consta de 21 ítems
Recursos de aprendizaje (8 ítems)
Interacción docente – estudiante (8 ítems)
Trabajo colaborativo (5 ítems)
- 2._ Se han establecido tres niveles
Nivel alto

Nivel medio

Nivel Bajo

3._El sistema de calificación del cuestionario tiene 5 ítems:

Nunca (1 punto)

Rara vez (2 puntos)

A veces (3 puntos)

Casi siempre (4 puntos)

Siempre (5 puntos)

4._ El resultado final es la suma de las tres dimensiones haciendo un total de 105 puntos

Evaluación

A. Nivel para cada una de las dimensiones: Se obtendrán de la sumatoria según los ítems que corresponden a cada dimensión

Recursos de aprendizaje (8 ítems)

Nivel alto 30 - 40

Nivel medio 19 - 29

Nivel bajo 8 - 18

Interacción docente – estudiante (8 ítems)

Nivel alto 30 - 40

Nivel medio 19 - 29

Nivel bajo 8 - 18

Trabajo colaborativo (5 ítems)

Nivel alto 19 - 25

Nivel medio 12 - 18

Nivel bajo 5 - 11

B. Nivel para la variable aprendizaje colaborativo virtual: Formado por la sumatoria de las dimensiones

Nivel alto 78 - 105

Nivel medio 50 - 77

Nivel bajo 21- 49

Anexo 6 Validación de expertos



VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DE LA TESIS: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológicosuperior de Guayaquil,2022

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A veces	Rara vez	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Distractores Son factores a los cuales los estudiantes están propensos a fijar la atención en un determinado momento hacia diferentes	Factores Externos Son Factores que causan distracción provenientes del entorno ajenos a	Ruido	1._ Escucha ruidos que vienen del exterior que dificultan escuchar sus clases virtuales						X		X		X		X		
			2._ Existen en su alrededor personas que hacen bulla lo cual impide que se pueda concentrar totalmente en su clase virtual						X		X		X		X		

situaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (Vargas et al., 2021)	nuestra parte intrínseca Castillo et al. (2021)		3. Cuando realiza trabajo colaborativo virtual, siente que las personas son ruidosas y distraen la atención de los demás							X		X		X		X		
		Iluminación	4. En su espacio de estudio en el aula de clases cuenta con iluminación insuficiente								X		X		X		X	
			5. Los dispositivos que manejan cuentan con escasa resolución para mostrarse y ver en clases virtuales a los demás							X		X		X		X		
			6. La iluminación inadecuada dificulta el proceso de aprendizaje							X		X		X		X		
		Espacio Físico	7. Existen en su alrededor personas que distraen la atención durante su clase virtual								X		X		X		X	
			8. El lugar donde recibe su clase es incomodo								X		X		X		X	
		Entretenimiento Tecnológico	9. Suele tener abiertas páginas web ajenas a las clases								X		X		X		X	
			10. Durante las clases usa dispositivos que distraen su atención								X		X		X		X	

			11._ Durante las clases virtuales le llegan mensajes de whatsapp que lee de inmediato							X	X	X	X		
Factores Internos Son factores que provienen de nosotros mismos que causan conflictos personales Castillo et al. (2021)	Cansancio		12._ Realiza actividades ajenas al proceso de enseñanza aprendizaje que le causan cansancio							X	X	X	X		
			13 Las clases virtuales le resultan cansadas y aburridas							X	X	X	X		
	Nerviosismo		14._ Se siente nervioso e inquieto previo a iniciar las clases							X	X	X	X		
			15._ Siente ansiedad por conocer de qué se trata la clase								X	X	X	X	
			16._ En las clases virtuales los docentes no le inspiran confianza							X	X	X	X		
		Escasa motivación		17._ Se siente insatisfecho con la educación que brinda la institución educativa							X	X	X	X	
			18._ Las clases virtuales que recibe no le resultan motivadoras porque no son de su interés								X	X	X	X	

Entorno familiar y laboral	19._ Existen problemas de carácter laboral que afecten su horario de clases						X		X		X		X		
	20._ Tiene problemas personales y familiares que dificultan su proceso de aprendizaje						X		X		X		X		
	21._ Existen problemas de carácter familiar que afecten su rendimiento durante el proceso de Enseñanza aprendizaje						X		X		X		X		



ELMER F. LEÓN ALBINES
MAGISTER
CORLAD N° 16359

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre distractores

OBJETIVO: Describe el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022

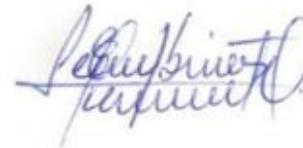
DIRIGIDO A: Estudiantes del Instituto tecnológico superior de Guayaquil,202

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: León Albines, Elmer

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAGISTER

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



ELMER F. LEÓN ALBINES

FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

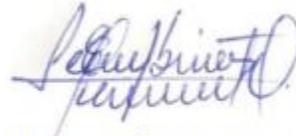
TÍTULO DE LA TESIS: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A veces	Rara vez	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje colaborativo virtual Es la interactividad entre estudiantes y docentes. en un entorno virtual donde se busca competencias, capacidades, desempeños y actitudes durante las experiencias de aprendizaje. (Solorzano 2021)	Recursos de aprendizaje Son las herramientas tecnológicas de información y comunicación que fortalecen el proceso de aprendizaje. (Solorzano 2021)	Dispositivo y Conectividad	1._ Cuenta con un dispositivo que le permite desarrollar todas las actividades durante la clase virtual						X		X		X		X		
			2._ Posee conectividad con el ancho de banda suficiente para desarrollar las diferentes actividades durante y después de clases						X		X		X		X		
		Plataforma virtual	3._ Le resulta de bastante utilidad la plataforma virtual						X		X		X		X		
			4._ La interfaz de la plataforma le permite realizar sus actividades con facilidad						X		X		X		X		

			5._La plataforma que usa es amigable y fácil de usar							X	X	X	X			
		Material didáctico	6._La biblioteca virtual le ayuda a cumplir sus actividades académicas							X	X	X	X			
			7._Considera que el material didáctico solicitado por la institución es suficiente								X	X	X	X		
			8._Los recursos tecnológicos son un material didáctico importante y necesario								X	X	X	X		
			9._Considera que la comunicación dentro del aula virtual es afectiva y efectiva								X	X	X	X		
	Interacción docente – estudiante Es el proceso con el cual se logra que todos se involucre para llegar a convertirse en aprendizaje colaborativo donde se dan soluciones innovadoras (Solorzano 2021)	Convivencia en el aula	10._La convivencia en el aula se maneja bajo el respeto y la justicia							X	X	X	X			
			11._ En el aula virtual existen normas y reglas de convivencia que se cumplen								X	X	X	X		
			12._ Los docentes incitan a la participación durante la clase virtual									X	X	X	X	
		Participación en clase	13._ Los estudiantes participan activamente en clases							X	X	X	X			

			14._ Las participaciones enriquecen los Aprendizajes						X		X		X		X		
		Software interactivo	15._ Los documentos, presentaciones electrónicas, infografías y pdf utilizados en sesiones virtuales contribuyen a mejorar la comprensión del nuevo conocimiento						X		X		X		X		
			16._ Los docentes utilizan software interactivo durante las clases						X		X		X		X		
	Trabajo colaborativo Son las actividades que propicien experiencias de aprendizaje que fortalecerán las competencias en forma holística y el desenvolvimiento en los entornos virtuales (Solorzano)	Integración de grupos de trabajo	17._ Se integra fácilmente los grupos que se arman en clase						X		X		X		X		
18._ Da con facilidad sus opiniones cuando trabaja de manera grupal								X		X		X		X			
19._ En el aula virtual se practica la inclusión y la democracia								X		X		X		X			
Participación activa		20._ Expresa sus opiniones contribuyendo al desarrollo de la clase						X		X		X		X			

	2021)	21. _ Siente que se valora su participación en el aula						X		X		X		X		
--	-------	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--



ELMER F. LEÓN ALBINES
MAGISTER
CORLAD N° 16359

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre aprendizaje colaborativo virtual

OBJETIVO: Describe el nivel de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022

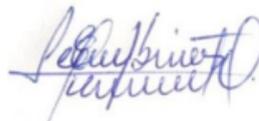
DIRIGIDO A: Estudiantes del Instituto tecnológico superior de Guayaquil,202

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: León Albines, Elmer

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAGISTER

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



ELMER F. LEÓN ALBINES

FIRMA DEL EVALUADOR

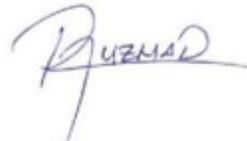
VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DE LA TESIS: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A veces	Rara vez	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Distractores Son factores a los cuales los estudiantes están propensos a fijar la atención en un determinado momento hacia diferentes	Factores Externos Son Factores que causan distracción provenientes del entorno ajenos a	Ruido	1._ Escucha ruidos que vienen del exterior que dificultan escuchar sus clases virtuales						X		X		X		X		
			2._ Existen en su alrededor personas que hacen bulla lo cual impide que se pueda concentrar totalmente en su clase virtual						X		X		X		X		

situaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje (Vargas et al., 2021)	nuestra parte intrínseca Castillo et al. (2021)		3. Cuando realiza trabajo colaborativo virtual, siente que las personas son ruidosas y distraen la atención de los demás							X		X		X		X		
		Iluminación	4. En su espacio de estudio en el aula de clases cuenta con iluminación insuficiente								X		X		X		X	
			5. Los dispositivos que manejan cuentan con escasa resolución para mostrarse y ver en clases virtuales a los demás							X		X		X		X		
			6. La iluminación inadecuada dificulta el proceso de aprendizaje							X		X		X		X		
		Espacio Físico	7. Existen en su alrededor personas que distraen la atención durante su clase virtual								X		X		X		X	
			8. El lugar donde recibe su clase es incomodo								X		X		X		X	
		Entretención Tecnológico	9. Suele tener abiertas páginas web ajenas a las clases								X		X		X		X	
			10. Durante las clases usa dispositivos que distraen su atención								X		X		X		X	

	Entorno familiar y laboral	19._ Existen problemas de carácter laboral que afecten su horario de clases						X		X		X		X		
		20._ Tiene problemas personales y familiares que dificultan su proceso de aprendizaje						X		X		X		X		
		21._ Existen problemas de carácter familiar que afecten su rendimiento durante el proceso de Enseñanza aprendizaje						X		X		X		X		



Phd. GUZMÁN HERNÁNDEZ RAMÓN

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre distractores

OBJETIVO: Describe el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022

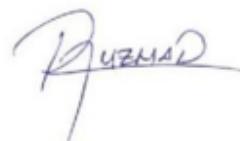
DIRIGIDO A: Estudiantes del Instituto tecnológico superior de Guayaquil,202

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Guzmán Hernández Ramón

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Ciencias Pedagógicas

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
X			



Phd. GUZMÁN HERNÁNDEZ RAMÓN

FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DE LA TESIS: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A veces	Rara vez	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje colaborativo virtual Es la interactividad entre estudiantes y docentes. en un entorno virtual donde se busca competencias, capacidades, desempeños y actitudes durante las experiencias de aprendizaje. (Solorzano 2021)	Recursos de aprendizaje Son las herramientas tecnológicas de información y comunicación que fortalecen el proceso de aprendizaje. (Solorzano 2021)	Dispositivo y Conectividad	1._ Cuenta con un dispositivo que le permite desarrollar todas las actividades durante la clase virtual						X		X		X		X		
			2._ Posee conectividad con el ancho de banda suficiente para desarrollar las diferentes actividades durante y después de clases						X		X		X		X		
		Plataforma virtual	3._ Le resulta de bastante utilidad la plataforma virtual						X		X		X		X		
			4._ La interfaz de la plataforma le permite realizar sus actividades con facilidad						X		X		X		X		

			5._La plataforma que usa es amigable y fácil de usar							X	X	X	X			
		Material didáctico	6._La biblioteca virtual le ayuda a cumplir sus actividades académicas							X	X	X	X			
			7._Considera que el material didáctico solicitado por la institución es suficiente								X	X	X	X		
			8._Los recursos tecnológicos son un material didáctico importante y necesario								X	X	X	X		
			9._Considera que la comunicación dentro del aula virtual es afectiva y efectiva								X	X	X	X		
	Interacción docente – estudiante Es el proceso con el cual se logra que todos se involucre para llegar a convertirse en aprendizaje colaborativo donde se dan soluciones innovadoras (Solorzano 2021)	Convivencia en el aula	10._La convivencia en el aula se maneja bajo el respeto y la justicia							X	X	X	X			
			11._ En el aula virtual existen normas y reglas de convivencia que se cumplen								X	X	X	X		
			12._Los docentes incitan a la participación durante la clase virtual									X	X	X	X	
		Participación en clase	13._ Los estudiantes participan activamente en clases								X	X	X	X		

			14._ Las participaciones enriquecen los Aprendizajes						X		X		X		X		
		Software interactivo	15._ Los documentos, presentaciones electrónicas, infografías y pdf utilizados en sesiones virtuales contribuyen a mejorar la comprensión del nuevo conocimiento						X		X		X		X		
			16._ Los docentes utilizan software interactivo durante las clases						X		X		X		X		
	Trabajo colaborativo	Integración de grupos de trabajo	17._ Se integra fácilmente los grupos que se arman en clase						X		X		X		X		
	Son las actividades que propicien experiencias de aprendizaje que fortalecerán las competencias en forma holística y el desenvolvimiento en los entornos virtuales (Solorzano)		18._ Da con facilidad sus opiniones cuando trabaja de manera grupal						X		X		X		X		
		19._ En el aula virtual se practica la inclusión y la democracia							X		X		X		X		
Participación activa		20._ Expresa sus opiniones contribuyendo al desarrollo de la clase							X		X		X		X		

		21._ Siente que se valora su participación en el aula							X		X		X		X		
--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--



Phd. GUZMÁN HERNÁNDEZ RAMÓN

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre aprendizaje colaborativo virtual

OBJETIVO: Describe el nivel de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022

DIRIGIDO A: Estudiantes del Instituto tecnológico superior de Guayaquil,202

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Guzmán Hernández Ramón

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Ciencias Pedagógicas

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
X			



Phd. GUZMÁN HERNÁNDEZ RAMÓN

FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DE LA TESIS: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A veces	Rara vez	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Distractores Son factores a los cuales los estudiantes están propensos a fijar la atención en un determinado momento hacia diferentes situaciones durante el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje	Factores Externos Son Factores que causan distracción provenientes del entorno ajenos a nuestra parte intrínseca Castillo et al. (2021)	Ruido	1._ Escucha ruidos que vienen del exterior que dificultan escuchar sus clases virtuales						X		X		X		X		
			2._ Existen en su alrededor personas que hacen bulla lo cual impide que se pueda concentrar totalmente en su clase virtual						X		X		X		X		
			3. Cuando realiza trabajo colaborativo virtual, siente que las personas son ruidosas y distraen la atención de los demás						X		X		X		X		

(Vargas et al., 2021)		Iluminación	4._ En su espacio de estudio en el aula de clases cuenta con iluminación insuficiente							X	X	X		X				
			5._ Los dispositivos que manejan cuentan con escasa resolución para mostrarse y ver en clases virtuales a los demás							X	X	X		X				
			6._ La iluminación inadecuada dificulta el proceso de aprendizaje							X	X	X		X				
		Espacio Físico	7._ Existen en su alrededor personas que distraen la atención durante su clase virtual								X	X	X		X			
			8._ El lugar donde recibe su clase es incomodo							X	X	X		X				
		Entretenimiento Tecnológico	9._ Suele tener abiertas páginas web ajenas a las clases							X	X	X		X				
			10._ Durante las clases usa dispositivos que distraen su atención							X	X	X		X				
	11._ Durante las clases virtuales le llegan mensajes de whatsapp que lee de inmediato							X	X	X		X						

Factores Internos Son factores que provienen de nosotros mismos que causan conflictos personales Castillo et al. (2021)	Cansancio	12._ Realiza actividades ajenas al proceso de enseñanza aprendizaje que le causan cansancio							X		X		X					
		13 Las clases virtuales le resultan cansadas y aburridas								X		X		X				
	Nerviosismo	14._ Se siente nervioso e inquieto previo a iniciar las clases								X		X		X				
		15._ Siente ansiedad por conocer de qué se trata la clase								X		X		X				
		16._ En las clases virtuales los docentes no le inspiran confianza							X		X		X					
		Escasa motivación	17._ Se siente insatisfecho con la educación que brinda la institución educativa							X		X		X				
		18._ Las clases virtuales que recibe no le resultan motivadoras porque no son de su interés								X		X		X				
		Entorno familiar y laboral	19._ Existen problemas de carácter laboral que afecten su horario de clases								X		X		X			

		20._ Tiene problemas personales y familiares que dificultan su proceso de aprendizaje						X		X		X		X		
		21._ Existen problemas de carácter familiar que afecten su rendimiento durante el proceso de Enseñanza aprendizaje						X		X		X		X		



Firmado electrónicamente por:
**LUIS ALBERTO
 ALZATE
 PERALTA**

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre distractores

OBJETIVO: Describe el nivel de distractores en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022

DIRIGIDO A: Estudiantes del Instituto tecnológico superior de Guayaquil,202

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Alzate Peralta Luis Alberto

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Ciencias Pedagógicas

VALORACIÓN:

Excelente	Buena	Regular	Deficiente
	X		



Firmado electrónicamente por:
**LUIS ALBERTO
ALZATE
PERALTA**

FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

TÍTULO DE LA TESIS: Distractores y su influencia en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES
				SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A veces	Rara vez	Nunca	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la variable y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem.		Relación entre el ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Aprendizaje colaborativo virtual Es la interactividad entre estudiantes y docentes. en un entorno virtual donde se busca competencias, capacidades, desempeños y actitudes durante las experiencias de aprendizaje. (Solorzano 2021)	Recursos de aprendizaje Son las herramientas tecnológicas de información y comunicación que fortalecen el proceso de aprendizaje. (Solorzano 2021)	Dispositivo y Conectividad	1._ Cuenta con un dispositivo que le permite desarrolla todas las actividades durante laclase virtual						X		X		X		X		
			2._ Posee conectividad con el ancho de banda suficiente para desarrollar las diferentes actividades durante y después de clases						X		X		X		X		
		Plataforma virtual	3._ Le resulta de bastante utilidad la plataforma virtual						X		X		X		X		
			4._ La interfaz de la plataforma le permite realizar sus actividades con facilidad						X		X		X		X		

			5._ La plataforma que usa es amigable y fácil de usar							X		X		X		X		
		Material didáctico	6._ La biblioteca virtual leayuda a cumplir sus actividades académicas							X		X		X		X		
			7._ Considera que el material didáctico solicitado por la institución es suficiente							X		X		X		X		
			8._ Los recursos tecnológicos son un material didáctico importante y necesario							X		X		X		X		
	Interacción docente – estudiante Es el proceso con el cual se logra que todos se involucre para llegar a convertirse en aprendizaje colaborativo donde se dan soluciones innovadoras (Solorzano 2021)	Convivencia en el aula	9._ Considera que la comunicación dentro del aula virtual es afectiva y efectiva								X		X		X		X	
			10._ La convivencia en el aula se maneja bajo el respeto y la justicia								X		X		X		X	
			11._ En el aula virtual existen normas y reglas de convivencia que se cumplen								X		X		X		X	
		Participación en clase	12._ Los docentes incitan a la participación durante la clase virtual								X		X		X		X	
			13._ Los estudiantes participan activamente en clases								X		X		X		X	
			14._ Las participaciones enriquecen los aprendizajes								X		X		X		X	

	Software interactivo	15._ Los documentos, presentaciones electrónicas, infografías y pdf utilizados en sesiones virtuales contribuyen a mejorar la comprensión del nuevo conocimiento							X		X		X		X		
		16._ Los docentes utilizan software interactivo durante las clases							X		X		X		X		
Trabajo colaborativo Son las actividades que propicien experiencias de aprendizaje que fortalecerán las competencias en forma holística y el desenvolvimiento en los entornos virtuales (Solorzano 2021)	Integración de grupos de trabajo	17._ Se integra fácilmente los grupos que se arman en clase							X		X		X		X		
		18._ Da con facilidad sus opiniones cuando trabaja de manera grupal							X		X		X		X		
		19._ En el aula virtual se practica la inclusión y la democracia							X		X		X		X		
	Participación activa	20._ Expresa sus opiniones contribuyendo al desarrollo de la clase								X		X		X		X	
21._ Siente que se valora su participación en el aula									X		X		X		X		



Firmado electrónicamente por:
**LUIS ALBERTO
ALZATE
PERALTA**

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL JUEZ VALIDADOR

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Cuestionario sobre aprendizaje colaborativo virtual

OBJETIVO: Describe el nivel de aprendizaje colaborativo virtual en el Instituto tecnológico superior de Guayaquil,2022

DIRIGIDO A: Estudiantes del Instituto tecnológico superior de Guayaquil,202

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Alzate Peralta Luis Alberto

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Ciencias Pedagógicas

VALORACIÓN:

Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
	X		



Firmado electrónicamente por:
LUIS ALBERTO
ALZATE
PERALTA

FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo 7 Planillón prueba piloto de la variable distractores

N.-	DIMENSIÓN: Factores Externos											DIMENSIÓN: Factores Internos									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	4	4	4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	5	2	3	2	4	4	5	2	3
2	1	1	2	1	1	3	1	3	4	3	3	2	2	3	4	1	3	3	4	3	2
3	3	1	2	2	1	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	1	4	3	4	3	3
4	4	2	4	4	2	5	3	5	5	4	3	5	3	4	4	4	5	5	4	4	2
5	5	3	4	4	1	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	1	4	4	5	4	1
6	1	1	3	3	1	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	1	4	4	4	4	3
7	2	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	5	2	2	4	3	3	3	1
8	3	3	3	3	5	5	4	4	3	5	4	5	4	5	5	2	5	4	3	4	4
9	5	2	2	1	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	5	5	4	4	4
10	1	1	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
11	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	2

Anexo 8 Planillón prueba piloto de la variable aprendizaje colaborativo virtual

N.-	DIMENSIÓN: Recursos de Aprendizaje								DIMENSIÓN: Interacción Docente - Estudiante								DIMENSIÓN: Trabajo Colaborativo				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	3
2	5	3	1	1	3	3	3	1	1	2	3	1	3	3	1	3	3	1	4	3	2
3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4
5	4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4
6	3	4	1	1	4	4	3	1	1	4	4	1	3	3	1	3	2	1	3	4	4
7	2	3	2	2	4	4	3	2	2	4	3	2	4	4	2	3	3	2	4	3	1
8	3	5	3	3	5	5	5	3	3	4	5	3	5	5	3	4	3	3	4	3	3
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3	3
10	3	3	1	1	3	3	4	1	1	5	3	1	3	4	1	5	3	1	3	3	3
11	3	3	1	1	3	3	4	1	1	4	3	1	3	3	1	3	2	1	3	2	3

Anexo 9 Informe de Confiabilidad

Instrumento: Cuestionario sobre distractores

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	11	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	11	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,904	21

Instrumento: Cuestionario sobre aprendizaje colaborativo virtual

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	11	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	11	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,958	21

Anexo 10 Planillón del instrumento para evaluar la variable distractores

N.-	DIMENSIÓN: Factores Externos											DIMENSIÓN: Factores Internos									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	4	4	4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	5	2	3	2	4	4	5	2	3
2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2
3	3	1	2	2	1	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	1	4	3	4	3	3
4	4	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2
5	1	1	1	1	1	1	1	2	4	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2
6	1	1	3	3	1	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	1	4	4	4	4	3
7	2	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	5	2	2	4	3	3	3	1
8	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2
9	5	2	2	1	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	5	5	4	4	4
10	1	1	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
11	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	2
12	4	4	4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	5	2	3	2	4	4	5	2	4
13	1	1	2	1	1	3	1	3	4	3	3	2	2	3	4	1	3	3	4	3	2
14	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2
15	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	1	2	2	2	2	1	3	3	1	3	2
16	2	1	2	2	2	1	3	1	1	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2
17	1	1	3	3	1	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	1	4	4	4	4	3
18	2	2	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	5	2	2	4	3	3	3	1
19	3	3	3	3	5	5	4	4	3	5	4	5	4	5	5	2	5	4	3	4	4
20	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	3	3	1	3	2
21	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2

22	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	3	3	1	3	2
23	2	2	2	2	1	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1
24	2	2	5	5	4	5	5	5	5	1	1	5	2	5	5	2	5	5	5	2	2
25	3	3	1	1	2	3	1	3	1	4	2	2	2	4	2	4	4	4	3	3	3
26	3	3	5	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	5	3	2	3	3	5	5	5
27	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	2
28	4	4	4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	5	2	3	2	4	4	5	2	3
29	1	1	2	1	1	3	1	3	4	3	3	2	2	3	4	1	3	3	4	3	2
30	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2

Anexo 11 Planillón del instrumento para evaluar la variable aprendizaje colaborativo virtual

N.-	DIMENSIÓN: Recursos de Aprendizaje								DIMENSIÓN: Interacción Docente - Estudiante								DIMENSIÓN: Trabajo Colaborativo				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	3
2	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	3	4	5	3	4	5	3	3
3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4
4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4
5	5	5	5	5	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5
6	3	4	1	1	4	4	3	1	1	4	4	1	3	3	1	3	2	1	3	4	4
7	2	3	2	2	4	4	3	2	2	4	3	2	4	4	2	3	3	2	4	3	1
8	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5
9	1	1	2	1	1	3	1	3	4	3	3	2	2	3	4	1	3	3	4	3	2
10	3	3	1	1	3	3	4	1	1	5	3	1	3	4	1	5	3	1	3	3	3
11	3	3	1	1	3	3	4	1	1	4	3	1	3	3	1	3	2	1	3	2	3
12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	3
13	5	3	1	1	3	3	3	1	1	2	3	1	3	3	1	3	3	1	4	3	2
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
15	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4
16	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4
17	3	4	1	3	4	4	3	2	2	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	4	4
18	2	3	3	1	1	3	3	4	1	1	4	3	1	3	3	1	3	2	1	3	2
19	3	3	1	1	3	3	4	1	1	4	3	1	3	3	1	3	2	1	3	2	3
20	5	5	5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
21	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
22	5	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5

23	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
24	3	2	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3
25	5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	3	3	1	1	3	3	4	1	1	5	3	1	3	4	1	5	3	1	3	3	3
27	3	3	2	2	3	3	4	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3
28	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	3	3	3
29	5	3	1	1	3	3	3	1	1	2	3	1	3	3	1	3	3	1	4	3	2
30	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4

Anexo 12 Prueba de Normalidad

Resumen de procesamiento de casos

	Válido		Casos Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Distractores	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
Aprendizaje_Colab	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Distractores	,167	30	,032	,923	30	,032
Aprendizaje_Colab	,169	30	,029	,895	30	,007

a. Corrección de significación de Lilliefors