

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN:
COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

AUTOR (ES)

Br. Javier Jefferson, Guerrero Berrú

Br. José Ronar, Herrera Benavidez

ASESOR

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

<http://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Las TIC en la Educación

TRUJILLO-PERÚ
2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

ESTRATEGIAS EMOCIONALES PARA PERFECCIONAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAÑETE, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.cuc.edu.co Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	1%

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva, con DNI N° 70112728 como asesor del trabajo de investigación titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023, desarrollada por Guerrero Berrú, Javier Jefferson con DNI 70969389 y Herrera Benavidez, José Ronar con DNI 45482947 egresados del Programa de Complementación Pedagógica; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 05 mayo del 2023



Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva
ASESOR

DEDICATORIA

A NUESTROS PADRES

Por ser nuestros mejores amigos,
por ayudarnos a cumplir cada sueño
trazado, por enseñarnos a ser
luchadoras y perseverantes.

A NUESTROS FAMILIARES

Por brindarnos todo su apoyo, por
estar a nuestro lado, con mucho
cariño este proyecto se lo
dedicamos a ustedes.

AGRADECIMIENTO

Damos gracias a Dios, por estar con nosotros en cada decisión que damos, por fortalecer nuestro corazón e iluminar nuestra mente, por haber puesto a aquellas personas en nuestro camino; nuestros padres, hermanos y a toda nuestra familia que han sido nuestro soporte y compañía durante todo el periodo de estudio, ya que sin su apoyo y su colaboración no habría sido posible culminar nuestra carrera profesional. Esto es para ellos ya que por ellos lo logramos.

Expresamos nuestro especial agradecimiento a los profesores de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Facultad De Humanidades - Programa De Complementación Pedagógica, que nos han ido formando profesionalmente, como también nos han guiado a motivarnos a ser cada día mejores y no dejarnos vencer en este entorno muy competitivo.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Guerrero Berrú, Javier Jefferson con DNI 70969389 y Herrera Benavidez, José Ronar con DNI 45482947, egresados del Programa de Estudios de Complementación Pedagógica de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y NIVEL DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023, el cual consta de un total de 85 páginas, 12 tablas, 08 figuras, entre otros.

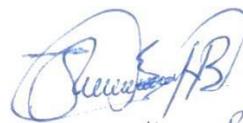
Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 14%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Guerrero Berrú, Javier Jefferson
DNI N° 70969389



Herrera Benavidez, José Ronar
DNI N° 45482947

Índice	Pág.
PORTADA	i
PÁGINAS PRELIMINARES	ii
Informe de originalidad	ii
Página de autoridades	iii
Página de conformidad de asesor	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Declaratoria de autenticidad	vii
Índice (contenidos, tablas y figuras)	viii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCION	13
II. METODOLOGIA	27
2.1. Enfoque, tipo y diseño de investigación	27
2.2. Población, muestra y muestreo	28
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
2.4. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	28
2.5. Aspectos éticos en investigación	29
III. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN	40
V. CONCLUSIONES	42
VI. RECOMENDACIONES	43
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	44
ANEXOS	
Anexo 1: instrumento de recolección de información	
Anexo 2: Ficha técnica	
Anexo 3: Operacionalización de las variables	
Anexo 4: Validación de expertos	
Anexo 5: Constancia de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	
Anexo 6: Matriz de consistencia	

INDICE DE TABLAS

Tabla 01. Nivel de la variable Entorno virtual	30
Tabla 02. Nivel de la dimensión 01 de la variable 01	31
Tabla 03. Nivel de la dimensión 02 de la variable 01	32
Tabla 04. Nivel de la dimensión 03 de la variable 01	33
Tabla 05. Nivel de la variable Aprendizaje Significativo	34
Tabla 06. Nivel de la dimensión 01 de la variable 02	35
Tabla 07. Nivel de la dimensión 02 de la variable 02	36
Tabla 08. Nivel de la dimensión 03 de la variable 02	37
Tabla 09. Correlación entre ambas variables	38
Tabla 10. Correlación variable 01 y la dimensión 01 de la variable 02	38
Tabla 11. Correlación variable 01 y la dimensión 02 de la variable 02	39
Tabla 12. Correlación variable 01 y la dimensión 03 de la variable 02	39

INDICE DE FIGURAS

Figura 01. Porcentaje del nivel de la variable Entorno virtual	30
Figura 02. Porcentaje del nivel de la dimensión 01 de la variable 01	31
Figura 03. Porcentaje del nivel de la dimensión 02 de la variable 01	32
Figura 04. Porcentaje del nivel de la dimensión 03 de la variable 01	33
Figura 05. Porcentaje del nivel de la variable Aprendizaje Significativo	34
Figura 06. Porcentaje del nivel de la dimensión 01 de la variable 02	35
Figura 07. Porcentaje del nivel de la dimensión 02 de la variable 02	36
Figura 08. Porcentaje del nivel de la dimensión 03 de la variable 02	37

RESUMEN

El presente trabajo de investigación toma en cuenta como el entorno virtual y el gran aporte que tiene con el aprendizaje de los estudiantes, recordando que una vez terminando la pandemia el uso de la virtualidad quedó insertado en cada práctica del aprendizaje. El objetivo general de la investigación es determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel Secundario, Cajamarca 2023. Se realizó la aplicación de la encuesta a los estudiantes del nivel secundario y se llegó a los siguientes resultados, en donde se encontró que el coeficiente de correlación entre las dos variables de estudio es de 0.719 y teniendo como resultado del nivel de significancia de 0.000, demostrando que la correlación es positiva moderada y se recomienda que se siga en la práctica del uso de entornos virtuales de manera transversal en las experiencias de aprendizaje, desarrollando así un aprendizaje significativo.

Palabras Claves. Entorno virtual, Aprendizaje, virtualidad

ABSTRACT

This research work takes into account how the virtual environment and the great contribution it has to student learning, remembering that once the pandemic ended, the use of virtuality was inserted in each learning practice. The general objective of the research is to determine the relationship between virtual environments and meaningful learning in third grade students of an educational institution of the Secondary level, Cajamarca 2023. The application of the survey to the students of the secondary level was carried out and the following results, where it was found that the correlation coefficient between the two study variables is 0.719 and having as a result the significance level of 0.000, demonstrating that the correlation is moderately positive and it is recommended that it be followed in the practice of use of virtual environments transversally in learning experiences, thus developing meaningful learning.

Keywords. Virtual environment, Learning, virtuality

I. INTRODUCCIÓN

En la época contemporánea, los modos de aprendizaje e instrucción se han desplazado cada vez más hacia los medios virtuales. Esto también ha resultado en el surgimiento del ciberespacio como un nuevo escenario para el aprendizaje informado. En general, esta perspectiva ayuda a fomentar perspectivas fluidas hacia el aprendizaje y permite a los educadores aprovechar el poder de los medios en línea. Este modo de estudio se conoce como educación virtual y ha mostrado un inmenso potencial como una fuerza transformadora capaz de cambiar la naturaleza misma de cómo adquirimos conocimiento. En el ciberespacio, el aprendizaje colaborativo y los recursos digitales forman parte integral del proceso educativo. En los procesos educativos, la utilización de recursos y herramientas con fines pedagógicos fortalece la comunicación facilitada por la tecnología. Esto da como resultado nuevas formaciones que permiten establecer relaciones interactivas, contribuyendo al trabajo colaborativo y a la construcción del conocimiento.

Algo que afectó también al empleo de recursos digitales fue como consecuencia directa de la pandemia, las turbulencias financieras indican que la implementación de herramientas digitales en áreas desatendidas puede no ser factible debido a la escasez de fondos, Según el informe 2020 de la CEPAL, más de 13 millones de latinoamericanos carecen de acceso a oportunidades de aprendizaje remoto. Mientras tanto, los hallazgos de UNICEF de 2020 revelan que 74 millones de personas, que es más de la mitad de los latinoamericanos que viven con dos dólares o menos al día, luchan contra la desigualdad educativa. La UNESCO también informó preocupaciones similares en 2017.

Para garantizar la educación para todos, sin discriminación, se requiere un cambio significativo y una revolución creativa. Lograr este objetivo podría conducir a avances transformadores. Sin embargo, tratar de lograr esto sin tales cambios es una proeza inalcanzable, UNESCO (2020). Para Fernández y Vergara (2020) En respuesta a la crisis mundial, los países de todo el mundo han sido testigos de una evolución en la tecnología de la información a lo largo de 2020. Un estado de emergencia llevó a muchas naciones a reemplazar las clases presenciales tradicionales con aprendizaje a distancia, implementando métodos de enseñanza únicos. Como resultado de la pandemia, las naciones sudamericanas también se adaptaron e introdujeron un nuevo sistema educativo.

Para Medina en la elaboración digital del MINEDU (2016) El salón de clases ya no es el único lugar para el aprendizaje. El proceso educativo ahora abarca una variedad de contextos donde los maestros y los estudiantes interactúan, tanto física como digitalmente. Las TIC han dado lugar a entornos virtuales que permiten que se produzcan nuevas oportunidades de aprendizaje.

A nivel local la problemática resalta, ya que el uso de los entornos virtuales fue algo nuevo en los estudiantes y de manera obligatoria a los docentes, esto llevado con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo. El uso de diversos entornos virtuales y herramientas digitales son de gran ayuda al docente y se acercan a una educación del futuro, donde el estudiante es el principal actor y artífice de su aprendizaje.

A partir de un análisis de la situación a nivel mundial, nacional y comunitario, se formulan las siguientes indagaciones. ¿Cuál es la correlación que existe entre entornos virtuales y aprendizajes significativos en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023? Además, se crearon preguntas complementarias. ¿Cuál es la correlación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?, ¿Cuál es la correlación entre entorno virtual y la dimensión del aprendizaje de conceptos en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?, ¿Cuál es la correlación entre entorno virtual y la dimensión del aprendizaje por descubrimiento en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?

En sus aspectos teórico, práctico y metodológico, la investigación muestra justificaciones. Una comprensión profunda es desarrollada por la investigación sobre la cuestión conceptual, lo que conduce a su validez. Además, amplía el conocimiento y sienta las bases para futuras investigaciones. Desde el punto de vista práctico la implementación de dicho conocimiento en la práctica produce resultados cuantificables y brinda orientación a los educadores para innovar y mejorar su plan de estudios. Esto permite tomar decisiones informadas basadas en estos resultados y conclusiones. En general, tanto los aspectos teóricos como los prácticos contribuyen a un enfoque completo de la investigación educativa. Desde el punto de vista metodológico, en aras de la mejora continua, se han introducido métodos revisados que forman parte de herramientas de

recopilación de datos altamente confiables. Estas herramientas han proporcionado información valiosa sobre la situación actual, teniendo en cuenta el hecho de que la educación se ha virtualizado por completo. Este enfoque incorpora nuevos métodos, estrategias y técnicas para proporcionar información relevante.

Los objetivos que se planteó la investigación se dividieron en general y específicos. A nivel general Determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel Secundario, Cajamarca 2023, se llegó a la formulación de la misma manera de los siguientes objetivos específicos. Determinar la relación entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Determinar la relación entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje de conceptos en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Determinar la relación entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023. Para poder responder a la interrogante y encontrar una solución se planteó la hipótesis general y específica. La hipótesis general es la siguiente. Existe una relación significativa entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel Secundario, Cajamarca 2023, se llegó a la formulación de la misma manera de las siguientes hipótesis específicas. Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje de conceptos en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023.

Se realizó una investigación exhaustiva y se encontró información que estuvo dividida en tesis, artículo científicos y artículos de revisión sistemática, se dividió en tres niveles, comenzando a nivel internacional.

En la Ciudad de Ibarra, IE San Roque, Sanipatin (2018) realizó un estudio para evaluar el efecto de los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias de la asignatura Ciencias y Medio Natural. La población para el estudio fue de 54 estudiantes y seis docentes. Se realizó una evaluación a través de un cuestionario, una escala numérica y una matriz de contenido. Debido a una combinación de formación insuficiente y desinterés personal, la mayoría de los docentes, que suman un 67%, se abstienen de implementar enfoques tecnológicos inventivos en sus prácticas docentes. La incorporación de herramientas tecnológicas e interactivas generó aprendizajes dinámicos y proporcionó un modelo para la implementación metodológica en otras asignaturas. En última instancia, los hallazgos mostraron que los entornos de aprendizaje virtual son beneficiosos para mejorar las capacidades del curso.

En su estudio titulado "El papel innovador de los entornos virtuales de aprendizaje en la enseñanza", Cedeño y Murillo (2019) buscaron explorar el impacto único de estos entornos en el proceso de enseñanza. Para comprenderlo cabalmente, la metodología empleada fue el análisis cualitativo que buscó captar la realidad del asunto. Las herramientas utilizadas en la recolección de datos fueron cuestionarios, administrados a un tamaño de muestra de 100 estudiantes. Los hallazgos revelaron que el 58% de los estudiantes cree que los entornos virtuales de aprendizaje son innovadores para el aprendizaje. Sin embargo, el 20% consideró que el contenido presentado era irrelevante. En definitiva, se concluyó que los recursos informáticos pueden facilitar la creación de ambientes de aprendizaje que favorezcan el acceso a información de diversas culturas, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje. Se señaló que esto era particularmente ventajoso para resolver discusiones sobre los resultados de la investigación.

Usando una variedad de recursos durante tiempos caóticos, el Ministerio de Educación de Ecuador implementó una campaña única llamada "Juntos aprendemos y nos cuidamos" como parte de su Plan Educativo COVID 19. El objetivo final es garantizar que los estudiantes de todas las edades, que van desde niños pequeños hasta estudiantes universitarios, pueden recibir una educación ininterrumpida independientemente de la crisis de salud actual. Esta iniciativa fue lanzada en el año 2020 y es encabezada por el Ministerio de Educación de Ecuador. Este objetivo se alinea con el deseo de continuidad y permanencia educativa. Para combatir el problema de la deserción de los estudiantes,

el Ministerio de Educación, ha presentado estrategias para el aprendizaje a distancia que se adaptan tanto al estado actual del país como a las necesidades de los estudiantes individuales. La clave del éxito, al parecer, es un enfoque en la flexibilidad en términos de plan de estudios, horarios y modos de aprendizaje. En entornos virtuales, el uso de herramientas lúdicas es crucial para una pedagogía y didáctica de emergencia pertinente y relevante. Este cambio es fundamental y asegura un aprendizaje adecuado.

Durante el Covid-19, en la Unidad Educativa Cristóbal Colón del Cantón Salcedo, Núñez (2021) exploró el impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de secundaria. En el aprendizaje significativo, se examinó minuciosamente la frecuencia de ocurrencia del entorno virtual. Incorporando técnicas tanto cualitativas como cuantitativas, nuestro estudio examinó el efecto de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo. Nuestra muestra consistió en 31 estudiantes, cada uno de los cuales completó dos pruebas: una centrada en el entorno virtual y la otra en el aprendizaje significativo. Sorprendentemente, las pruebas revelaron que el entorno virtual no tuvo un impacto significativo en el aprendizaje significativo de los estudiantes, aunque el 39 % de la población tuvo problemas con las herramientas virtuales. Además, el 23 % de los participantes consideró que las evaluaciones virtuales podrían mejorar debido a problemas con conexiones a Internet inestables o inseguras.

A nivel nacional después de la revisión en las diversas bases de datos se encontró la siguiente información, que Los estudiantes de arquitectura en la universidad fueron estudiados en Trujillo (2019) por sus hábitos de estudio y aprendizaje significativo, según lo informado por Albuquerque en 2019. De las muchas variedades de investigación, este estudio en particular no implica experimentos ni manipulaciones de variables. El enfoque consiste en relacionar y documentar la observación, con énfasis en la demografía estudiantil. De los 150 candidatos que participaron, se seleccionaron 48 participantes que representan el quinto ciclo de la carrera de arquitectura. Su curso de enfoque fue específicamente Diseño Arquitectónico, y luego fueron encuestados a través de cuestionarios para analizar las variables de hábitos de estudio y el proceso de aprendizaje. Los jueces que estaban supervisando el procedimiento estuvieron de acuerdo con los instrumentos utilizados para recopilar estos datos, que finalmente demostraron tener un impacto considerable. Al analizar los datos, quedó claro que los hábitos de estudio tienen

un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes, existiendo una correlación particularmente fuerte ($Rho > .50$) entre los dos. Se evaluaron las dimensiones de esta relación, revelando que la experiencia previa ($Rho = .60$), el conocimiento nuevo ($Rho = .51$) y la interacción entre el conocimiento antiguo y el nuevo ($Rho = .53$) estaban estrechamente relacionados con la fuerza de esta correlación. En última instancia, estos hallazgos sirven para enfatizar el papel crítico que juegan los hábitos de estudio en la capacidad del estudiante para retener y comprender el material presentado en clase y en los exámenes.

El estudio realizado por Gallarda en Lima en 2018 se centró en la relación entre los estilos de aprendizaje y el aprendizaje significativo en la Facultad de Ciencias Contables de la Universidad Privada San Andrés. Se realizó una investigación innovadora utilizando una metodología descriptiva junto con un diseño no experimental y transversal que implementó un enfoque cuantitativo y correlacional. La variable estilos de aprendizaje se evaluó mediante el cuestionario CHAEA que se distribuyó a través de una técnica de muestreo aleatorio donde se eligieron los elementos apropiados de la Tabla de Números Aleatorios. También se elaboró un cuestionario de 20 ítems para medir la variable aprendizaje significativo y validar el instrumento. Se encontró que su confiabilidad era un respetable 0.907. De los 135 estudiantes de la casa de estudios de la universidad tanto en el I como en el X ciclo, solo 100 fueron seleccionados para el análisis. Nuestros hallazgos mostraron que existe una correlación significativa entre los patrones de aprendizaje y los resultados de aprendizaje notables de la población estudiantil bajo investigación. Se descubrió que el 14% de los estudiantes son aprendices teóricos mientras que el 37% son pragmáticos. Todo esto se determinó haciendo uso de la herramienta CHAEA. Los estilos de aprendizaje y el aprendizaje significativo se entrelazan, presentando una fuerte correlación con un notable coeficiente Rho de Spearman de 0,625 y una significación estadística de 0,025.

2016 fue el año en que Saberbein (2018) introdujo el concepto de enseñanza estratégica virtual, formación de tutores y aprendizaje colaborativo en la Orientación Vocacional en la Facultad de Tecnología de la Universidad Nacional de Educación. Se realizó una investigación básica a través de la indagación de tres variables de estudio - enseñanza estratégica virtual, aprendizaje colaborativo y formación de tutores de

orientación vocacional- a través de un nivel descriptivo con diseño correlacional. Optando intencionalmente por una selección no probabilística, el tamaño de la muestra estuvo conformado por 60 estudiantes de la Facultad de Tecnología elegidos, todo ello con el objetivo de aumentar el conocimiento científico. Mediante una Rúbrica de evaluación Virtual, Percepciones de los estudiantes universitarios sobre el contexto del aprendizaje colaborativo y un Cuestionario de Calificación para la acción tutorial, se evaluó a los estudiantes universitarios. Cada instrumento alcanzó una confiabilidad de 0.82 y fue validado por juicio de expertos. El análisis estadístico realizado con Spearman rho reveló una fuerte relación positiva ($r = 0,639$).

Para Calderón (2019) Estudiando a los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de Puno, la investigación pretende descubrir la correlación entre el uso e implementación de tecnología y sus logros académicos. Específicamente, la indagación está orientada a investigar la relación entre la utilización tecnológica y el logro educativo. Esta investigación se enfoca en los estudiantes de secundaria de Puno ya que son analizados por el uso que hacen de los dispositivos tecnológicos y su potencial impacto en su nivel de aprendizaje. La investigación realizada es de tipo descriptiva correlacional y es bastante básica. En la bulliciosa ciudad de Puno, se extrajo una muestra de 268 estudiantes de una población de 1773 escolares de cuarto grado que asisten a escuelas secundarias. A través de la aplicación de técnicas de encuesta, se recolectó información de este grupo de estudiantes. Dentro del estudio, las estadísticas de las variables se examinaron a fondo y se realizaron pruebas de hipótesis utilizando el coeficiente de correlación de Pearson, que a su vez resultó ser significativo. Además, se construyó un modelo de regresión lineal con respecto a la meta general. Se ha concluido que existe una notable relación entre la implementación tecnológica, el uso de las TIC y los logros de aprendizaje. La correlación múltiple "r" obtuvo una puntuación de 0,753.

A nivel local, la información no es mucha, por eso se tomó a nivel regional. Para Honorio (2022) se realizó un estudio para investigar el impacto de las TIC en los aprendizajes significativos de los estudiantes residentes en zonas rurales. El objetivo principal de esta investigación fue evaluar la utilidad de las TIC para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Se escogieron para el estudio un total de 76 estudiantes de sexto grado de la población. La muestra fue elegida en base a la conveniencia e interés

del investigador. Para ambas variables, administramos la Prueba de Aprendizaje Significativo de Mendoza y la prueba de uso de las TIC a través de dos cuestionarios separados. El uso del índice de Rho Spearman con fines de correlación arrojó resultados intrigantes. Específicamente, el aprendizaje significativo se ve muy afectado ($p < 0,00$) por el uso de las TIC, como lo indica la fuerte correlación de $r = 0,710^{**}$. Además, un examen más detallado de las dimensiones del uso de las TIC reveló correlaciones con la tecnología ($r = 0,824^{**}$), el procesamiento de la información ($r = 0,853^{**}$) y la presentación de resultados ($r = 0,446^{**}$). Curiosamente, también hubo una correlación notable entre el factor TIC y aspectos importantes del aprendizaje significativo, incluido el conocimiento previo ($r = 0,709^{**}$), el aprendizaje procedimental ($r = 0,586^{**}$) y el aprendizaje cognitivo ($r = 0,566^{**}$). Se debe priorizar el aprendizaje significativo en sus dimensiones para asegurar una enseñanza de calidad, en conclusión.

Según Quintana et al. (2022) en su trabajo busca develar la correlación entre los entornos virtuales y la motivación de los estudiantes para aprender. Para lograrlo, se realizó un estudio descriptivo para capturar datos sobre el uso de los entornos virtuales y su impacto en la motivación de los estudiantes de secundaria. El enfoque utilizado fue un diseño transversal para recopilar información en un momento específico dentro de una población específica. De los 326 estudiantes de una institución educativa estatal en Cajamarca, la población de estudio se centró en los estudiantes de tercero y cuarto grado del nivel secundario, conformada por 177 estudiantes. Luego de realizar una investigación se ha determinado que existe una relación moderada entre “uso de ambientes virtuales” y “motivación para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.558 y $p = 0.000 < .01$. Esta conclusión permite aceptar la hipótesis alternativa. Cabe destacar que el uso de entornos virtuales incide significativamente en la motivación por aprender de los estudiantes de nivel medio de la institución educativa cajamarquina.

Para Cayotopa (2021) En la Universidad Nacional de Cajamarca se realizó un estudio destinado a conocer los niveles de satisfacción de sus estudiantes con relación a su educación. El objetivo central de la investigación fue investigar la correlación entre la educación y la satisfacción experimentada por los estudiantes. La metodología de investigación implicó un enfoque cuantitativo con un propósito aplicado. La investigación fue descriptiva y correlacional, utilizando un diseño no experimental y de

corte transversal. Para el análisis se emplearon métodos deductivo-inductivo, analítico-sintético e hipotético deductivo. El cuestionario se entregó a una muestra estadística de 370 estudiantes de pregrado de una población de 10.000. Se alcanzó un alto nivel de evaluación para la variable de educación virtual con dimensiones que incluyen competencias de los estudiantes, colaboración virtual, acompañamiento virtual y recursos virtuales de aprendizaje. La confiabilidad del instrumento se probó utilizando el Alfa de Cronbach y se logró un resultado impresionante de 0.926, lo que brinda la garantía de una herramienta confiable. En cuanto a la medición de la satisfacción, las dimensiones fueron docente, curso virtual, diseño de la plataforma virtual y ambiental, y tecnología, con un nivel medio de valoración alcanzado. Se ha encontrado que la educación virtual tiene una relación significativa con la satisfacción ($P \text{ value}=0 <0,05$), con una notable correlación positiva ($\rho=0,702$). Un análisis más detallado revela que los recursos de aprendizaje virtual, el acompañamiento virtual, la colaboración virtual y las competencias de los estudiantes tienen correlaciones positivas considerables con la satisfacción, con rhos de 0,563, 0,583, 0,540 y 0,709, respectivamente.

Asimismo, Vargas (2021) En el año 2021 se realizó un estudio cuantitativo aplicado que tuvo como objetivo investigar la correlación entre las clases virtuales y los resultados de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado que asisten a la Institución Educativa Experimental Antonio Guillermo Urrelo de Cajamarca. Para lograr esto, se utilizó un diseño no experimental en conjunto con un enfoque transversal. Para la recolección de datos, se distribuyó un cuestionario a 46 estudiantes y 6 docentes de las secciones A y B de la escuela secundaria. Estos individuos estaban todos en quinto grado en la institución. El cuestionario fue un instrumento útil para la técnica de recolección de datos. Obteniendo un p-valor de 0,114, se descubrió que la dimensión método de evaluación y la variable aprendizaje no tienen correlación. La dimensión de plataformas virtuales y la variable de aprendizaje también resultaron no estar relacionadas, con un valor de p de 0,866. Por último, se obtuvo un p-valor de 0,0739 para la relación entre la dimensión estrategias didácticas y la variable aprendizaje, no evidenciándose relación entre ellas. Se ha aceptado la hipótesis nula porque se rechazó la hipótesis alternativa, dado un p-valor de 0.866, lo que indica que no existe correlación entre el aprendizaje y las clases virtuales.

Se reforzó la investigación buscando las siguientes bases teóricas, que van a reforzar la investigación. Con base en el método científico, la tecnología ha sido identificada como una herramienta histórica social que opera utilizando sus propios conocimientos, métodos y técnicas. Como resultado de la enseñanza basada en la tecnología y el auge de las redes digitales de estudiantes, han surgido nuevas teorías de aprendizaje. Quintero (2018). Los estudiantes del siglo XXI pueden adquirir una variedad de destrezas, conocimientos, habilidades, contextos y nuevas formas de pensar a través del estudio de la tecnología. Las tic poseen el poder de estimular múltiples sentidos y mejorar la capacidad de los alumnos para retener información, lo que las convierte en una herramienta vital en la educación. Además, la tecnología ofrece una oportunidad única para explorar diferentes aspectos de una materia, moldeando la visión del dominio del estudiante y desarrollando su identidad curricular, (Hernández, 2017).

Según las necesidades del usuario, una herramienta mecánica para la gestión de programas es el entorno virtual, que permite libertad en el desarrollo. (Muñoz, 2017). El aprendizaje y la enseñanza virtuales son un esfuerzo colaborativo entre la construcción del conocimiento y el apoyo pedagógico. Esto requiere un examen cuidadoso de las implicaciones del marco para evaluar y diseñar entornos de aprendizaje virtuales, así como "objetos de aprendizaje". Esto se aplica tanto a circunstancias generales como específicas. (Yavich & Starichenko, 2017).

Alcanzar la excelencia en la educación virtual requiere capacitar a los maestros para guiar no solo a los estudiantes sino también a los padres. Este proceso de educación y orientación es crucial para el éxito tanto en la investigación como en la aplicación práctica. Es importante señalar que se debe prestar la debida atención a esta formación, (Philippe & Souchet, 2020).

El uso de computadoras puede ser útil para los niños con dislexia y dificultades de aprendizaje cuando se trata de aprender a leer. (Krumsvik, 2017). Las estrategias de lectura metacognitivas, que van desde el conocimiento de palabras hasta el trabajo en las habilidades de lectura, son muy prometedoras en las escuelas donde se implementa la instrucción asistida por computadora.

Para aumentar la autonomía de los estudiantes con respecto a su contenido académico, se implementa un entorno virtual de aprendizaje. Este tipo de entorno utiliza un espacio virtual y requiere que el docente asuma varios roles para garantizar la calidad y la productividad en el entorno de aprendizaje virtual. Se mencionarán algunos de estos roles que se consideran cruciales para el desarrollo de tales actividades, (Zúñiga, 2016), los entornos virtuales contienen tres dimensiones bien diferenciadas: la pedagogía, la estrategia y la tecnológica.

Con respecto a la dimensión tecnológica. La naturaleza de la competencia y las relaciones humanas se transforma por el progreso tecnológico que permite que casi todos tengan acceso a Internet. Esto abarca los avances científicos y tecnológicos en ciertas industrias del conocimiento y la sociedad en general, (Zúñiga, 2016), Dado que el logro de los objetivos educativos implica la necesidad de ciertas características, como una buena conexión a Internet, así como la seguridad y la velocidad en línea, es posible que tener una experiencia satisfactoria no sea posible sin ellas. No tener en cuenta estos factores puede resultar en un estrés innecesario y una experiencia insatisfactoria. (Mathayo, 2016).

Con respecto a la dimensión pedagógica. Los docentes deben sentirse obligados a reconocer la importancia de incorporar computadoras en su enseñanza. Este reconocimiento debe surgir desde adentro, en lugar de ser forzado sobre ellos. A su vez, esto conduciría a una mayor comprensión y reconocimiento de la relevancia de las computadoras en diversas áreas de estudio. Desarrollar la motivación para adquirir nuevos conocimientos y brindar una mejor enseñanza se facilita a los educadores al reconocer cómo el uso adecuado de las TIC puede contribuir verdaderamente a su labor profesional. Mientras trabajan para clasificar y desarrollar materiales y actividades, también pueden colaborar y guiar a los estudiantes a través del proceso de aprendizaje, fortaleciendo en última instancia su adquisición y progreso. (Zúñiga, 2016). Los entornos de aprendizaje virtual se están volviendo cada vez más populares en la educación, ya que ofrecen una plataforma ideal para que los docentes se vuelvan expertos en TIC y se familiaricen con las nuevas técnicas de enseñanza. Estos entornos también priorizan la enseñanza de la información y la coordinación de las TIC al permitirles desarrollar sus calificaciones profesionales y mantener la competencia a través de un sistema dinámico

de reciclaje y educación continua.

Para atender las demandas de la sociedad, los entornos virtuales se han utilizado en la educación para ofrecer adecuadamente la formación técnica y pedagógica en servicio a todos los docentes. Los materiales de aprendizaje digital para uso de los maestros también se fomentan a través de esta capacitación. (Williams & Barlex, 2016). diseñada para ofrecer apoyo pedagógico a los educadores al proporcionar diversos niveles de aprendizaje para los estudiantes. El objetivo principal es cambiar el papel de las bibliotecas escolares y mejorar la capacidad de los profesores para proporcionar un sistema de enseñanza eficaz. La atención se centra en los instructores que utilizan las TIC con fines didácticos.

Con respecto a la dimensión estratégica. Los participantes logran sus objetivos y construyen conocimiento cuando los maestros se vuelven creativos y desarrollan planes para mantenerlos activos utilizando los recursos educativos existentes. Se basa en la capacidad del docente para idear formas de garantizar el compromiso. (Zúñiga, 2016). Enseñar convencionalmente implica agrupar ya que los costos de educación individual serían exorbitantes. Sin embargo, los beneficios de aprender de otros son claros. (Osborne, 2017). Implicando una amplia gama de habilidades y comprensión, la enseñanza de clases grandes plantea un desafío considerable para los educadores. Sin embargo, las tecnologías digitales son instrumentos flexibles que pueden cambiar para adaptarse a necesidades particulares, lo que las convierte en una opción popular. Estas tecnologías son conocidas por su naturaleza proteica.

En la segunda variable en donde hablamos sobre aprendizaje significativo. Nuestro conocimiento previo se adapta conscientemente con nueva información, Bobadilla (2016), Por el contrario, otras propuestas que priorizan las influencias externas no se alinean con la teoría constructivista, que enfatiza el aprendizaje activo. El protagonista en el aprendizaje significativo suele ser el individuo que experimenta las dimensiones Representacional, Conceptos y Descubrimiento, en contraste con un enfoque más pasivo como el aprendizaje de memoria. (Salazar, 2017).

Vale la pena traer a colación la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, que

discute la estructura cognitiva como las ideas del sujeto que están completas y organizadas. Es un método de instrucción que se encuentra en un nivel más alto de abstracción, exclusividad y generalidad de influencia en el material de aprendizaje. Su objetivo es ayudar a los sujetos a reconocer la relación entre su nuevo conocimiento y sus supuestos actuales en sus estructuras cognitivas. Esta conexión sirve como puentes cognitivos para facilitar el aprendizaje, Bobadilla (2016), así se habilita nuevos significados al conocimiento que se está presentando o descubriendo (Moreira, 2017). Los maestros juegan un papel fundamental en la facilitación del aprendizaje significativo. El proceso se centra en las explicaciones verbales del profesor a los alumnos, permitiéndoles asimilar los conceptos como unidades de almacenamiento cognitivo. Para esto, los estudiantes deben realizar esfuerzos mentales, alentados y apoyados por su maestro, para acumular, conservar y recordar los datos impartidos por las nociones presentadas. Esta doctrina conductual guía el enfoque del aprendizaje significativo. (Melo & Lopes, 2019).

Las dimensiones del aprendizaje significativo son: El aprendizaje representacional, El aprendizaje de conceptos y el aprendizaje por descubrimiento. Recibir un análisis cognitivo es imprescindible a la hora de aprender. Es fundamental definir si la estructura cognitiva actual es útil para la obtención de nuevos conocimientos. Sin embargo, vale la pena señalar que estas técnicas de aprendizaje dependen exclusivamente de este análisis. Bobadilla (2016), La formación intelectual y el vocabulario del individuo deben tenerse en cuenta al reformular los materiales de aprendizaje. Es importante determinar similitudes y discrepancias entre nuevas ideas y conocimientos para resolver contradicciones y crear experiencias de aprendizaje exitosas.

La primera dimensión es el aprendizaje representacional, La representación misma se reduce a una mera colección de rasgos que definen cada concepto, que es esencialmente lo que uno debe captar. Identificar las propiedades de un objeto, como su color, tamaño y forma, puede servir como medio de representación. Bobadilla (2016), las distinciones conceptuales se pueden observar a través de la representación de valores, lo que finalmente nos permite identificar similitudes y diferencias entre ellos. La visualización de valores es crucial para distinguir varios conceptos. (Zárate, 2017).

La selección de una representación adecuada para el aprendizaje se basa en la tarea que se avecina y su utilidad para llevar a cabo esa tarea. Una buena representación normalmente se centra en su utilidad en el aprendizaje futuro, lo que determina su clasificación. El desafío con el aprendizaje de representación es a menudo un acto de equilibrio entre retener datos cruciales sobre la entrada y obtener rasgos ventajosos, como la independencia. Esta compensación es un obstáculo frecuente en el aprendizaje de la representación. Particularmente intrigante es el aprendizaje representacional, ya que ofrece una vía para que tenga lugar el aprendizaje no supervisado y semisupervisado. (Ghosh, 2018). El problema del sobreajuste severo generalmente surge cuando los datos de entrenamiento etiquetados son escasos en comparación con la gran cantidad de datos de entrenamiento no etiquetados que poseemos. En lugar de confiar únicamente en el subconjunto etiquetado para entrenar con métodos de aprendizaje supervisado, debemos buscar otros enfoques.

La segunda dimensión es el aprendizaje de conceptos, Los objetos en el mundo se pueden generalizar, discriminar e inferir a través de nuestra experiencia. Este proceso de división es la clave para lograr estas proezas mentales. Bobadilla (2016), Sobre el tema de la representación de categorías, los modelos de aprendizaje de conceptos han adoptado tres puntos de vista fundamentalmente diferentes. (Zárate, 2017). La producción de una representación abstracta que corresponda a la tendencia central de los ejemplares de la categoría en cada una de sus dimensiones de variación es el supuesto de las teorías prototípicas sobre el proceso de aprendizaje de conceptos. Los conceptos humanos solo se aprenden a través de cómo se clasifican y describen los objetos. Es una calle de doble sentido: estas descripciones no solo dan forma a la representación, sino que, a su vez, están formadas por los conceptos aprendidos. Bobadilla (2016). A través de nuestro descubrimiento de 13 mecanismos psicológicos que vinculan conceptos y descripciones, podemos confirmar que su influencia recíproca es realmente beneficiosa. Este hallazgo se vio reforzado por nuestra creación de modelos computacionales. (Goldstone, 2017).

La tercera dimensión es el aprendizaje por descubrimiento, la cual consistente principalmente en estudiantes que llegan a sus propias conclusiones y generan consultas sobre los temas explorados, esta forma de instrucción se basa en el descubrimiento independiente de conceptos y conocimientos, así como en la resolución de problemas. Se

alienta a los estudiantes a investigar los obstáculos y plantear sus propias preguntas para obtener una comprensión más profunda del tema en cuestión, Bobadilla (2016). En un emocionante viaje educativo, las preguntas introspectivas permiten a los estudiantes cultivar nuevos conocimientos. El círculo virtuoso creado por este proceso es particularmente intrigante, ya que estimula la innovación y el interés. (Zárate, 2017). En un esfuerzo por reforzar su reputación y educar mejor a sus asistentes, las instituciones educativas exploran constantemente nuevos métodos de aprendizaje. Escuelas, colegios y universidades por igual han popularizado estrategias creativas para impartir conocimiento, una de las cuales es el enfoque de descubrimiento.

En el salón de clases, el aprendizaje por descubrimiento a menudo se implementa durante los programas educativos y cuando se desafía a los estudiantes con ejercicios de resolución de problemas. Como parte del aprendizaje por descubrimiento, se alienta a los estudiantes a examinar sus propias experiencias y conocimientos a medida que se sumergen en sus estudios y solicitan información adicional para enriquecer su comprensión. (Kumar, 2018).

Para fomentar el cuestionamiento, la lluvia de ideas y la participación en el aprendizaje, el aprendizaje por descubrimiento incorpora varias técnicas, como pedir la opinión de otros y realizar experimentos para abordar temas complicados y controvertidos. Es un método altamente efectivo que es particularmente útil para los estudiantes que tienen necesidades educativas específicas.

El enfoque central del alumno como diseñador de su conocimiento surge dentro de las teorías cognitivas-constructivistas de la educación, dando protagonismo a las ideas previas de los alumnos. En este escenario, el significado de Conocimiento Importante en los puntos de vista cognitivos subraya la importancia de adquirir las habilidades de razonamiento y aprendizaje, no solo de realizar acciones visibles. Junto con eso, destaca la responsabilidad de los estudiantes por su estrategia de aprendizaje única al tiempo que fomenta su crecimiento cognitivo y emocional. (Ausubel, 2015).

II. METODOLOGIA

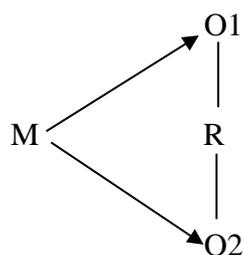
2.1. Enfoque, Tipo y Diseño de Investigación

Enfoque. Cuantitativa, porque se utilizó la recopilación de datos numéricos, proporcionando resultados cuantitativos, Black (2016)

Tipo. Se llevó a cabo una observación determinante de los problemas existentes en el entorno a través de una investigación básica pura. Estas observaciones describen patrones de ocurrencia en un lugar y tiempo específico, haciendo estudios básicos de estudios observacionales. Se dividen en dos roles: uno que enfatiza las características de las nuevas condiciones y otro que describe los estados de las poblaciones o comunidades, Grimes (2017),

Diseño. Se investigó el grado de influencia de una variable sobre otra mediante un diseño de investigación Descriptivo Correlacional, Quispe (2017), La presente investigación adopta un enfoque distinto en su metodología de investigación. A diferencia de los estudios correlacionales tradicionales, en los que la atención se centra en examinar la relación entre las variables dentro de una unidad de investigación, este estudio emplea un método de corrección causal único. En concreto, el estudio analiza el impacto de los entornos virtuales (variable 1) sobre el aprendizaje significativo (variable 2).

Diagrama



M = Muestra

O1 = Variable 1

O2 = Variable 2

R = Relación

2.2. Población, muestra y muestreo

Población. Una institución educativa del distrito de San Ignacio aportó a nuestra investigación con un tamaño de muestra de 40 estudiantes en su población.

Muestra. De los 40 estudiantes, la muestra se creó mediante métodos de selección censal.

Muestreo. Por conveniencia, no se implementó ninguna fórmula en el proceso de selección, resultando en un muestreo no probabilístico.

2.3. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica. Los datos fueron recolectados a través de un instrumento conocido como cuestionario, utilizando la técnica de la encuesta. Aquí hay más información sobre el cuestionario: Según Combes (2019) La recopilación de información sobre un grupo de personas mediante la formulación de preguntas y el análisis de las respuestas es la esencia de la investigación mediante encuestas. Este método se emplea en una amplia gama de campos y sirve como un medio eficaz de recopilación de datos. Si está interesado en comprender las características, pensamientos o sentimientos de un grupo de personas, las encuestas son una opción óptima, Campos (2015).

Instrumento de recojo de datos. A través de una serie de preguntas elaboradas en un cuestionario planteadas a los estudiantes, el cuestionario permite conocer la eficacia de los entornos virtuales como método de enseñanza para los niveles de aprendizaje. Muhammad (2016).

2.4. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Se utilizará el software estadístico SPSS luego de tabular la información en Excel, Corral (2018).

Se trabajaron diversas tablas para analizar los datos recolectados, con el uso inicial del programa Excel. También se utilizó el software SPSS 25 para procesar la información y elaborar las deducciones correspondientes, las cuales luego fueron

representadas tanto en tablas como en figuras.

2.5. Aspectos éticos en investigación

Se utilizará información original de fuentes teóricas de acuerdo con los lineamientos normativos, garantizando la confidencialidad de los evaluados a través de la entrega de una carta de consentimiento. Los aspectos teóricos serán cuidadosamente analizados para evitar cualquier nivel de plagio o alteración.

III. RESULTADOS

Se realizó el llenado de la base de datos en Excel y se analizó con el programa SPSS 25.

Tabla 01

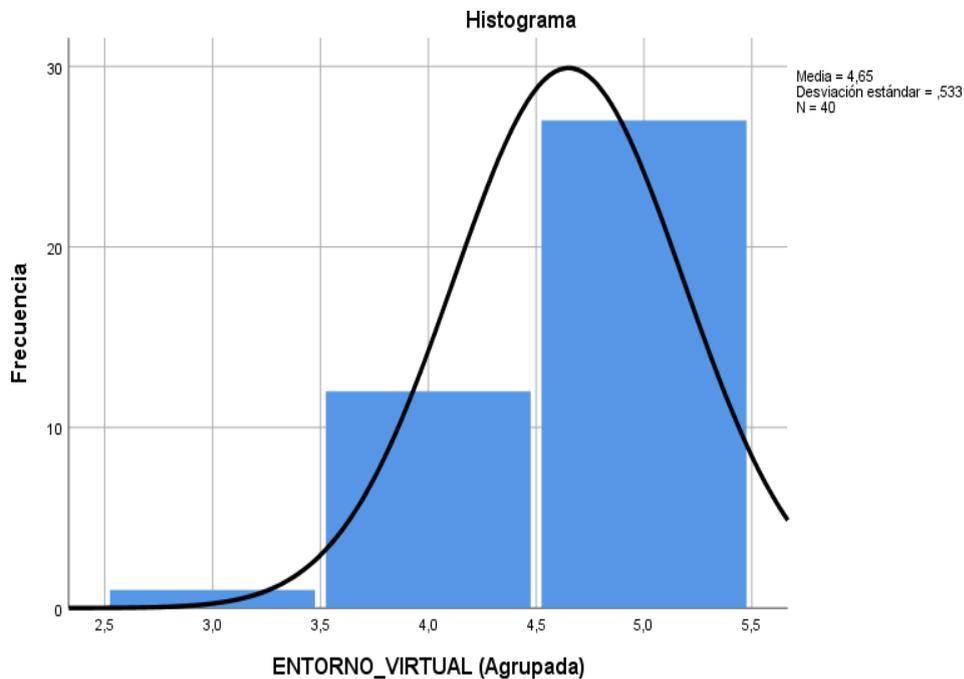
Nivel de la variable Entorno virtual

		ENTORNO_VIRTUAL (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	2,5%	2,5%	2,5%
	CASI SIEMPRE	12	30,0%	30,0%	32,5%
	SIEMPRE	27	67,5%	67,5%	100,0%
	Total	40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 27 están en la categoría “siempre”.

Figura 01

Porcentaje del nivel de la variable Entorno virtual



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 67,5%.

Tabla 02

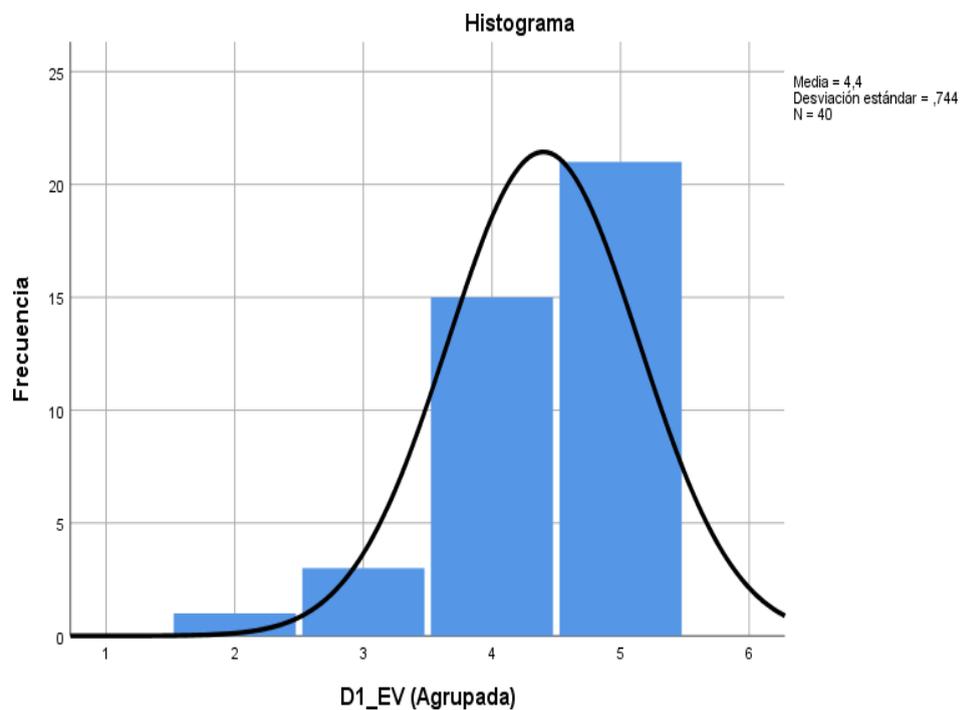
Nivel de la dimensión 01 de la variable 01

		D1_EV (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	2,5%	2,5%	2,5%
	A VECES	3	7,5%	7,5%	10,0%
	CASI SIEMPRE	15	37,5%	37,5%	47,5%
	SIEMPRE	21	52,5%	52,5%	100,0%
	Total	40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 21 están en la categoría “siempre”.

Figura 02

Porcentaje del nivel de la dimensión 01 de la variable 01



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 52.5%.

Tabla 03

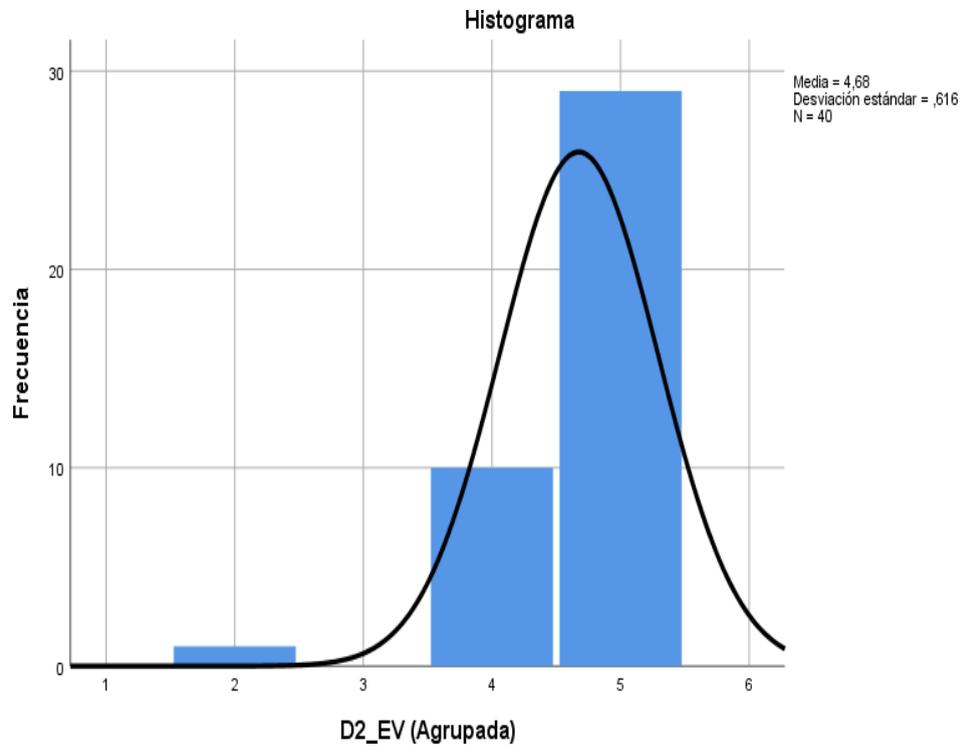
Nivel de la dimensión 02 de la variable 01

		D2_EV (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	1	2,5%	2,5%	2,5%
	CASI SIEMPRE	10	25,0%	25,0%	27,5%
	SIEMPRE	29	72,5%	72,5%	100,0%
Total		40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 29 están en la categoría “siempre”.

Figura 03

Porcentaje del nivel de la dimensión 02 de la variable 01



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 72.5%.

Tabla 04

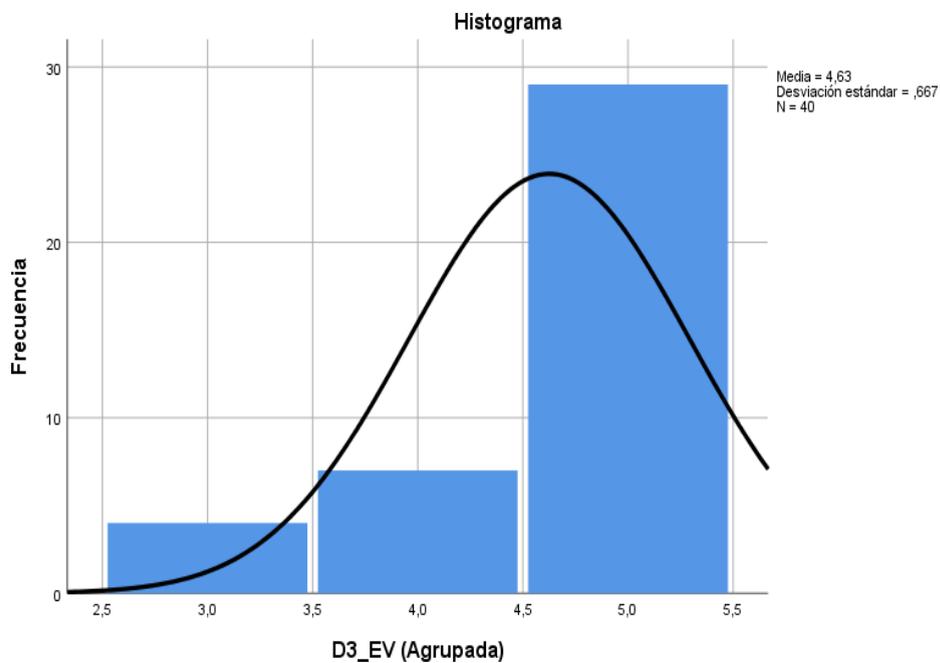
Nivel de la dimensión 03 de la variable 01

		D3_EV (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	4	10,0%	10,0%	10,0%
	CASI SIEMPRE	7	17,5%	17,5%	27,5%
	SIEMPRE	29	72,5%	72,5%	100,0%
	Total	40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 29 están en la categoría “siempre”.

Figura 04

Porcentaje del nivel de la dimensión 03 de la variable 01



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 72.5%.

Tabla 05

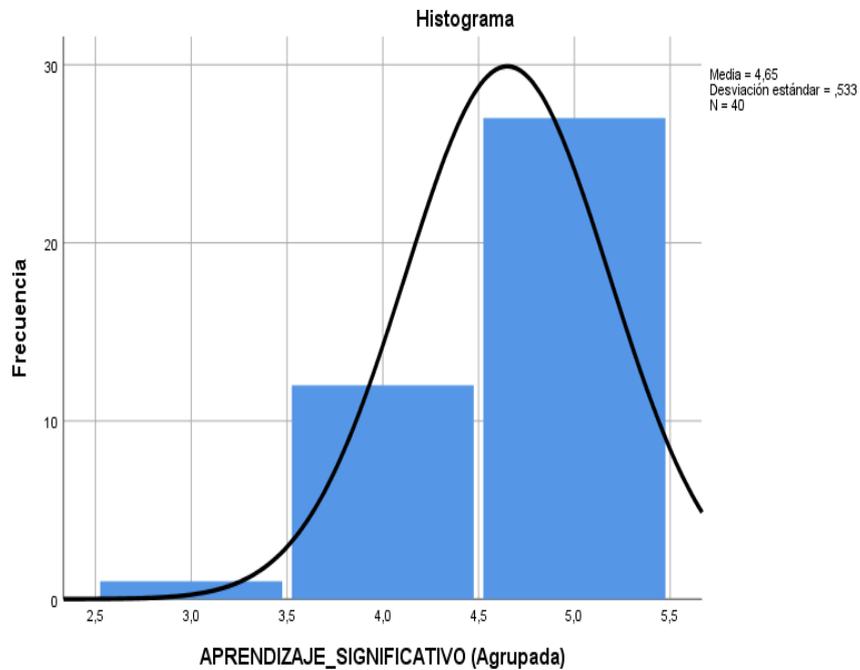
Nivel de la variable 02

		APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	2,5%	2,5%	2,5%
	CASI SIEMPRE	12	30,0%	30,0%	32,5%
	SIEMPRE	27	67,5%	67,5%	100,0%
Total		40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 27 están en la categoría “siempre”.

Figura 05

Porcentaje del nivel de la variable 02



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 67.5%.

Tabla 06

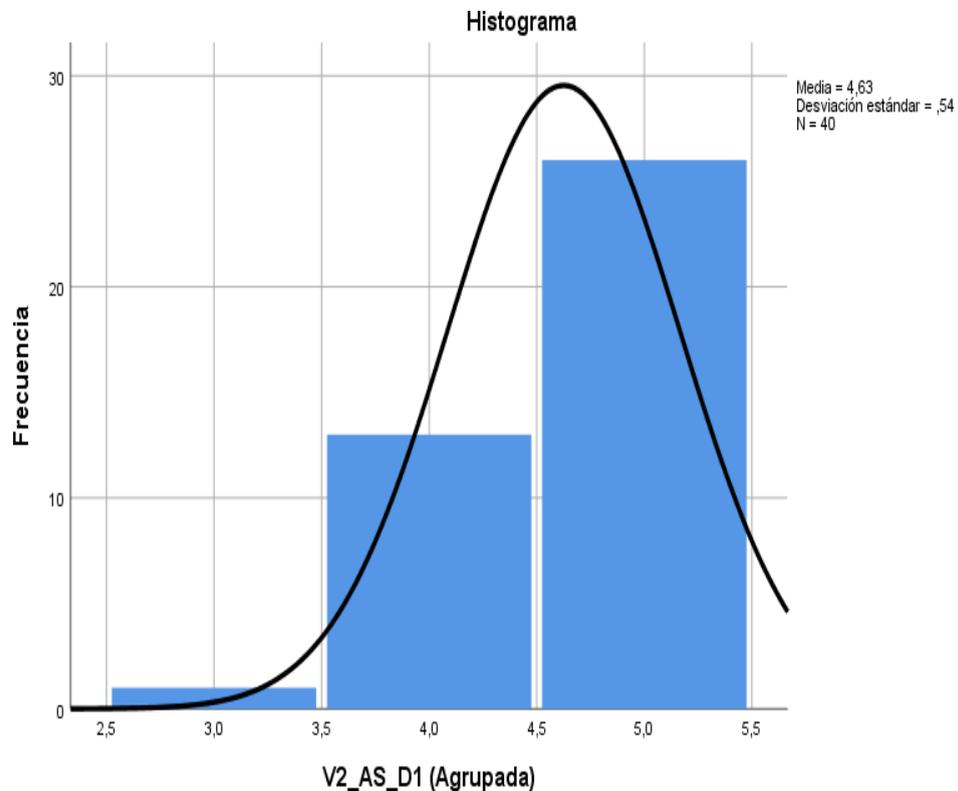
Nivel de la dimensión 01 de la variable 02

		V2_AS_D1 (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	1	2,5%	2,5%	2,5%
	CASI SIEMPRE	13	32,5%	32,5%	35,0%
	SIEMPRE	26	65,0%	65,0%	100,0%
	Total	40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 26 están en la categoría “siempre”.

Figura 06

Porcentaje del nivel de la dimensión 01 de la variable 02



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 65.0%.

Tabla 07

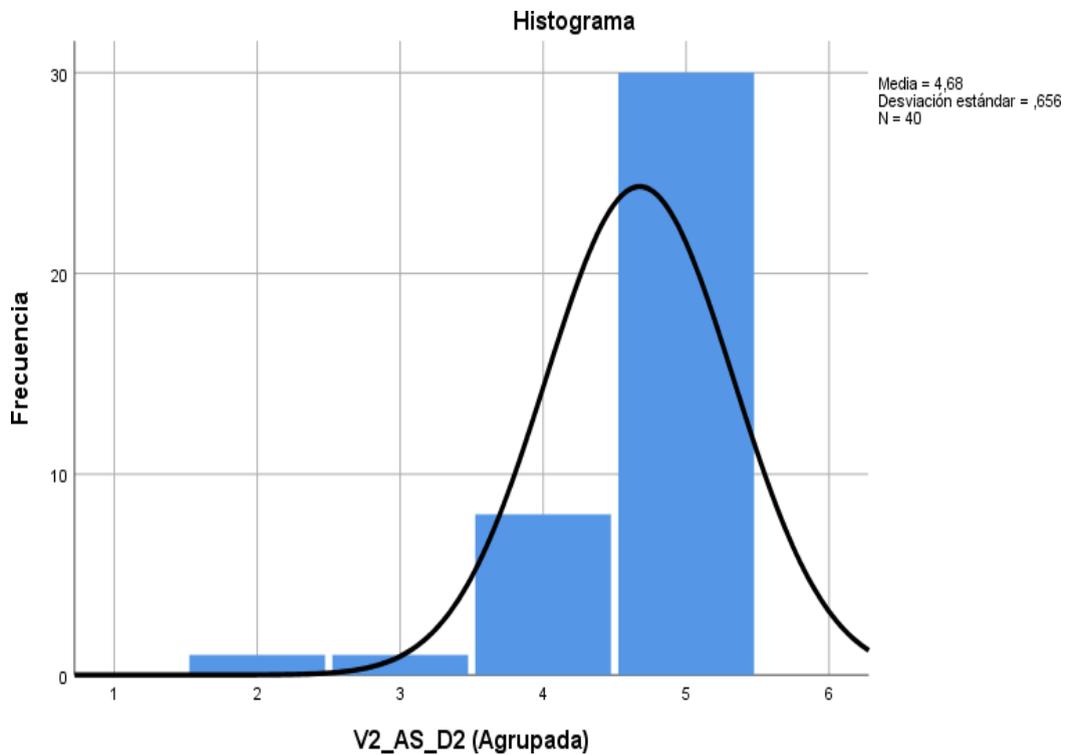
Nivel de la dimensión 02 de la variable 02

		V2_AS_D2 (Agrupada)			Porcentaje acumulado
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	o
Válido	CASI NUNCA	1	2,5%	2,5%	2,5%
	A VECES	1	2,5%	2,5%	5,0%
	CASI SIEMPRE	8	20,0%	20,0%	25,0%
	SIEMPRE	30	75,0%	75,0%	100,0%
	Total	40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 30 están en la categoría “siempre”.

Figura 07

Porcentaje del nivel de la dimensión 02 de la variable 02



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 75.0%.

Tabla 08

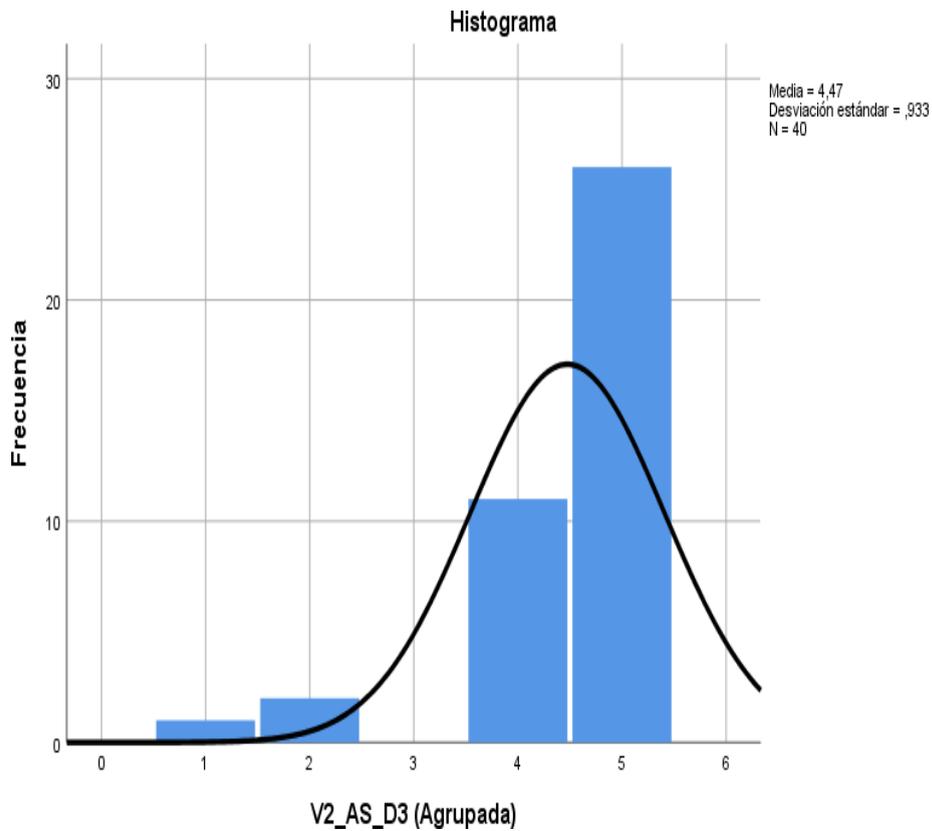
Nivel de la dimensión 03 de la variable 02

		V2_AS_D3 (Agrupada)			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	2,5%	2,5%	2,5%
	CASI NUNCA	2	5,0%	5,0%	7,5%
	CASI SIEMPRE	11	27,5%	27,5%	35,0%
	SIEMPRE	26	65,0%	65,0%	100,0%
	Total	40	100,0%	100,0%	

Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que en total son 26 están en la categoría “siempre”.

Figura 08

Porcentaje del nivel de la dimensión 03 de la variable 02



Se pudo evidenciar que la gran cantidad de estudiantes que están en la categoría “siempre” tienen un porcentaje de 65.0%.

Prueba de Hipótesis

Tabla 09

Correlación de la variable entorno virtual y la variable aprendizaje significativo

		Correlaciones		
		V1	V2	
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	,719**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	V2	Coeficiente de correlación	,719**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

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

Si existe una relación significativa entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel Secundario, Cajamarca 2023.

Tabla 10

Correlación de la variable 01 y la dimensión 01

		Correlaciones		
		V1	D1	
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	,585**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	D1	Coeficiente de correlación	,585**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

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

Si existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023.

Tabla 11

Correlación de la variable 01 y la dimensión 02

			Correlaciones	
			V1	D2
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	,569**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	D2	Coeficiente de correlación	,569**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

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

Si existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje de conceptos en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023.

Tabla 12

Correlación de la variable 01 y la dimensión 03

			Correlaciones	
			V1	D3
Rho de Spearman	V1	Coeficiente de correlación	1,000	,595**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	D3	Coeficiente de correlación	,595**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

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

Si Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023.

IV. DISCUSIÓN

Después de llegar al análisis de la investigación, se pudo comprobar la correlación existente entre las 2 variables, esto concuerda con el trabajo de Cedeño y Murillo (2019), en su trabajo “Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza”, se concluyó que los recursos informáticos pueden facilitar la creación de ambientes de aprendizaje que favorezcan el acceso a información de diversas culturas, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje. Se señaló que esto era particularmente ventajoso para resolver discusiones sobre los resultados de la investigación. Esto concuerda con el resultado que se tuvo sobre la importancia, influencia y relación que tienen los entornos virtuales con el desarrollo del aprendizaje significativo.

Por otro lado, durante el Covid-19, en la Unidad Educativa Cristóbal Colón del Cantón Salcedo, Núñez (2021) exploró el impacto de los entornos virtuales en el aprendizaje significativo de los estudiantes de secundaria. En el aprendizaje significativo, se examinó minuciosamente la frecuencia de ocurrencia del entorno virtual. Sorprendentemente, las pruebas revelaron que el entorno virtual no tuvo un impacto significativo en el aprendizaje significativo de los estudiantes, aunque el 39 % de la población tuvo problemas con las herramientas virtuales. Además, el 23 % de los participantes consideró que las evaluaciones virtuales podrían mejorar debido a problemas con conexiones a Internet inestables o inseguras. Como se observa en la investigación de Núñez no necesariamente todo entorno virtual aporta al desarrollo del aprendizaje significativo, esto difiere con el resultado del trabajo.

A la vez se encontró el trabajo de investigación de Calderón (2019) Estudiando a los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de Puno, la investigación pretende descubrir la correlación entre el uso e implementación de tecnología y sus logros académicos. Específicamente, la indagación está orientada a investigar la relación entre la utilización tecnológica y el logro educativo. Se llegó a la conclusión que existe una notable relación entre la implementación tecnológica, el uso de las TIC y los logros de aprendizaje. La correlación múltiple "r" obtuvo una puntuación de 0,753. El trabajo de Calderón refuerza nuestros resultados, ya que demuestra que si existe una relación e influencia entre los entornos virtuales y el aprendizaje.

El trabajo de Quintana et al. (2022) en su trabajo busca develar la correlación entre los entornos virtuales y la motivación de los estudiantes para aprender. Luego de realizar una investigación se ha determinado que existe una relación moderada entre “uso de ambientes virtuales” y “motivación para aprender”, con un coeficiente de correlación de 0.558 y $p= 0.000 <.01.$ Cabe destacar que el uso de entornos virtuales incide significativamente en la motivación por aprender de los estudiantes de nivel medio de la institución educativa cajamarquina. Este trabajo, aunque con variable diferente pone en evidencia la importancia de los entornos virtuales con todo lo concerniente en el desarrollo del aprendizaje.

Asimismo, Vargas (2021) En el año 2021 se realizó un estudio cuantitativo aplicado que tuvo como objetivo investigar la correlación entre las clases virtuales y los resultados de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado que asisten a la Institución Educativa Experimental Antonio Guillermo Urrelo de Cajamarca. Por último, se obtuvo un p-valor de 0,0739 para la relación entre la dimensión estrategias didácticas y la variable aprendizaje, no evidenciándose relación entre ellas. Se ha aceptado la hipótesis nula porque se rechazó la hipótesis alternativa, dado un p-valor de 0.866, lo que indica que no existe correlación entre el aprendizaje y las clases virtuales. El trabajo de Vargas 2021 difiere con nuestros resultados, algunos factores que lleven a la no relación es el contexto en el que se encuentran los estudiantes o el acceso a las plataformas virtuales que ellos pudieran tener.

V. CONCLUSIONES

Primera. Se pudo hallar una correlación entre las 2 variables estudiadas, el coeficiente de correlación que arrojó el procesamiento de datos fue de 0.719, siendo una correlación positiva moderada y el nivel de significancia obtenido fue de 0.000, demostrando lo significativo de la relación.

Segunda. Se pudo hallar una correlación entre la variable entornos virtuales y la primera dimensión de la variable aprendizaje significativo, el coeficiente de correlación que arrojó el procesamiento de datos fue de 0.585, siendo una correlación positiva moderada y el nivel de significancia obtenido fue de 0.000, demostrando lo significativo de la relación.

Tercera. Se pudo hallar una correlación entre la variable entornos virtuales y la segunda dimensión de la variable aprendizaje significativo, el coeficiente de correlación que arrojó el procesamiento de datos fue de 0.569, siendo una correlación positiva moderada y el nivel de significancia obtenido fue de 0.000, demostrando lo significativo de la relación.

Cuarta. Se pudo hallar una correlación entre la variable entornos virtuales y la tercera dimensión de la variable aprendizaje significativo, el coeficiente de correlación que arrojó el procesamiento de datos fue de 0.595, siendo una correlación positiva moderada y el nivel de significancia obtenido fue de 0.000, demostrando lo significativo de la relación.

VI. RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda a los directivos de la institución educativa, que continúen con el uso transversal de los entornos virtuales, ya que como se apreció en los resultados estos guardan una relación con el aprendizaje de los estudiantes de la institución educativa.

Segunda. Formar grupos de interaprendizaje lideradas por el director que guíen el trabajo y ante la llegada de nuevo personal contratado, sepan integrarse a la forma de trabajo haciendo uso de los entornos virtuales.

Tercera. Se debe familiarizar a los nuevos estudiantes el uso de los entornos virtuales desde el nivel primaria, así cuando estén en el nivel secundario el uso y beneficios no le sean extraños a los estudiantes.

Cuarta. Se debe dar a conocer los resultados de la investigación a toda la comunidad educativa, así ellos entenderán lo importante del uso de los entornos virtuales en el aprendizaje de los estudiantes.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Andrade, N. et al (2018). Técnicas del método científico. David Andrade Aguirre (Ed.),
Introducción a la metodología de la investigación científica (pp.16-17).
Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.

Calderón, J. (2019). *Implementación tecnológica, uso de TIC y su relación con el logro de aprendizajes de los estudiantes del cuarto de secundaria de la ciudad de Puno*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima].

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/4167/TD%20CE%202203%20C1%20-%20Calderon%20Ramos%20Jose%20Antonio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Copari, F. (2014). La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Pedro Vilcapaza-Perú. *SCIELOPERU. Vol. 5 n° 1. 1-8*.

Diccionario Electrónico de Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas. S.f.). *Entorno Virtual de Aprendizaje*. <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/entorno-virtual-aprendizaje>.

Gonzales, I. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar y su impacto en estudiantes vulnerables. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1)*, pp. 351-365. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>

Huambaguete, C. (2011). *Recursos didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje, del quinto año de educación general básica del Centro Educativo Comunitario San Antonio, de la comunidad de Santa Isabel, Parroquia Chiguaza, Canton Huamboya, período 2010-2011*. [Tesis de

Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3241/1/UPS-CT002522.pdf>

Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional*. Lima / Perú:

Universidad Champagnat.

Mejía, J. (2018). *Uso de las TIC como estrategia de aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de una institución educativa del distrito de Yungay 2017*. [Tesis de bachillerato, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo].

https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/305/1/015110045C_B_2018.pdf

Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., y Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Rev. Inf. Cient.* Vol. 98 n° 2. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S102899332019000200241

Moreira, Marco. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*. Vol. 11, n° 12. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8290/pr.8290.pdf.

Ortega, C. (2017). *El uso de las herramientas virtuales y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo año bachillerato de educación básica de la Unidad Educativa "José Rodríguez Labandera" del Cantón Quevedo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador]. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4997/P-UTB-FCJSE-COMPT-000080.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ovalles, L. (2014). Conectivismo, ¿Un nuevo paradigma en la educación actual?

Mundo FESC. Fundación Dialnet. 4(7)72-79.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4966244>

Panibra, H. (2019). *Uso de las TIC por el docente y su relación con la enseñanza-aprendizaje en el área de matemática de la Institución Educativa María Murillo de Bernal, Arequipa 2018*. [Tesis doctorado, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa].
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9010/EDDpaquha.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salinas, E. (2020). *Uso de las TIC y estrategias de aprendizaje en estudiantes de Contabilidad de un Instituto Público, Villa María del Triunfo, 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Trujillo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41707/SALINAS_VE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Townsend, José. (2021). Taller de Tesis- Metodología de la Investigación Científica. <https://www.thesisworkshop.com/p/tecnicas-de-investigacion.html>

Trucco, D. y Palma, A (2020). Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay. *Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/18)*, Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).

UNESCO. (2017). Buenas prácticas docentes experiencias con tecnología en aulas peruanas. Lima: Ediciones Nova Print SAC.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5602>

ANEXOS

ANEXO 01: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE ENTORNO VIRTUALES

A continuación, se te presenta las siguientes preguntas, se te pide que las respondas con toda la sinceridad posible, tomando en cuenta los siguientes valores.

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
5	4	3	2	1

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

CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

A continuación, se te presenta las siguientes preguntas, se te pide que las respondas con toda la sinceridad posible, tomando en cuenta los siguientes valores.

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
5	4	3	2	1

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

ANEXO 02: FICHA TECNICA

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario sobre entornos virtuales
Autor y año:	Zuñiga (2016)
Objetivo del instrumento:	Medir el uso del entorno virtual
Usuarios:	Estudiantes de una institución educativa
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Tiempo	30 minutos

Nombre Original del instrumento:	Cuestionario sobre aprendizaje significativo
Autor y año:	Bobadilla (2016)
Objetivo del instrumento:	Medir el aprendizaje significativo
Usuarios:	Estudiantes de una institución educativa
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Lea detenidamente cada ítem. Es muy fácil de responder, en la mayoría de las preguntas se le pide que elija entre varias posibilidades, entonces sólo tendrá que poner una “X” dentro de los cuadrados de las respuestas que haya elegido.
Tiempo	30 minutos

ANEXO 03
OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ESCALA
ENTORNOS VIRTUALES	Un ecosistema mecanizado que permite la gestión de programas es gratuito y se desarrolla en función de los caprichos del usuario (Zúñiga, 2016).	Para garantizar un aprendizaje virtual exitoso, los maestros deben asumir varios roles, como guiar a los estudiantes a través de un entorno virtual y garantizar la eficiencia. Sin embargo, es importante que el docente realice múltiples funciones para garantizar la calidad. Estos roles esenciales son necesarios para un desarrollo exitoso en entornos virtuales, (Zúñiga, 2016)	Dimensión Tecnológica	- Tecnología - Dispositivos electrónicos	Ordinal
			Dimensión Pedagógica	Técnicas de enseñanza aprendizaje virtual	
			Dimensión Estratégica	- Estrategias. - Métodos - Recursos didácticos.	
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Para que un estudiante construya nuevos significados a los conocimientos preexistentes, debe adquirir conocimientos específicos y relevantes que se conviertan en parte de su estructura cognitiva. Este tipo de aprendizaje, acuñado como significativo, tiene un valor inmenso, Bobadilla (2016)	Facilitar el aprendizaje es el propósito de esta herramienta. Al proporcionar conexiones con las estructuras cognitivas existentes, permite a los estudiantes comprender el impacto del nuevo conocimiento en sus procesos mentales. Lo logra actuando como puentes cognitivos, Bobadilla (2016).	Aprendizaje Representacional	- Aprendizaje memorístico. - Motivación.	Ordinal
			Aprendizaje de Conceptos	- Diferenciar los conceptos. - Establecer conclusiones.	
			Aprendizaje por Descubrimiento	- Propositiones. - Ideas Propias.	

ANEXO 04: SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Trujillo, 05 de diciembre del 2022

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a: Jorge Aurelio Solano Gonzales.
Director de la I.E. N° 16462 "San Juan Bosco"
SAN IGNACIO - CAJAMARCA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente

Ante usted me presento, somos los Br (es). **Javier Jefferson GUERRERO BERRU, Jose Ronar HERRERA BENAVIDEZ**, de la Carrera de **Computación e Informática**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "ENTORNOS VIRTUALES Y NIVEL DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2022" en su institución los días 06 al 13 de Diciembre del presente año, (Martes, Miércoles, Jueves, Viernes y Lunes) con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

Javier Jefferson Guerrero Berru
DNI: 70969389

ANEXO 05: CARTA DE AUTORIZACION DE RECOJO DE DATOS



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA Y SECUNDARIA DE MENORES No 16462 “SAN JUAN BOSCO” DE LA PROVINCIA DE SAN IGNACIO REGIÓN CAJAMARCA

HACE CONSTAR:

Que los bachilleres Javier Jefferson Guerrero Berrú identificado con DNI No 70969389 y José Ronar Herrera Benavidez con DNI No 45482947; en calidad de estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, de la facultad de humanidades, realizo y aplico los instrumentos de investigación que lleva como titulo “ENTORNOS VIRTUALES Y NIVEL DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA 2023”, para optar el titulo de licenciados en educación Secundaria.

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

San Ignacio 28 de abril de 2023

Atentamente



ANEXO 06: CONSENTIMIENTO INFORMADO



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 05 de diciembre del 2022

Jorge Aurelio Solano Lalangui

Director

IE. N° 16462 "SAN JUAN BOSCO"

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Javier Jefferson Guerrero Berrú y Br. José Ronar Herrera Benavidez, estudiantes del programa de estudios de Educación Secundaria de la Facultad de Humanidades, quien (es) desarrollarán el proyecto de tesis titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y NIVEL DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CAJAMARCA 2022, con la asesoría del Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el (los) instrumento (s): CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE ENTORNO VIRTUALES y CUESTIONARIO SOBRE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO a los participantes de la muestra de 40 estudiantes y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Concedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA, para el (los) Bachiller (es) presentado (s) líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

ANEXO 07: ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudias actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres Guerrero Berrú, Javier Jefferson y Herrera Benavidez, José Ronar, a cargo de su asesor Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

Investigador 1: Guerrero Berrú, Javier Jefferson

Documento de Identidad: 70969389

Correo institucional o personal: jajegube@gmail.com

Investigador 2: Herrera Benavidez, José Ronar

Documento de identidad: 45482947

Correo institucional o personal: ronaljrhb@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Velásquez Cueva, Héctor Israel

ORCID: <http://Orcid.org/0000-0002-4953-3452>

Correo institucional: h.velasquez@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

ANEXO 08

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado Validador: DÍAZ LUICHO, Segundo Ramos

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: encuesta sobre entorno virtual y encuesta sobre aprendizaje significativo, cuyo propósito es recoger información sobre el uso del entorno virtual y su relación con el aprendizaje significativo, el cual será aplicado a estudiantes de una institución educativa, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023.

Tesis que será presentada al Programa de Complementación Pedagógica de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, si cumple o no cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Coherencia	
				Si	No
Entorno Virtual	Dimensión tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Dispositivos electrónicos 	5	X	
	Dimensión pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de enseñanza aprendizaje virtual. 	5	X	
	Dimensión estratégica	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Métodos • Recursos didácticos. 	5	X	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje representacional	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje memorístico • Motivación 	5	X	
	El aprendizaje de conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los conceptos • Establecer conclusiones 	5	X	
	El aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Propositiones • Ideas propias. 	5	X	

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS ENTORNOS VIRTUALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA- Muy adecuado / BA- Bastante adecuado / A - Adecuado / PA- Poco adecuado / NA- No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACIÓN					OBSERVACIONES
SE	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
	DIMENSIÓN TECNOLÓGICA						
1	Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimiento.	X					
2	Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	X					
3	Accede a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB	X					
4	Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	X					
5	En el colegio les imparten asignaturas que les ayudan a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	X					
	DIMENSIÓN PEDAGÓGICA						
6	Los docentes firman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	X					
7	El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC	X					
8	El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas	X					
9	Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	X					

10	Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.	X					
DIMENSIÓN ESTRATEGICA							
11	Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	X					
12	Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	X					
13	El docente demuestra manejo de plataformas eLearning.	X					
14	El docente hace uso de plataformas académicas.	X					
15	El docente utiliza el correo electrónico para la recepción de tareas.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: DÍAZ LUICHO, Segundo Ramos

D.N.I.: 26688671

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA- Muy adecuado / BA- Bastante adecuado / A - Adecuado / PA- Poco adecuado / NA- No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACION					OBSERVACIONES
Nº	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
APRENDIZAJE REPRESENTACIONAL							
1	Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos cuando estés en clase.	X					
2	Sueles memorizar algunos temas o conceptos.	X					
3	Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	X					
4	Te sientes motivado antes de cada clase.	X					
5	Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	X					
6	Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo						
7	Te sientes ansioso por aprender.						
APRENDIZAJE DE CONCEPTOS							
8	Gustas de leer fundamentos técnicos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	X					
9	Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	X					
10	Consigues establecer similitudes entre dos teorías.	X					
11	Consideras que tienes <u>la facilidad</u> de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	X					
12	Proporciones ideas claras para la resolución de un problema.	X					
APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO							

13	Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	X					
14	Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	X					
15	Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	X					
16	Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	X					
17	Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: DÍAZ LUICHO, Segundo Ramos

D.N.I.: 26688671



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Segundo Ramos Díaz Luicho, con Documento Nacional de Identidad N.º 26688671, de profesión docente, grado académico Magister en Ciencias, mención Planificación y Administración de la Educación, con código de colegiatura N.º 000143-11-06, labor que ejerzo actualmente como director general en el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "San Marcos" de San Marcos - Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario "Entorno virtual y Aprendizaje significativo"**, cuyo propósito fue medir la relación de entorno virtual y aprendizaje significativo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

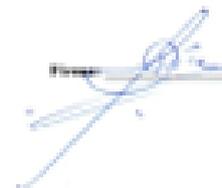
Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado () No adecuado () No aplica ()

Fecha: 13/01/2023

Apellidos y nombres: Díaz Luicho, Segundo Ramos

DNI: 26688671



VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado Validador: CASTRO MARCOS NATHALY

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: encuesta sobre entorno virtual y encuesta sobre aprendizaje significativo, cuyo propósito es recoger información sobre el uso del entorno virtual y su relación con el aprendizaje significativo, el cual será aplicado a estudiantes de una institución educativa, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes sería de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023.

Tesis que será presentada al Programa de Complementación Pedagógica de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, si cumple o no cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Coherencia	
				Si	No
Entorno Virtual	Dimensión tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Dispositivos electrónicos 	5	X	
	Dimensión pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de enseñanza aprendizaje virtual. 	5	X	
	Dimensión estratégica	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Métodos • Recursos didácticos. 	5	X	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje representacional	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje memorístico • Motivación 	5	X	
	El aprendizaje de conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los conceptos • Establecer conclusiones 	5	X	
	El aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Propositiones • Ideas propias. 	5	X	

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS ENTORNOS VIRTUALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA – *Muy adecuado* / *BA* – *Bastante adecuado* / *A* – *Adecuado* / *PA* – *Poco adecuado* / *NA* – *No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACION					OBSERVACIONES
N.º	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
	DIMENSIÓN TECNOLÓGICA						
1	Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimiento.	X					
2	Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	X					
3	Accede a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB	X					
4	Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	X					
5	En el colegio les imparten asignaturas que les ayuden a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	X					
	DIMENSIÓN PEDAGÓGICA						
6	Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	X					
7	El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC	X					
8	El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas	X					
9	Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	X					

10	Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.	X					
DIMENSIÓN ESTRATEGICA							
11	Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	X					
12	Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	X					
13	El docente demuestra manejo de plataformas eLearning.	X					
14	El docente hace uso de plataformas académicas.	X					
15	El docente utiliza el correo electrónico para la recepción de tareas.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: CASTRO MARCOS NATHALY

D.N.I.: 44996099

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA – Muy adecuado / BA – Bastante adecuado / A – Adecuado / PA – Poco adecuado / NA – No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACIÓN					OBSERVACIONES
N.º	ÍTEMS	MA	BA	A	PA	NA	
APRENDIZAJE REPRESENTACIONAL							
1	Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos cuando estés en clase.	X					
2	Sientes memorizar algunos temas o conceptos.	X					
3	Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	X					
4	Te sientes motivado antes de cada clase.	X					
5	Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	X					
6	Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo.						
7	Te sientes ansioso por aprender.						
APRENDIZAJE DE CONCEPTOS							
8	Gustas de leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	X					
9	Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	X					
10	Consigues establecer similitudes entre dos teorías.	X					
11	Consideras que tienes las facilidades de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	X					
12	Proporcionas ideas claras para la resolución de un problema.	X					
APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO							

13	Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	X					
14	Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	X					
15	Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	X					
16	Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	X					
17	Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: CASTRO MARCOS NATHALY

D.N.I.: 44996099

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, CASTRO MARCOS NATHALY MARILYN, con Documento Nacional de Identidad N.º 44996099, de profesión DOCENTE, grado académico MAGISTER, con código de colegiatura 1344996099, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE, en la Institución EDUCATIVA 80210 AUGUSTO SALAZAR BONDY DEL DISTRITO DE SANAGORAN.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario "Entorno virtual y Aprendizaje significativo"**, cuyo propósito fue medir la relación de entorno virtual y aprendizaje significativo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado () No adecuado () No aplica: ()

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: CASTRO MARCOS NATHALY

D.N.I.: 44996099

VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado Validador: POLO GARCIA WILLAR ALEXANDER

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: encuesta sobre entorno virtual y encuesta sobre aprendizaje significativo, cuyo propósito es recoger información sobre el uso del entorno virtual y su relación con el aprendizaje significativo, el cual será aplicado a estudiantes de una institución educativa, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023.

Tesis que será presentada al Programa de Complementación Pedagógica de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, si cumple o no cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Coherencia	
				Si	No
Entorno Virtual	Dimensión tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Dispositivos electrónicos 	5	X	
	Dimensión pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de enseñanza aprendizaje virtual. 	5	X	
	Dimensión estratégica	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Métodos • Recursos didácticos. 	5	X	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje representacional	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje memorístico • Motivación 	5	X	
	El aprendizaje de conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los conceptos • Establecer conclusiones 	5	X	
	El aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Propositiones • Ideas propias. 	5	X	

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS ENTORNOS VIRTUALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA- Muy adecuado / BA- Bastante adecuado / A - Adecuado / PA- Poco adecuado / NA- No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACIÓN					OBSERVACIONES
NC	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
	DIMENSIÓN TECNOLÓGICA						
1	Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimientos.	X					
2	Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	X					
3	Accede a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB	X					
4	Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	X					
5	En el colegio les imparten asignaturas que les ayudan a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	X					
	DIMENSIÓN PEDAGÓGICA						
6	Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	X					
7	El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC	X					
8	El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas	X					
9	Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	X					

9	Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	X					
10	Preferes aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.	X					
DIMENSIÓN ESTRATEGICA							
11	Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	X					
12	Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	X					
13	El docente demuestra manejo de plataformas eLearning.	X					
14	El docente hace uso de plataformas académicas.	X					
15	El docente utiliza el correo electrónico para la recepción de tareas.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: POLLO GARCIA WILLAR ALEXANDER

D.N.I.: 19560522

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA - Muy adecuado / *BA* - Bastante adecuado / *A* - Adecuado / *PA* - Poco adecuado / *NA* - No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACIÓN					OBSERVACIONES
N.º	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
APRENDIZAJE REPRESENTACIONAL							
1	Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos cuando estés en clase.	X					
2	Sueles memorizar algunos temas o conceptos.	X					
3	Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	X					
4	Te sientes motivado antes de cada clase.	X					
5	Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	X					
6	Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo.						
7	Te sientes ansioso por aprender.						
APRENDIZAJE DE CONCEPTOS							
8	Gustas de leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	X					
9	Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	X					
10	Conseques establecer similitudes entre dos teorías.	X					
11	Consideras que tienes las facilidades de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	X					
12	Proporciones ideas claras para la resolución de un problema.	X					
APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO							

13	Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	X					
14	Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	X					
15	Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	X					
16	Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	X					
17	Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: POLLO GARCIA WILLAR ALEXANDER

D.N.I.: 19560522



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, WILLAR ALEXANDER POLO GARCIA, con Documento Nacional de Identidad N.º 19560522, de profesión DOCENTE, grado académico MAGISTER, con código de colegiatura 1519560522, labor que ejerzo actualmente como DIRECTOR, en la Institución EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DEL DISTRITO DE SANAGORAN.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario "Entorno virtual y Aprendizaje significativo"**, cuyo propósito fue medir la relación de entorno virtual y aprendizaje significativo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado () No adecuado () No aporta: ()

Evaluated por: POLLO GARCIA WILLAR ALEXANDER

Fecha: 13/01/2023

D.N.I.: 19560522



VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado Validador: EDMUNDO ALVARO RUIZ ALAYO

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: encuesta sobre entorno virtual y encuesta sobre aprendizaje significativo, cuyo propósito es recoger información sobre el uso del entorno virtual y su relación con el aprendizaje significativo, el cual será aplicado a estudiantes de una institución educativa, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Los presentes instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: ENTORNOS VIRTUALES Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023.

Tesis que será presentada al Programa de Complementación Pedagógica de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado en Educación Secundaria.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde que, según su criterio, si cumple o no cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	Coherencia	
				Si	No
Entorno Virtual	Dimensión tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología • Dispositivos electrónicos 	5	X	
	Dimensión pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de enseñanza aprendizaje virtual. 	5	X	
	Dimensión estratégica	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias • Métodos • Recursos didácticos. 	5	X	
Aprendizaje significativo	El aprendizaje representacional	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje memorístico • Motivación 	5	X	
	El aprendizaje de conceptos	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los conceptos • Establecer conclusiones 	5	X	
	El aprendizaje por descubrimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Proposiciones • Ideas propias. 	5	X	

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS ENTORNOS VIRTUALES

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA – Muy adecuado / BA – Bastante adecuado / A – Adecuado / PA – Poco adecuado / NA – No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACION					OBSERVACIONES
Nº	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
DIMENSIÓN TECNOLÓGICA							
1	Hace uso de la tecnología al momento de adquirir conocimiento.	X					
2	Ha considerado que la tecnología no solamente es para realizar actividades personales sino sobre todo académicas.	X					
3	Accede a diferentes fuentes de comunicación por diferentes dispositivos electrónicos como computador, teléfono móvil, impresora, internet, memoria USB	X					
4	Tiene un computador disponible para hacer las actividades académicas.	X					
5	En el colegio les imparten asignaturas que les ayuden a aprender a manejar un computador y aplicaciones tecnológicas de aprendizaje.	X					
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA							
6	Los docentes forman grupos de trabajo desde las plataformas virtuales.	X					
7	El docente te permite hacer consultas y te acompaña para que consigas aprender más y mejor mediante el uso de las TIC	X					
8	El docente hace uso de plataformas digitales para la presentación de tareas	X					
9	Se le hace fácil el aprendizaje mediante las aulas virtuales.	X					

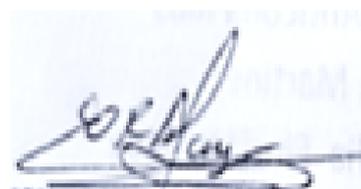
10	Prefieres aprender y recibir clases en entornos virtuales que de manera presencial.	X					
DIMENSIÓN ESTRATEGICA							
11	Consideras que tu docente desarrolla actividades motivacionales para promover el aprendizaje en los estudiantes.	X					
12	Hace uso de aplicaciones interactivas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	X					
13	El docente demuestra manejo de plataformas eLearning.	X					
14	El docente hace uso de plataformas académicas.	X					
15	El docente utiliza el correo electrónico para la recepción de tareas.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: EDMUNDO ALVARO RUIZ ALAYO

D.N.I.: 19568537

Firma:



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA – Muy adecuado / BA – Bastante adecuado / A – Adecuado / PA – Poco adecuado / NA – No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		VALORACION					OBSERVACIONES
Nº	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
APRENDIZAJE REPRESENTACIONAL							
1	Te informas de los temas que se tratarán en clase, con la finalidad de tener conocimientos previos cuando estés en clase.	X					
2	Sueles memorizar algunos temas o conceptos.	X					
3	Te es fácil memorizar lo que quieres aprender.	X					
4	Te sientes motivado antes de cada clase.	X					
5	Consideras tener una actitud positiva para recibir clases.	X					
6	Consideras que cuentas con la capacidad intelectual de aprender y que los estudios es lo tuyo						
7	Te sientes ansioso por aprender.						
APRENDIZAJE DE CONCEPTOS							
8	Gustas de leer fundamentos teóricos de diversos temas de las diferentes asignaturas.	X					
9	Al momento de leer, logras diferenciar entre los conceptos leídos.	X					
10	Consigues establecer similitudes entre dos teorías.	X					
11	Consideras que tienes <u>la facilidad</u> de establecer conclusiones bajo ideas propias de los conceptos que lees.	X					
12	Proporcionas ideas claras para la resolución de un problema.	X					
APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO							

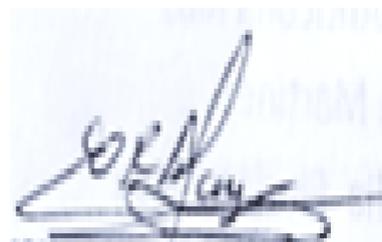
13	Te consideras una persona con curiosidad por descubrir cosas y aprender.	X					
14	Cuando quieres conocer sobre algo, lo investigas.	X					
15	Realizas preguntas sobre todo aquello que no entiendes.	X					
16	Las personas te logran entender cuando das una explicación acerca de alguna temática.	X					
17	Realizas tus actividades escolares sin la ayuda de nadie, excepto en casos que lo requieras.	X					
Total:							

Fecha: 13/01/2023

Evaluado por: EDMUNDO ALVARO RUIZ ALAYO

D.N.I.: 19568537

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, EDMUNDO ALVARO RUIZ ALAYO, con Documento Nacional de Identidad N° 19568537, de profesión DOCENTE, grado académico DOCTOR, con código de colegiatura 1519568537, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE, en la Ugel Sánchez Carrión de la región la libertad.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Cuestionario "Entorno virtual y Aprendizaje significativo"**, cuyo propósito fue medir la relación de entorno virtual y aprendizaje significativo.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado () No adecuado () No aplica ()

Evaluado por: EDMUNDO ALVARO RUIZ ALAYO

D.N.I.: 19568537

Firma:



ANEXO 09
MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿Cuál es la correlación que existe entre entornos virtuales y aprendizajes significativos en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?	Determinar la relación entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel Secundario, Cajamarca 2023	Existe una relación significativa entre entornos virtuales y aprendizaje significativo en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel Secundario, Cajamarca 2023	ENTORNOS VIRTUALES	Dimensión Tecnológica. Dimensión Pedagógica. Dimensión Estratégica.	Tipo: Básico – descriptivo
¿Cuál es la correlación entre los entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?, ¿Cuál es la correlación entre entorno virtual y la dimensión del aprendizaje de conceptos en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?, ¿Cuál es la correlación entre entorno virtual y la dimensión del aprendizaje por descubrimiento en los estudiantes de tercer año de secundaria, Cajamarca 2023?	Determinar la relación entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Determinar la relación entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje de conceptos en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Determinar la relación entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023	Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje representacional en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje de conceptos en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023, Existe una relación significativa entre entornos virtuales y la dimensión aprendizaje por descubrimiento en estudiantes del tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Cajamarca 2023.	APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Aprendizaje Representacional. Aprendizaje de Conceptos. Aprendizaje por Descubrimiento.	Diseño: No experimental Enfoque: Cuantitativo Población – Muestra: 40 estudiantes Muestreo: No probabilístico por conveniencia.