

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA
MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES
VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 32743, DEL VALLE**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN: OPORTUNIDADES Y
RESULTADOS EDUCATIVOS DE IGUAL CALIDAD**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE DOCTOR EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

TESISTA: MENDOZA ARQUEÑO YONI CESAR

ASESOR: DR. LUCAS CABELLO ADALBERTO

HUÁNUCO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

En eterna gratitud:
A mis padres, esposa e hijos.

AGRADECIMIENTO

Especial agradecimiento a todos los que hicieron posible esta tesis, sin su apoyo hubiera sido imposible.

A los estudiantes de la Institución Educativa “N°32743 Santa Rosa de Lima” Sirabamba.

Los docentes del Doctorado en Ciencias de la Educación

Al. Dr. Adalberto Lucas Cabello

RESUMEN

El método científico, instrumento básico de la investigación científica señala que un estudio inquisitivo de este nivel tiene su génesis con la observación, de ella se desprende el problema, bajo esta premisa se definió el objetivo, que a la letra dice: Diseñar e implementar la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle. El método conveniente utilizado fue el analítico que facilitó conocer, entender y explicar las diversas teorías incluidas fundamentalmente en el marco teórico. Mientras que por su naturaleza el tipo de investigación fue APLICADA, porque se aplicó la variable independiente para ver la mejora y desarrollo de la dependiente. El nivel EXPLICATIVO, porque estuvo dirigida hacia la búsqueda de visibilizar las causas que generan el limita logro de las capacidades aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales. Párrafos más adelante de incluye los resultados, siendo estos: PRUEBA: 86,1% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron su desenvolvimiento en ambientes virtuales. Mientras la DISPRUEBA señala que el 13,9%, de alumnos y alumnas mejoraron de manera relativa.

Palabras clave: Gestión, información, entorno virtual, pensamiento, pensamiento convergente.

ABSTRACT

The scientific method, the basic instrument of scientific research, indicates that an inquisitive study of this level has its genesis with observation, from which the problem arises, under this premise the objective was defined, which literally says: Design and implement the strategy focused on “Cooperative Learning” to improve the development in virtual environments of students of the Educational Institution, No. 32743, of the district of Santa María del Valle. The convenient method used was the analytical one that made it easier to know, understand and explain the various theories fundamentally included in the theoretical framework. While by its nature the type of research was APPLIED, because the independent variable was applied to see the improvement and development of the dependent variable. The EXPLANATORY level, because it was directed towards the search for making visible the causes that generate the limited achievement of capabilities, learns with a reflective sense of virtual environments, manages pertinent information from virtual environments, interacts with convergent thinking in virtual environments. Paragraphs below include the results, these being: PROOF: 86.1% of students from the Educational Institution, No. 32743, in the district of Santa María del Valle, who participate with care and responsibility in the application of the strategy focused on “Cooperative Learning” improved their performance in virtual environments. While DISPRUEBA indicates that 13.9% of male and female students improved relatively.

Key words: Management, information, virtual environment, thinking, convergent thinking.

RESUMO

O método científico, instrumento básico da investigação científica, indica que um estudo inquisitivo deste nível tem a sua génese com a observação, da qual surge o problema, sob esta premissa foi definido o objectivo, que diz literalmente: Desenhar e implementar a estratégia focada em “Aprendizagem Cooperativa” para melhorar o desenvolvimento em ambientes virtuais dos alunos da Instituição Educacional nº 32743, do distrito de Santa María del Valle. O método conveniente utilizado foi o analítico que facilitou conhecer, compreender e explicar as diversas teorias fundamentalmente incluídas no quadro teórico. Embora por sua natureza o tipo de pesquisa tenha sido APLICADO, pois a variável independente foi aplicada para ver a melhoria e desenvolvimento da variável dependente. O nível EXPLICATIVO, por ter sido direccionado à busca de tornar visíveis as causas que geram o alcance limitado de capacidades, aprende com senso reflexivo dos ambientes virtuais, gerencia informações pertinentes dos ambientes virtuais, interage com o pensamento convergente nos ambientes virtuais. Os parágrafos abaixo apresentam os resultados, sendo eles: PROVA: 86,1% dos alunos da Instituição Educacional nº 32.743, do bairro de Santa María del Valle, que participam com cuidado e responsabilidade na aplicação da estratégia focada na “Aprendizagem Cooperativa” melhorou seu desempenho em ambientes virtuais. Enquanto DISPRUEBA indica que 13,9% dos alunos do sexo masculino e feminino melhoraram relativamente.

Palavras-chave: Gestão, informação, ambiente virtual, pensamento, pensamento convergente.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	Ii
Agradecimiento	Iii
Resumen	Iv
Abstract	V
Resumo	Vi
Índice	Vii
Introducción	Ix

CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Fundamentación o situación del problema de investigación	13
1.2.	Formulación del problema de investigación	17
1.2.1	Problema general	17
1.2.2	Problemas específicos	17
1.3.	Formulación del objetivo	18
1.3.1	Objetivo general	18
1.3.2.	Objetivos específicos	18
1.4.	Justificación e importancia de la investigación	18
1.5.	Viabilidad de la investigación	20

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la investigación	21
2.2.	Bases teóricas	28
2.3	Bases conceptuales o definición de términos básicos	
2.4	Bases filosóficas	35
2.5	Bases epistemológicas	36
2.6	Bases antropológicas	37

CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1.	Formulación de hipótesis	40
3.1.1.	Hipótesis general	40
3.1.2.	Hipótesis específicas	40
3.2.	Variables y operacionalización de variables	40
3.3.	Definición teórica de variables	43

CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA

4.1.	Ámbito o lugar de ejecución	37
4.2.	Tipo y nivel de investigación	37
4.3.	Población y muestra	38
4.3.1.	Descripción de la población	38
4.3.2.	Muestra y método de muestreo	38
4.3.3.	Criterios de inclusión y exclusión	39
4.4.	Diseño de investigación	39
4.5.	Métodos, técnicas e instrumentos	40
4.5.1.	Método	40
4.5.2.	Técnicas	40
4.5.3.	Instrumentos	41
4.5.3.1.	Validación de los instrumentos para la recolección de datos	42
4.5.3.2.	Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de los datos	44
4.6.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	44
4.6.1.	Datos a registrar	44
4.6.2.	Procedimiento	45
4.6.3.	Plan de tabulación y análisis de datos estadísticos	45
4.7.	Aspectos éticos	46

CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1.	Análisis descriptivo	47
5.2.	Análisis inferencial y/o contrastación hipótesis	125
5.3.	Discusión de resultados	128
CONCLUSIONES		131
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS		132
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		134
ANEXOS		138

INTRODUCCIÓN

Se resume el aporte y la novedad de la investigación en dos aspectos, primero contiene beneficios institucionales, que se muestra en los siguientes ítems: evidenciar los efectos prácticos de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo” en la solución del problema inadecuado desenvolvimiento en ambientes virtuales en estudiantes. Segundo, Nos propusimos entonces investigar la influencia de una variable sobre la otra bajo el amparo de las siguientes novedades metodológicas: La incorporación en la operacionalización de la variable independiente el resumen de trabajo, en ella se incluye la variable, la dimensión, el nombre del taller, las actividades, los temas, el cronograma la técnica y la actividad. Tercero, la admisión del esquema de diseño pre prueba y post prueba (para un solo grupo). En este tipo de diseño, la variable desenvolvimiento en ambientes virtuales, es medida antes y después del tratamiento con la variable estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo”. Luego se mide la magnitud del cambio.

La razón fundamental que nos animó y condujo para realizar este estudio es profundizar nuestro marco teórico sobre aprendizaje cooperativo y el desenvolvimiento en ambientes virtuales. Otra razón es hacer una investigación bajo el amparo del método científico se formuló los problemas, objetivos e hipótesis, y a través de la técnica encuesta y el instrumento cuestionario, se recogerá la opinión de la muestra para conocer el índice de relación entre ambas variables, para luego ser procesada estadísticamente, cuyos resultados ayudaron a validar o no la hipótesis y por último, con diligencia y esmero, nos vimos obligados a realizar este estudio con el propósito de arribar a conclusiones objetivas y a partir de ello, plantear sugerencias y recomendaciones, respecto a la manera cómo lograr la generación del alfabetismo epistemológico.

Son dos las variables: Aprendizaje cooperativo y desenvolvimiento en ambientes virtuales.

Respecto al primero se tiene las siguientes teorías:

Para Trujillo y Ariza (2006) “El aprendizaje cooperativo (AC) no es un recién llegado al mundo de la educación; por el contrario, ha sido objeto de multitud de investigaciones debido a su efectividad en relación con los logros académicos y con el desarrollo afectivo, cognitivo y social del alumnado”. Por su parte Johnson y Johnson (2009) expresa “En este sentido, el AC representa una de las prácticas educativas que se han implementado con más éxito en las últimas décadas”.

Así también tenemos la apreciación de Slavin (2011) que indica “Su utilización como metodología y práctica alternativa a la enseñanza tradicional ha demostrado su eficacia en cientos de estudios en todo el mundo. De hecho, se estima que son tan importantes las aportaciones del AC que está considerado como una herramienta metodológica capaz de dar respuesta a las diferentes necesidades que presentan los individuos del siglo XXI”.

Elementos básicos del aprendizaje cooperativo:

Kagan (1994) señala que el primer elemento es: *Interacción promotora* (también denominada “cara a cara” o “simultánea”) que consiste en la suma de las partes que interactúan es mejor que la suma de las partes. Para que este tipo de interacción pueda producirse, debe darse un contacto presencial entre los miembros del equipo de trabajo”. González et al. (2011) menciona que el segundo elemento es “la *Interdependencia positiva mutua*. Esta característica se pone de manifiesto cuando los integrantes del grupo sienten que están vinculados con los demás de forma que no pueden alcanzar el éxito si el resto tampoco lo hace. Esto supone que los componentes del grupo dependen unos de otros para lograr el objetivo de aprendizaje”.

En apreciación de García et al. (2001) el tercer elemento es la “*Responsabilidad individual y grupal*. El AC está basado en la idea de la reciprocidad del esfuerzo, lo que pone la mirada no sólo en el progreso individual, sino también en el colectivo. De este modo, se incide en la importancia del compromiso personal para que los demás mejoren su aprendizaje”. Según Fernández (2017) el cuarto elemento es el “*Procesamiento grupal* (se refiere a un proceso de autorregulación y de autoevaluación del grupo). Este elemento se relaciona con el momento de la evaluación o valoración del aprendizaje, conductas, relaciones, actitudes y habilidades de las diferentes personas que forman parte del equipo”.

Finalmente tenemos el punto de vista de Traver y Rodríguez (2010) para él el quinto elemento sería las “*Habilidades interpersonales o grupales* (también denominadas habilidades sociales, comunicativas o cooperativas). Este tipo de habilidades se utiliza durante el trabajo en grupos de personas que presentan un perfil heterogéneo de intereses, necesidades y capacidades”.

Respecto a la segunda variable se tiene las siguientes teorías:

Díaz, A., H y Uribe, H. (2021) “La educación virtual debe garantizar la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos académicos de manera intencionada, y debe transformar los métodos pedagógicos para

permitir que las personas diseñen su ambiente personal de aprendizaje, es decir, que este último responda hacia las diferencias y las necesidades individuales, como también hacia los intereses colectivos”. Pérez, Suárez y Rosillo (2018) nos dicen “Los espacios virtuales superan los espacios físicos y temporales, unen contextos formales e informales de aprendizaje, potencian un aprendizaje constructivista, activo, variado en métodos y representaciones, integra tareas cooperativas, busca la autonomía del alumno para que éste navegue en un entorno conectado por el mundo, pero organizado de acuerdo al contenido curricular”.

El procedimiento seguido por el estudio tuvo el siguiente camino: se inició seleccionando los métodos: deductivo y analítico, según Vásquez (2014) “El método deductivo, va de lo general a lo particular”, el método analítico, para Pulido (2012) “Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular”. (p. 56).

En seguida se describió el problema con la fundamentación de la misma, para Arias (2017), “La fundamentación del problema, consiste en describir de manera amplia la situación objeto de estudio, ubicándola en un contexto que permita comprender su origen, relaciones e incógnitas por responder. (p. 108) es decir en esta parte se describió el problema de investigación, se formularon los problemas, objetivos e hipótesis.

Para la fundamentación del problema, se hizo uso del método deductivo, partimos informándonos lo que viene sucediendo en el mundo, el Perú y en la región con la gestión de las empresas en aspectos de seguridad, medio ambiente y calidad. El método deductivo para Briones (2009) “Es lograr inferir algo observado a partir de una teoría general hacia lo particular” (p. 134). Como parte de esta primera parte se formuló el problema general y los específicos.

En seguida se desarrolló el marco teórico, que a decir por Hernández (2017) “Consiste en detectar, consultar y obtener la bibliografía (referencias) y otros materiales que sean útiles para los propósitos del estudio” (59), en este sector del estudio se identificaron los antecedentes, que son las fuentes primarias y secundarias sobre las cuales se sustenta la investigación, se sumó las bases teóricas, teoría directamente relacionadas con las dos variables, las bases conceptuales y la base epistemológica.

Más adelante se trabajó el marco metodológico, en la versión de Franco (2011) “Consiste en el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio.” (p. 74); en esta parte se presentó el ámbito de estudio, nivel fue explicativo y el tipo aplicada, la población, para Mejía (2005) “La población se conceptualiza como el grupo que se está considerando para una investigación”. (p. 72). La muestra, estuvo compuesta por sesenta y tres trabajadores administrativos y obreros. La técnica, la encuesta y el instrumento el cuestionario, validado por expertos, estuvo conformado por un conjunto de preguntas relacionados con las variables, las dimensiones y específicamente con los indicadores de cada uno de ellos, se administró a través de manera presencial. Cada indicador, incluido en el cuestionario tuvo cinco alternativas: nunca, poquísimas veces, a veces y siempre. Para determinar la muestra se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico, Según Ferrer (2010), “En este tipo de muestreo, puede haber clara influencia de la persona o personas que seleccionan la muestra o simplemente se realiza atendiendo a razones de comodidad.” (p. 77)

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema

Es indiscutible que los entornos virtuales de aprendizaje son importantes para el logro de competencias en las áreas incluidas en el diseño curricular. Estas estrategias didácticas permiten al alumno y alumna adquirir conocimientos, información y datos que coadyuvan de manera positiva en su formación integral.

No obstante, en la realidad se ha podido percibir que los recursos tecnológicos, específicamente los AVA, no han sido utilizados quizá por cierto desconocimiento, por un lado, por parte de los docentes, acerca de los requerimientos establecidos para su incorporación como parte de esa relación pedagógica: docente-alumno-entornos virtuales de aprendizaje. Y, por otro lado, por parte de los estudiantes, quienes tienen las dificultades propias de acceso a las tecnologías, aun cuando, a esta generación se le conoce como migrantes digitales. (Gros-Salvat, 2011, p. 236)

En América Latina y el Caribe, continúa siendo un desafío atender la demanda de una educación haciendo uso de ambientes virtuales generados por las TIC. Es importante considerar que hay alumnos y alumnas que son nativos digitales y chocan con una realidad, los docentes son migrantes digitales con muchas dificultades para hacer uso de estas tecnologías. En teoría ellos deben ser la base de una educación de calidad sin embargo los resultados de comprensión lectora, razonamiento lógico matemático y ciencias nos dicen que no es así.

Conectar a los más de 200 millones de latinoamericanos que permanecen desconectados representa un desafío complejo, que requiere no sólo de innovaciones tecnológicas y comerciales, sino también nuevos modelos de colaboración entre los gobiernos y el sector privado. Los operadores de servicios de telecomunicaciones han jugado un papel clave en la extensión de las redes y el desarrollo de nuevos modelos de negocio, posibilitando la conectividad a millones de

personas previamente marginadas de los servicios de comunicación tradicionales. Sin embargo, por sus características sociodemográficas la población hoy desconectada de Internet representa un mercado mucho menos atractivo para el sector privado. Esto requiere formular nuevos esquemas público-privados a fin de universalizar la conectividad en la región. (UNESCO, 2017)

También es indiscutible que, en gran un sector de estudiantes, especialmente de países de América Latina existen fuertes limitaciones en el desenvolvimiento en ambientes virtuales producidos o generados por la Tecnología de la Información y Comunicación.

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) advirtió que el mundo se enfrenta a una “catástrofe generacional” por el cierre de escuelas debido a la COVID-19. Es seguro que las cosas cambien a partir de ahora, incluso la educación, que trajo serios retrasos en el aprendizaje.

Por ello, es necesario evaluar el impacto que tendrá en las futuras generaciones la educación a causa de la pandemia. ¿Cuáles serán sus consecuencias en el aprendizaje? ¿Implica un retroceso?

El aprendizaje virtual no solo ha comprometido a los alumnos también a los padres en los casos de inicial, primaria y secundaria. Ellos al ver que no hay un docente que guíe a sus hijos, tomaron las riendas”, asegura Alexander Mejía, investigador y docente en Ciencias Sociales. Un informe de junio de 2020 publicado por Unicef sostiene que en los últimos años el alumno no contó con el apoyo del padre de familia ya sea por cuestiones laborales o por desidia; la participación del progenitor pasó desapercibida. No obstante, tras el lanzamiento de los programas educativos virtuales la “desconfianza en el mundo en las clases remotas aumentó. (Chero, 2020, p. 123)

En el Perú, los especialistas coinciden en que la educación en ambientes virtuales generados por las TIC, implica un reto para el educando, ya que está obligado a tomar un papel más activo en su proceso de aprendizaje para lograr el

alcance y demostración de competencias en el logro de sus objetivos, en la medida que tienen acceso ininterrumpido a internet.

Afrontar el aprendizaje por parte de los alumnos, cada día se hace más complejo, por las múltiples variables intervinientes, tanto en el espacio educativo, como en el contexto social. La complejidad, en el ámbito escolar, se debe a varios factores. Unos factores están asociados a las capacidades propias de los estudiantes en cuanto a lo cognitivo, los intereses y motivación por el aprendizaje; aspectos que no forman parte de la temática de esta elaboración discursiva. Otros factores, dentro del espacio escolar, están asociados con el uso de estrategias, técnicas, métodos y recursos empleados por los docentes. (Contreras-Colmenares y Garcés-Díaz, 2019, p. 74)

Por otro lado, siendo el Perú un país geográficamente accidentado, especialmente en la sierra, con un buen porcentaje de población en pobreza y extrema pobreza, hay un grueso sector de estudiantes que ven afectados sus aprendizajes por no contar con plataformas virtuales en sus hogares, para otros es un empuje para que desarrollen la capacidad del aprendizaje autónomo, es decir, comiencen a aprender a aprender por su cuenta.

Empero, la razón de mayor peso, en los estudiantes de primaria es que, en su mayoría, residen en zonas rurales, y, por tanto, no cuentan con el servicio de internet para poder apoyar su aprendizaje. Sus padres de escasos recursos económicos, no pueden tampoco proveerles de equipos tecnológicos, con los cuales puedan relacionarse con los AVA. Solamente, tienen contacto con estos recursos tecnológicos en la institución educativa y, por muy poco tiempo, por la restricción del horario. (Silva, 2017, p. 97)

Así mismo, debido que los educandos muestran problemas para realizar actividades escolares con computadores y navegar en internet en búsqueda de informaciones. A lo señalado de adiciona que cuando el alumno y alumna se ven frente a la tecnología le dan uso más para la diversión, distracción y juegos que para aprender temas de interés escolar.

De acuerdo con el informe del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) de marzo del 2022, “el 84.1% de la población de Lima Metropolitana utiliza internet, mientras que en las áreas rurales la cifra solo llega al 46.8%. La misma diferencia se observa en los hogares con acceso a internet”.

Es así que, en el Perú, la disposición de infraestructura es altamente dispar en el territorio nacional; por ejemplo, del total nacional de distritos, un 4% no cuenta con estaciones base celulares y un 31% no cuenta con nodos de fibra óptica. Consecuentemente, la cobertura de la oferta de los servicios muestra similares niveles de brechas entre sus regiones, así como entre las áreas urbanas y rurales: 76.3 mil centros poblados (CCPP) no cuentan con cobertura de servicios móviles (de los cuales, el 99% CCPP tiene menos de 500 habitantes). (MINEDU, 2023, p. 84)

Sin embargo, esto puede agravarse si es que los maestros no se ponen a la altura de las circunstancias: Ellos no leen con convicción, entonces eso conlleva a malas prácticas como copiar y pegar y si el profesor no tiene un filtro respectivo entonces no sabe a qué se está enfrentando, sobre todo los profesores de educación básica. Ese puede ser un problema para el docente.

En lo que respecta a la Región Huánuco, el problema de los estudiantes de desenvolverse en ambientes virtuales, es muy relativo sobre el muy relativo logro de la competencia: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, durante el 2020, hemos sido testigos de reclamos de parte de un buen sector de la población que no cuentan con los materiales para brindarle a sus hijos una óptima educación virtual.

El otro lado de la arista es que no todos los estudiantes de la región Huánuco pudieron y pueden acceder a una educación virtual. Está la gente que gana muy bien mientras que al otro lado están los que no tienen. Por ese lado, no aprenden nada los alumnos, están los estudiantes que viven en la capital de Huánuco, están los que viven en las capitales de las provincias y están los que viven y estudian en distritos alejados, muchos de ellos sin conexión a internet, en estos últimos los estudiantes aprendieron nada o casi nada.

Al respecto, la tenencia de teléfonos móviles es alta tanto en hogares no pobres (97.5%) como en hogares pobres (94.9%), en ambos escenarios,

las cifras no difieren significativamente. No obstante, en dispositivos de mayor tamaño como notebooks, laptops o computadoras de escritorio (PC) se encuentran diferencias relevantes. Es así como solo el 29.1% de los hogares pobres cuenta con una notebook o laptop, frente al 56.7% de los hogares no pobres; del mismo modo ocurre con la tenencia de PC, donde solo el 21.2% de hogares pobres los posee, a diferencia del 41.4% de tenencia en los hogares no pobres (aproximadamente el doble). (Ministerio de Transportes y Comunicaciones, 2023, p. 102)

En la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito Santa María del Valle, provincia de Huánuco, es notorio el limitado logro de la competencia: Se desempeña en ambientes virtuales producidos por las TIC, como también de las capacidades: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales y interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales. Para dar solución a esta problemática se implementará la estrategia centrada en el aprendizaje colaborativo.

Otro factor influyente tal vez es el corto tiempo que dedican los estudiantes al desarrollo de actividades extra clases, puesto que tienen que ayudar a sus padres en las labores agrícolas y no dedican el tiempo necesario para afianzar los conocimientos que han adquirido. Esto se conjuga con el impedimento de no poseer servicio de Internet en sus casas. Ello contribuye a que no se propicie, con mayor fuerza, el desarrollo de las destrezas comunicacionales. (Monsalve-Upegui, et al. 2009, p. 58)

1.2. Justificación e importancia de la investigación

A. Justificación

La investigación se justifica por las siguientes evidencias, claramente establecidas:

Evidencia práctica

El motivo que generó la realización de la presente investigación son comprobar los efectos prácticos de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo” en la solución del problema inadecuado

desenvolvimiento en ambientes virtuales en estudiantes de la I.E. N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, provincia de Huánuco.

Metodológica

Nos proponemos entonces investigar la influencia de una variable sobre la otra bajo el amparo de las siguientes novedades metodológicas:

La incorporación en la operacionalización de la variable independiente el resumen de trabajo, en ella se incluye la variable, la dimensión, el nombre del taller, las actividades, los temas, el cronograma la técnica y la actividad.

La incorporación del esquema de diseño pre prueba y post prueba (para un solo grupo). En este tipo de diseño, la variable desenvolvimiento en ambientes virtuales, es medida antes y después del tratamiento con la variable estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo”. Luego se mide la magnitud del cambio.

Teórica

Pensamos que, con el estudio se ampliará y profundizará los saberes sobre la se desempeña en ambientes virtuales producidos por las TIC y las estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo”, sobre la base de esta premisa se construirá una nueva teoría pedagógica.

B. Importancia

Nuestro estudio tiene un alto grado de importancia por las siguientes razones:

- ✓ Porque es una actividad que encamina a los profesionales en la educación y estudiantes a aprender a desenvolverse en entornos virtuales de haber hecho uso de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Colaborativo.
- ✓ Porque se lleva a cabo con un elemento de aplicación, esto quiere decir, que se aplica la estrategia contratada en el aprendizaje colaborativo para mejorar las capacidades en el párrafo anterior.
- ✓ Porque expresa con sentido lógico que se requiere consolidar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de las capacidades: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales e interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales, en estudiantes de Educación Básica Regular.
- ✓ Además, porque:

Las finalidades que contempla el aprendizaje cooperativo son: 1) la correlación positiva de logros; 2) la adquisición de objetivos compartidos; 3) el desarrollo de procesos de interacción; 4) la cooperación como elemento clave para el aprendizaje; y 5) la respuesta a la diversidad. Esta clasificación del AC nos permite ubicar los diferentes enfoques por los que ha ido transitando ese concepto, desde sus inicios hasta la actualidad: se parte de una *situación cooperativa condicional*, inherente a este proceso; es *grupala*, es decir, prima la organización del trabajo mediante grupos heterogéneos con objetivos compartidos; es *relacionista*, ya que un elemento fundamental es la relación interactiva que se produce en el equipo cooperativo; es *motivacional*, en tanto que parte de la visión del método como oportunidad para generar un impulso positivo hacia el aprendizaje; y es *inclusivo*, ya que se utiliza como un medio para responder a la diversidad del alumnado. Asumimos, pues, que los MAC actúan como “estrategias sistemáticas que pueden ser utilizadas en cualquier curso o nivel académico y aplicarse en la mayoría de las asignaturas de los currículos escolares. (Cordero y Luna, 2010)

1.3. Viabilidad de la investigación

La presente investigación viable porque se tiene:

Recursos humanos: especializados en investigación.

Recursos informáticos y acceso a plataformas virtuales.

Acceso a la información sobre las variables y dimensiones.

Técnicas pertinentes para la recopilación, tratamiento y presentación de datos adecuados. (Encuesta y cuestionario)

Solvencia económica, debido a que se cuenta con disponibilidad monetaria para su autofinanciamiento.

En el tiempo establecido se puede concluir la investigación en un año.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿En qué medida la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” influye en la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle?

1.4.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” influye en el logro de la capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023?
- b) ¿Cómo impacta la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” en el logro de la capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023?
- c) ¿Qué efecto produce la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” en el logro de la capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023?

1.5. Formulación de objetivos

1.5.1. Objetivo general

Diseñar e implementar la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.

1.5.2. Objetivos específicos

- a) Consolidar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.

- b) Optimizar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.

- c) Reforzar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

➤ A nivel internacional

Ceballos, H., Ospina, L. y Restrepo, J. (2019). *Integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. (tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana)

Objetivo: Integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (software educativo, aplicaciones android, blog) en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de grado décimo de las Instituciones Educativas San Agustín y Pio XII, de la ciudad de Mocoa, Putumayo, El tipo de investigación es mixto, tratándose de un enfoque que combina los procesos de investigación cualitativa y cuantitativa, Esta muestra es considerada no probabilística, es decir, se trata de una muestra a conveniencia; ya que no es una muestra tomada al azar, sino que está definida para 34 y 38 estudiantes de las dos instituciones, así como a los docentes que manejan TIC en el aula, Para la presente investigación se utilizó la encuesta, la entrevista y la observación. Las técnicas de recolección de datos se definen como la manera de obtener los datos. (Ceballos, Ospina y Restrepo, 2019, p. 5)

Conclusión:

La utilización de herramientas tecnológicas ameniza las clases, ya que los estudiantes demuestran total interés por el tema de clase, cuando estas se utilizan. En la totalidad de los estudiantes, se nota dominio de las TIC, además de mucho agrado por las nuevas actividades intra y extra clase. La falta de dominio en el uso de herramientas tecnológicas por parte de los docentes, hace que estos sientan temor de utilizarlas, ya que se sienten en desventaja con los estudiantes. Los ambientes virtuales de aprendizaje, ayudan a mejorar la calidad educativa ya que al hacerlos parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, estos inciden directamente en los resultados.

Santiago, M. (2018). *El aprendizaje cooperativo como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de 5° grado de primaria*. (tesis de maestría, Universidad Veracruzana – México).

El presente trabajo establece el efecto del Aprendizaje Cooperativo para mejorar los niveles de Comprensión Lectora en estudiantes de quinto grado de básica primaria de la Institución Educativa Centro Comunitario de Educación Básica y Media # 187- Cívico 7 de abril. La metodología se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo cuasi experimental, aplicada a una a población de 68 estudiantes; en la cual se estableció un grupo control y un grupo experimental, el que, en la fase de intervención, se implementó la estrategia del Aprendizaje Cooperativo en actividades de lectura. Los resultados permitieron descartar la hipótesis nula. (Santiago, 2019, p. 12)

Conclusión:

Por lo que, de las conclusiones se resalta que el promedio en la prueba que mide el desarrollo de los niveles de comprensión lectora en los estudiantes del grupo experimental donde se desarrollaron las clases con el Aprendizaje Cooperativo es mayor al promedio en la prueba que mide el desarrollo de la competencia lectora en el área de lenguaje para los estudiantes del grupo control, donde se desarrollan las lecturas de manera tradicional.

Álvarez, C. (2020). *Aprendizaje colaborativo mediado por TIC en la enseñanza universitaria: un acercamiento a las percepciones y experiencias de profesores y alumnos* (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Chihuahua, Salamanca).

Un trabajo de investigación descriptivo en la disciplina de educación. El objetivo general ha sido conocer las percepciones de profesores y alumnos de la universidad autónoma de chihuahua (México) sobre el aprendizaje colaborativo y la mediación de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en dicho proceso, así como sus experiencias de trabajo colaborativo. En primer lugar, se presenta una revisión teórica acerca de las temáticas referentes al aprendizaje colaborativo, el aprendizaje colaborativo mediado por TIC (mejor conocido como CSCL por sus siglas en inglés) y los diversos

aspectos relativos a la implementación del cscl en la educación superior. Con un diseño que integra un enfoque mixto, la aplicación de 10 entrevistas semiestructuradas individuales a docentes, al igual que 11 entrevistas en grupos focales a un total de 55 estudiantes. (álvarez, 2020, p. 11)

Conclusión:

Se encontraron diferencias significativas estadísticamente entre la implementación de estrategias de CSCL y otras variables relacionadas con el profesorado, tales como la percepción hacia el apoyo de las TIC al aprendizaje colaborativo, conocimientos para utilizar herramientas TIC, experiencias de colaboración mediada con colegas y antigüedad en la labor docente. Por su parte, la información obtenida en las entrevistas permitió analizar más a fondo el discurso de los participantes en cuanto a sus percepciones y experiencias de aprendizaje colaborativo, y el rol de las TIC en estos procesos. Finalmente, se proporciona una serie de aspectos relevantes de las buenas prácticas concernientes a las situaciones, las interacciones y los efectos de aquellas experiencias que han sido calificadas como exitosas.

➤ **A nivel nacional**

Condor, E. (2019). *Modelo de enseñanza - aprendizaje cooperativo usando las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional José María Arguedas*. (tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos)

Pretende mejorar el rendimiento académico de los estudiantes aplicando un nuevo modelo de enseñanza - aprendizaje cooperativo usando las TIC a los estudiantes de la asignatura de Inteligencia de Negocio, con la finalidad de que sirviera de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar el rendimiento académico y buscando que el modelo contribuya a la formación total e integral de los estudiantes. Se desarrolló el modelo indicado según la metodología de aprendizaje cooperativo planteado por los hermanos David y Roger Johnson y el desarrollo de la plataforma web basado

en un blog, foro, chat, y un wiki, herramientas TIC adecuados para desarrollar aprendizaje cooperativo. (Condor, 2019, p. 6)

Conclusiones:

El nivel de rendimiento académico en los estudiantes mejora con el modelo de aprendizaje cooperativo, en el análisis de la post-prueba, el nivel de los estudiantes del grupo experimental ha mejorado, ya que concentra a los estudiantes con promedios en las categorías de alto y medio con un 50.00% y 25.00% respectivamente, mientras que en el grupo control se concentran el nivel de rendimiento académico medio y bajo con 58.33% y 33.33% respectivamente, asimismo con la Prueba T de Student se comprobó la hipótesis planteada.

Alarcón, N., Ramírez, M. y Vílchez, M. (2019). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de inglés-francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.* (tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle).

Tuvo como hipótesis principal que existe una relación significativa entre las Tecnologías de la Información y Comunicación y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013. Fue de tipo sustantiva, método descriptivo y diseño descriptivo-correlacional. La población fue de 71 estudiantes y la muestra fue de tipo no probabilístico intencional. La prueba de hipótesis comprobó que las Tecnologías de información y comunicación se relacionan significativamente con el aprendizaje del idioma inglés. (Alarcón, Ramírez y Vílchez, 2019, p.12)

Conclusión:

Las Tecnologías de información y comunicación se relaciona significativamente con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013. Los Medios audiovisuales de las Tecnología de Información se relaciona significativamente con aprendizaje del

idioma en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.

Los Servicios informáticos de las Tecnología de Información se relaciona significativamente con aprendizaje del idioma en los estudiantes de la especialidad de Inglés-Francés promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.

Ramírez, S. E. (2017). *El aprendizaje colaborativo y su influencia en el logro del aprendizaje en el curso de contabilidad de instituciones financieras de una Universidad Pública de la región Huánuco* (Tesis de maestría, Universidad Cayetano Heredia)

Tuvo como propósito determinar la Influencia del Aprendizaje Colaborativo en el Logro de los Aprendizajes en sus tres dimensiones, Cognitivos, Procedimentales y Actitudinales durante el desarrollo del Curso de Contabilidad de Instituciones Financieras en una Universidad Pública, la población estaba compuesta por 25 estudiantes, la muestra es censal. El diseño de la investigación empleado fue Pre-experimental, con aplicación de Pre y Postest de Rendimiento Académico. Se intervino a través del diseño de un Programa Educativo, aplicado en 12 sesiones, más dos sesiones adicionales, una al inicio para la coordinación y alcances del programa, así como la metodología a seguir, y una sesión al final para la prueba del Postest. El programa y el Test de Rendimiento Académico se sometió al análisis de validez de AIKEN y la prueba de confiabilidad de Kuder–Richardson ($KR20 \geq 0.74$), con lo que se comprobó que el instrumento es válido y confiable para su aplicación. (Ramírez, 2020, p. 9)

Conclusión:

El Aprendizaje Colaborativo influye en el Logro de los Aprendizajes en su dimensión actitudinal, queda demostrado al aplicar el pretest obtenemos una media de 1.50 y en el postest una media 1.74, esto demuestra una diferencia significativa al aplicar el programa de intervención. se determinó que no es paramétrica, el estadístico que se aplicó es Willcoxon, se encontró una influencia

significativa después de aplicado el programa ($Z = -4,380$; Sig. Asintót. (bilateral) ,000). Con lo que se demuestra la hipótesis general de la investigación.

➤ **A nivel local**

Martínez, B. (2017). *Aprendizaje cooperativo y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Ingeniería agroindustrial de la Universidad José María Arguedas 2015*. (tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán)

Tuvo como objetivo principal identificar la relación existente entre el Aprendizaje cooperativo y el Rendimiento académico de los estudiantes de Ingeniería Agroindustrial de la Universidad José María Arguedas-2015. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, donde se utilizó el tipo de investigación descriptiva correlacional que tiene el propósito de describir situaciones y establecer si existen relaciones entre las variables de estudio. Para responder a las interrogantes planteadas como problemas de investigación y cumplir con los objetivos de este trabajo, se elaboró una ficha de observación dirigido a una muestra de 102 estudiantes de la carrera de Ingeniería Agroindustrial, el proceso de validez y confiabilidad de los instrumentos, así como el tratamiento de los datos fueron procesadas con el paquete estadístico SPSS V-24. (Martínez, 2019, p. 6)

Conclusión:

Entre las conclusiones más resaltantes podemos decir que el Aprendizaje cooperativo de los estudiantes es Adecuada, también podemos decir que el Rendimiento académico de los estudiantes es Alto. También se puede concluir de acuerdo a los resultados de la investigación la existencia de una relación positiva estadísticamente significativa ($\rho = 0,940$) entre la variable Aprendizaje cooperativo y la variable Rendimiento académico de los estudiantes ($p - \text{valor} = 0.000 < 0.05$) al 5% de significancia bilateral, lo que demuestra que los resultados pueden ser generalizados a la población de estudio.

Miranda, C. (2020). *El uso de las TICS en la práctica docente y el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. José María Arguedas – Junín 2015*. (tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán)

Se realizó bajo el enfoque cuantitativo donde se aplicaron instrumentos como la entrevista y la observación a docentes y estudiantes con el objetivo de determinar si hay o no relación del uso de las TICs en la práctica docente con rendimiento académico de los estudiantes de la Carrera de Administración de Empresas del I.E.S.T.P. José María Arguedas – Sicaya, Huancayo. Este estudio presenta los resultados agrupados por categorías construidas a través de un proceso de codificación y comparación constante de los datos recolectados estableciendo relaciones y explicaciones que llevan a responder la pregunta de investigación ¿Existe relación del uso de los TIC's en la práctica docente con el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas del I.E.S.T.P. José María Arguedas? Se consideró una muestra de 60 estudiantes de la carrera de Administración de Empresas matriculados en el semestre académico 2015-I en los ciclos I - III y V utilizando el muestreo no probabilístico por conveniencia. (Miranda, 2020, p. 8)

Conclusión:

Para el contraste de las hipótesis específicas y la hipótesis general, se utilizó la prueba de independencia utilizando el estadístico chi cuadrado con un nivel de significancia del 5%. Se detectó que el uso de las TIC's en la práctica docente y el rendimiento académico no son independientes; con lo cual queda demostrada la hipótesis general; es decir, existe una relación directa entre el uso de las TIC's en la práctica docente y el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de Administración del I.E.S.T.P. José María Arguedas 2015 -I.

Tucto, Sh. K. (2019). *Calidad docente y estrategias de aprendizaje en estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación*. (Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco).

Objetivo del estudio fue determinar la correlación entre la calidad docente y las estrategias de aprendizaje. La metodología fue de tipo descriptiva, prospectivo y transversal de diseño descriptivo correlacional. Nuestra muestra estuvo conformada por 216 alumnos del cuarto año de la facultad de ciencias de la educación de la universidad nacional Hermilio Valdizán, Huánuco 2016. Se aplicó un cuestionario de calidad docente y un cuestionario de estrategias de aprendizaje. Para la prueba inferencial de los resultados se utilizó la prueba correlación de r de Pearson y la prueba de Kolmogórov-Smirnov para determinar la normalidad de las variables. (Tuco, 2019, p. 10)

Conclusión:

Al analizar la variable calidad docente se ha determinado que es medianamente aceptada en todas las dimensiones que la comprenden y frente a la variable estrategias de aprendizaje nuestros resultados evidencian un nivel regular en el uso de las estrategias de aprendizaje por parte de los estudiantes. Se llegó a la conclusión que existe correlación significativa entre la calidad docente y las estrategias de aprendizaje en estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco 2016, alcanzando el puntaje de 0,524 o 52,4% ubicándose en el estrato: $r = [0,4 \text{ a } 0,69]$ Correlación positiva moderada, probándose la significación estadística bilateral, por lo que se acepta H_a y se rechaza la H_o .

2.2. Bases teóricas

A. Estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo

El aprendizaje colaborativo:

Se basa en la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Puede ser a través de la metodología sincrónica o asincrónica. Los resultados serán siempre compartidos por el grupo, donde es fundamental la participación activa de todos los miembros de forma cooperativa y abierta hacia el intercambio de ideas del grupo. El docente brindará las normas, estructura de la actividad y realizará el seguimiento y la valoración. (Guerrero, 2004, p. 76)

Entonces se advierte que el aprendizaje colaborativo es el empleo didáctico de grupos pequeños en el que los alumnos trabajan juntos para obtener los mejores resultados de aprendizaje tanto en lo individual como en los demás.

Elementos esenciales del aprendizaje colaborativo

- ✓ La interdependencia positiva.
- ✓ Responsabilidad individual y grupal.
- ✓ Interacción estimuladora.
- ✓ Habilidades interpersonales y grupales.
- ✓ Evaluación grupal.

Los beneficios del aprendizaje colaborativo incluyen:

- ✓ Desarrollo de pensamiento de alto nivel, de la comunicación oral, de la autogestión y de habilidades de liderazgo.
- ✓ Mejora en la interacción entre alumnas e institución educativa.
- ✓ Incremento en la retención académica, el autoestima y la responsabilidad.

En la actualidad, el mundo laboral y profesional exige cada vez más el trabajo y dinámicas de equipo, grupos de trabajo y estructuras más horizontales que jerárquicas. De esta manera, en las escuelas hace años que se está enfatizando los valores del aprendizaje colaborativo para asegurar, entre otros muchos fines, que las futuras generaciones estén preparadas para el nuevo mercado laboral.

El aprendizaje colaborativo parte de un modelo de enseñanza que se aplica en las aulas desde hace prácticamente una década, y consiste básicamente en el desarrollo cognitivo de los alumnos que comprenden las edades de 7 a 15 años haciendo de este aprendizaje un desarrollo gradual de interacción entre las personas.

Además, el aprendizaje colaborativo puede potenciar la integración entre alumnos de distintas culturas, religiones y costumbres debido al carácter multicultural que cada vez más adquieren las sociedades modernas en todo el mundo. (Ramírez, 2017, p. 145)

Primera dimensión, Glosarios colaborativos: fomenta, a través del aula virtual, el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y la valoración de ideas. Tomar en cuenta la cantidad de estudiantes.

Segunda dimensión, Subgrupos de discusión:

implica la discusión para la construcción del conocimiento entre los participantes. Las conclusiones o resultados pueden exponerse en un foro o proponer un debate.

Tercera dimensión, Interacción positiva:

Es una reunión de estudiantes dispuestos a dialogar y aportar sus conocimientos, experiencias y vivencias para lograr competencias académicas, fundamentalmente a través del aprendizaje colaborativo virtual.

B. Variable problema. Competencia: se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC.

La Educación Virtual incorpora las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y las redes digitales al desarrollo de procesos educativos y la creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje.

En el marco de la alarma sanitaria por motivo del COVID-19 se han venido presentando importantes modificaciones en estilos de vida y dinámicas sociales, con diversos impactos en lo personal, afectivo y emocional, así como en lo familiar, laboral y comercial.

En medio de esta situación, en el ámbito educativo, y ante la necesidad de dar continuidad a los procesos en curso, tanto docentes como estudiantes han venido enfrentando el reto del traslado hacia la modalidad no presencial de educación.

En dicho contexto, se torna imperativo prestar atención y orientar esfuerzos hacia la creación y el fortalecimiento de espacios de Educación virtual en la Educación Superior. Educación virtual y Educación a Distancia

“La educación virtual forma parte de las tendencias recientes de la denominada Educación a Distancia, la cual: Se trata de una modalidad educativa caracterizada por la interacción diferida en el tiempo y/o separada en el espacio entre los actores del proceso educativo, facilitada por recursos educativos y un sistema tutorial de apoyo que hacen posible el aprendizaje autónomo de los participantes”. (UNESCO, 2017, p. 13).

Como conviene señalar, más que en las dimensiones temporal y espacial del proceso educativo, la Educación a Distancia implica un énfasis fundamental en el aprendizaje autónomo y colaborativo.

Un sistema tecnológico de comunicación bidireccional (multidireccional), que puede ser masivo, basado en la acción sistemática y conjunta de recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría, que, separados físicamente de los estudiantes, propician en estos un aprendizaje independiente y cooperativo. Este sistema está relacionado con la educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. (Aretio, 2017, p. 13).

La Educación a Distancia se caracteriza por los siguientes aspectos que:

La separación física en el espacio entre el docente formador y el participante en la mayor parte del proceso formativo; lo que no impide la posibilidad de encuentros presenciales esporádicos y puntuales.

El estudio independiente en el que el participante se autorregula controlando el ritmo de estudios, tiempo y espacio.

La comunicación e interacción bidireccional síncrona o asíncrona entre profesor y estudiante, sustentada en medios y materiales cuyo diseño permite sentir la presencia del propio profesor aun cuando este no se encuentre directamente presente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los recursos para el aprendizaje (materiales educativos) que faciliten el aprendizaje autónomo.

Un sistema de acompañamiento (tutorial y docente).

La promoción de un aprendizaje flexible que si bien requiere del estudiante el logro de los objetivos de aprendizaje que se le plantean, dicho aprendizaje se efectúa a su propio ritmo.

Una comunicación masiva que compensa la separación geográfica y temporal a través del uso de medios de comunicación diversos y modernos. Si bien la Educación Virtual comparte muchas de las características de la Educación a Distancia, se distingue de ésta en la total virtualidad de los espacios en que se desarrolla; lo cual plantea,

tanto la oportunidad de generar aprendizajes colaborativos, como los retos de reducir la distancia de los actores del proceso educativo y la creación efectiva de Entornos Virtuales de Aprendizaje. De esta manera, “este modelo de enseñanza-aprendizaje a distancia en el aula virtual como espacio educativo, representa la actualización de la modalidad clásica de educación a distancia, pero desarrollada en entornos exclusivamente virtuales. (UNESCO, 2017, p. 17).

Primera dimensión:

Personaliza entornos virtuales: Consiste en adecuar la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.

Segunda dimensión:

Gestiona información del entorno virtual: Consiste en organizar y sistematizar la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades.

Tercera dimensión:

Interactúa en entornos virtuales: Consiste en organizar e interpretar las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes según la edad, valores y contexto socio-cultural.

2.3. Bases conceptuales

Aprendizaje cooperativo

Sistema de interacciones cuidadosamente diseñado que organiza e induce la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. Se desarrolla a través de un proceso gradual en el que cada miembro y todos se sienten mutuamente comprometidos con el aprendizaje de los demás generando una interdependencia positiva que no implique competencia. El Aprendizaje Cooperativo se adquiere a través del empleo de métodos de trabajo grupal caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento.

Competencia

Una competencia educativa se define como el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que

permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea.

Comunicación interpersonal

La comunicación interpersonal es el proceso por el cual los seres humanos intercambian sentimientos e información mediante mensajes verbales y no verbales. ... Una llamada telefónica, una conversación entre amigos o una reunión de trabajo son algunos ejemplos de comunicación interpersonal.

Entorno virtual de aprendizaje

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

Información

Información es el nombre por el que se conoce un conjunto organizado de datos procesados que constituyen un mensaje que cambia el estado de conocimiento del sujeto o sistema que recibe dicho mensaje. ... En biología, la información se considera como estímulo sensorial que afecta al comportamiento de los individuos.

Tecnología de la información y la comunicación

Las TIC son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

Tecnología

La tecnología (del griego τέχνη [téchne], 'arte', 'oficio' y -λογία [-logía], 'tratado', 'estudio') es la aplicación de la ciencia a la resolución de problemas concretos. Constituye un conjunto de conocimientos científicamente ordenados, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente, así como la satisfacción de las necesidades individuales esenciales y las aspiraciones de la humanidad.

2.4. Bases filosóficas

La filosofía y su relación con la práctica docente

En términos generales la filosofía tiene como uno de sus tareas la búsqueda de lo absoluto, como también la interpretación y análisis del todo, de la naturaleza, de la sociedad, del cosmos como del pensamiento humano.

El filósofo la hace de una manera sistemática y profunda, pero ningún hombre deja de hacerla, aunque sea a un nivel superficial y poco consciente; al ser el hombre racional, siempre elabora una razón de ser de las cosas y una justificación de sus actos, con lo cual no puede evitar el filosofar. Esto equivale a sentar la necesidad de una Filosofía de la educación, no sólo desde el requerimiento de su inevitabilidad, sino también desde el de la trascendencia que tiene en la orientación direccional que tomará la educación. Creemos que no es preciso insistir en esa tesis evidente, pero como contrapartida a lo que suele suceder en nuestros ambientes pedagógicos bueno será recordar que los autores han visto así esta cuestión. (Quintana, 1982, p. 109 - 116)

Desde esta perspectiva un docente que no genere curiosidad, preguntas e interrogantes acerca de su enseñanza, no está cumpliendo su rol a cabalidad, no está haciendo filosofía, porque la filosofía es eso precisamente, es motivar en el profesor cuestionamientos sobre su práctica pedagógica.

Una Pedagogía, es especialmente en su parte general, que traza las líneas directivas en las que debe encarrilarse la acción educativa, es ante todo una filosofía de la educación. Desde que llegamos a la conciencia y a su acción, estamos en los dominios de la Filosofía. La doctrina de la educación no sólo la presupone, sino que la completa y es, como la moral, su puesta en acción, su necesario acabamiento. Podríamos seguir mencionando textos. (De Honvre y Hubert, 2016, p. 124)

El docente que toma distancia de la filosofía, no comprende ni de lejos la naturaleza de la pedagogía, la esencia de la educación. Lo señalado significa que existe una relación directa y significativa de la educación con la filosofía, esta última permite al docente hacer una reflexión objetiva sobre el proceso educativo, de la enseñanza y aprendizaje, la filosofía de la educación es la reflexión sobre la teoría y la práctica educativa. Diremos que la pedagogía como la educación encuentran su sentido formativo cuando va de la mano con la filosofía. En efecto, la filosofía cumple el rol de orientador tanto al ser humano en general como al docente en particular a cada uno en sus propias dimensiones, en el caso del docente en su dimensión personal,

social, cultural y profesional; finalmente diremos que la filosofía llevado a la reflexión educativa no es sino pedagogía llevada a la práctica docente.

2.5. Bases epistemológicas

Epistemología de la pedagogía

La epistemología, es una disciplina de la filosofía, es la rama más rigurosa de la filosofía y es la más rigurosa porque trata sobre el conocimiento superior del hombre: la ciencia. Si bien existe dos direcciones sobre si la pedagogía es ciencia o no, por nuestro lado señalaremos que la pedagogía sí es una ciencia, en consecuencia, la epistemología de la pedagogía reflexiona sobre su objeto de estudio, sus métodos, su campo de estudio y sus principios.

Al interior del quehacer pedagógico se encuentra la pretensión del sistema educativo el logro del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Se trata, sin duda, de una influencia lógica a la que se deben, además, notables contribuciones como la crítica a la enseñanza por descubrimiento autónomo o la emergencia de las orientaciones constructivistas. Muy a menudo, sin embargo, esta relación entre la enseñanza de las ciencias y la psicología se ha planteado como mera aplicación externa, de acuerdo con una concepción de la formación docente como suma de una preparación científica básica y una formación psicosocio-pedagógica general desconectada de las disciplinas concretas, cuyas insuficiencias han sido reiteradamente puestas de relieve. (Garbanzo, 2013, p.79)

Desde la óptica epistemológica, para bien se entiende el proceso didáctico como parte de la metodología científica que ha facilitado, por un lado, yuxtaponer de forma exitosa los aportes de la ciencia al proceso educativo, esto es la articulación de ciencia y pedagogía ha conllevado al logro del aprendizaje significativo. Se presenta este trabajo con sus dos variables muy bien establecidos: los hábitos de estudio y el rendimiento escolar, por ello precisamente, se pone en el primer plano el papel de la epistemología en el proceso educativo.

Estamos hablando más específicamente al rol de la epistemología de la pedagogía en el logro del aprendizaje específico, en aquello que el estudiante reconozca y asimile su aprendizaje como útil en su vida cotidiana como la utilidad en su vida escolar futura. Si bien la epistemología, como teoría del conocimiento dio y está dando grandes aportes, peros el aprendizaje significativo continúa siendo una tarea

pendiente, pues así lo señalan los resultados de las diversas pruebas que miden el nivel de comprensión lectora, el grado de razonamiento lógico-matemático y el manejo del método científico.

2.6. Bases antropológicas

Fundamento antropológico de la educación

La antropología, como ciencia social, tiene como preocupación central el estudio del hombre, tanto su proceso evolutivo cultural, como su interrelación intercultural del hombre tanto en el pasado como en el presente. Filosóficamente se circunscribe en la corriente epistemológica del empirismo o también llamado positivismo lógico fundado por los miembros del Círculo de Viena, allá por la segunda década del siglo XX.

La Antropología de la Educación que adopta un método positivo o empírico se considera una Antropología –científica– de la educación. Como sucede en más disciplinas científicas se sigue discutiendo sobre si constituye un campo científico propio, sobre su método y su objeto, y así se reitera la polémica que existía en el campo de la Antropología socio - cultural y de la Antropología en general y repercuten en ella los ecos lejanos del debate sobre la validez de las ciencias sociales. En Estados Unidos, la impronta de la Antropología cultural que también influía notablemente en la actividad de la Sociología es la que configura la Antropología de la Educación, Educational Anthropology. (Martínez de Soria, 2006, pp. 156-157)

Si bien el objeto de este tipo antropología es la cultura, pero hay tener claro que la cultura forma parte del quehacer estrictamente humano, siendo así dentro del quehacer humano se encuentra la educación como un hecho social, como proceso de culturización del hombre, entonces podemos hablar de una antropología de la educación, de una cultura de la Educación. La educación adquiere diversas acepciones o conceptos, entre ellas como el estudio de las diversas formas de comportamientos al momento del proceso de enseñanza-aprendizaje. La antropología ha dado un paso importante en el estudio de la evolución de la cultura y con el ello de la educación, no está interesado solo en el estudiar lo que ocurrió en el pasado primitivo, sino que acerca su mirada al mundo contemporáneo para estudiar e interpretar la influencia de la ciencia y la tecnología en la diversidad cultural del

mundo, sus repercusiones positivas o no en el análisis, la interpretación, el razonamiento, la exploración y la identidad cultural de los estudiantes.

En el Reino Unido, la huella de la Sociología y de la Antropología social es la que hace de la Antropología de la Educación una Antropología “social” de la Educación, que podría definirse como el estudio del proceso de socialización teniendo en cuenta categorías como la clase social o status socioeconómico, la transmisión de conductas sociales o antisociales, las costumbres, la adquisición de la identidad de grupo, etc

CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1. Formulación de las hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

3.1.2. Hipótesis específicas

- a. Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su *capacidad; gestiona información pertinente de entornos virtuales.*
- b. Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su capacidad; *Capacidad: información pertinente de entornos virtuales..*
- c. Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales.*

3.2. Operacionalización de variables

3.2.1. Variables

- a. **Variable independiente:** Estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo”
- b. **Variable dependiente:** Desenvolvimiento en ambientes virtuales

3.2.2. Operacionalización de variables

PLAN DE TRABAJO PARA LA VARIABLE GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA “APRENDIZAJE COOPERATIVO”							
DISEÑO DE LA	PASOS (se define los pasos a seguir)	ACTIVIDADES/ TEMAS	CRONOGRAMA 2023			TÉC.	INST.
			O	N	D		
GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA “APRENDIZAJE COOPERATIVO”	Se planifica el proceso del diseño programa	Sistematización del: Diseño Ejecución Evaluación de la gestión de la estrategia “Aprendizaje Cooperativo”	X			Gestión de estrategias	Hoja de planificación, ejecución y evaluación
	Se define los temas a desarrollar en los talleres	Talleres a realizar sobre: Primer taller: Trabajo cooperativo para <i>aprender con sentido reflexivo de entornos virtuales</i> . Segundo taller: Trabajo cooperativo para <i>gestionar información pertinente de entornos virtuales</i> . Tercer taller: Trabajo cooperativo para <i>interactuar con pensamiento convergente en entornos virtuales</i> .		X			
	Se define las dimensiones a evaluar	Clasificación de ítems a ser evaluadas: Primera dimensión: Aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales. Segunda dimensión: Gestiona información pertinente de entornos virtuales. Tercera dimensión: Interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales.			X		

OPERACIONALIZACIÓN – VARIABLE DEPENDIENTE				
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES DE LOGRO	TÉC.	INST.
DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES	Capacidad: Aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales.	Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con sus actividades y valores. Ajusta la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con la cultura y su personalidad. Practica actividades de investigación y colaboración digitales. Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento. Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.	ESCALA DE CALIFICACIÓN DE APRENDIZAJE	CUESTIONARIO
	Capacidad: información pertinente de entornos virtuales.	Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades. Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales. Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital. Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas. Promueve actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal.		
	Capacidad: Interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales	Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes. Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas. Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones. Genera o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados. Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.		

3.3. Definición operacional de las variables

3.3.1. Definición operacional de la variable estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo”

La estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” incluye un conjunto de actividades programadas con criterio lógico con el propósito que los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, Huánuco, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación pertinente de la estrategia señalada mejoren desenvolvimiento en ambientes virtuales, durante el periodo 2024.

3.3.2. Definición operacional de la variable desenvolvimiento en ambientes virtuales:

El desenvolvimiento en ambientes virtuales, (como proceso cognitivo complejo) y la mejora de las dimensiones: logro de la capacidad; aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, logro de la capacidad; gestiona información pertinente de entornos virtuales el logro de la capacidad; interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales, son resultado del diseño e implementación pertinente, adecuada y oportuna de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.

3.3.3. Definición operacional metodológica de ambas variables

El procedimiento metodológico que nos va permitir recoger información sobre la aplicación de la variable independiente para la mejora de la variable dependiente es como sigue: se determinó el tipo y el nivel de estudio, se definió la población y la muestra y se estableció la técnica y el instrumento, esta última validada por expertos y confiable para la recopilación de datos.

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

4.1. **Ámbito**

La Institución educativa N° 32743 Santa Rosa De Lima se halla en el poblado Sirabamba, provincia de Santa María Del Valle, esta institución es supedita por la UGEL HUÁNUCO la que controla la institución educativa, y esta última pertenece a la Gerencia regional de educación DRE HUANUCO.

4.2. **Tipo y nivel de investigación**

4.2.1. **Tipo de investigación**

Por su naturaleza el estudio de investigación responde al tipo APLICADA, porque el problema establecido requiere de una solución práctica, por eso con este tipo de investigación se buscó medir el índice de influencia de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Colaborativo” para mejorar el desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.

En este tipo de investigación el énfasis del estudio está en la resolución práctica de problemas. Se centra específicamente en cómo se pueden llevar a la práctica las teorías generales. Su motivación va hacia la resolución de los problemas que se plantean en un momento dado. La investigación aplicada guarda una muy estrecha relación con la investigación básica, dado que depende de los descubrimientos de esta última y se enriquece de dichos descubrimientos. Pero la característica más destacada de la investigación aplicada es su interés en la aplicación y en las consecuencias prácticas de los conocimientos que se han obtenido. El objetivo de la investigación aplicada es predecir un comportamiento específico en una situación definida. (Mejía, 2005, 87)

4.2.2. **Nivel de investigación**

La investigación es de nivel explicativo, porque se busca encontrar las causas que generan el problema: inapropiado desenvolvimiento en ambientes virtuales, como el limitado logro de las capacidades: *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales* y la capacidad *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*, en estudiantes del nivel básico.

La investigación explicativa: Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas. Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. (Hernández, 2006, 108)

4.3. Población y muestra

4.3.1. Descripción de la población

La población estuvo conformada por estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Santa María del Valle, provincia de Huánuco.

Son las características básicas de la población:

Todos los estudiantes forman parte de la población rural.

Gestionan su tiempo, dedicándose fundamentalmente al estudio al trabajo agrícola.

Poquísima intervención de los padres en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Son estudiantes del nivel secundario.

Tabla 1

Determinación de la población

POBLACIÓN			
	GRADO	SECCION	TOTAL
SECUNDARIA	1ro.	“A”	20
		“B”	19
	2do.	“A”	17
		“B”	20
	3ro.	“A”	20
		“B”	19
	4to.	“A”	42
	5to.	“A”	32
TOTAL			189

Nota: mínima de matrícula

4.3.2. Muestra y método de muestreo

El método de muestreo fue la no probabilística intencional. Se hizo uso de este método porque las muestras se recogieron en un proceso que no brindó a todos los alumnos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Es una técnica comúnmente usada. Consiste en seleccionar una muestra de la población por el hecho de que sea accesible. Es decir, los individuos empleados en la investigación se seleccionan porque están fácilmente disponibles, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico. Esta conveniencia, que se suele traducir en una gran facilidad operativa y en bajos costes de muestreo, tiene como consecuencia la imposibilidad de hacer afirmaciones generales con rigor estadístico sobre la población. (Mejía, 2006, 132)

La muestra estuvo conformada por estudiantes del 4° grado “A” de nivel secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Santa María del Valle, provincia de Huánuco.

Tabla 2

Determinación de la muestra

MUESTRA			
SECUNDARIA	GRADO	SECCION	TOTAL
	4to.	“A”	42
TOTAL			42

Nota: mínima de matrícula

4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

a. Criterio de inclusión

- ✓ Estudiantes matriculados en el año escolar 2021.
- ✓ Estudiantes con falta de capacidad para gestionar información del entorno virtual.
- ✓ Estudiantes con la falta de capacidad de interactuar en el entorno virtual.

b. Criterio de exclusión

- ✓ Estudiantes que no se encuentran en la nómina.
- ✓ Estudiantes con la capacidad para gestionar información del entorno virtual.

- ✓ Estudiantes con la capacidad de interactuar en el entorno virtual.

4.4. Diseño de investigación

El diseño que se empleó fue **Diseño pre prueba y post prueba (para un solo grupo)** y tiene el siguiente esquema:

PRE – PRUEBA	TRATAMIENTO	POST- PRUEBA
P1	X	P2

Nota: Mario Tamayo

Donde:

P1 = Pre prueba, para conocer la situación real del desenvolvimiento en ambientes virtuales ANTES de la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo”.

X = Aplicación de la estrategia Fecundidad Académica de la Dialéctica a través de sesiones de clase.

P2 = Post Prueba, para conocer la situación real del desenvolvimiento en ambientes virtuales DESPUÉS de la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo”.

En este tipo de diseño, la variable dependiente es medida antes y después de que se aplique o elimine la abrible independiente. Luego se mide la magnitud del cambio, si es que se ha producido.

Al comparar las medidas de P1 y de P2 se descubre la diferencia producida por X. Luego, mediante técnicas estadísticas, se deduce si la diferencia es significativa. (Tamayo, 2004, 46)

4.5. Técnicas e instrumentos

Método

- ✓ Analítico – inductivo
- ✓ Sintético – deductivo
- ✓ Observación - inferencial

4.5.1. Técnicas

Encuesta

La encuesta como una técnica de investigación en el estudio que se realizará tiene como objetivo obtener información que se pueda interpretar y analizar los datos obtenidos en el trabajo de campo sobre las estrategias centradas en el aprendizaje colaborativo y su resultado el logro de la competencia, el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la I.E. 32743, “Santa Rosa de Lima”, Santa María del Valle.

La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz.

Se puede definir la encuesta, como «una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características». Para Sierra Bravo², la observación por encuesta, que consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado. (García, 1993, 141)

4.5.2. Instrumentos

Cuestionario

El instrumento, denominado, cuestionario, nos permitirá recoger información sobre el grado de influencia de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Colaborativo” en la mejora la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales, estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la I.E. N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle.

El cuestionario estará conformado por un conjunto de preguntas relacionados con las variables, las dimensiones y específicamente con los indicadores de cada uno de ellos, se administrará antes y después de la aplicación de la variable independiente: estrategia centrada en el “Aprendizaje Colaborativo”.

Cada indicador, incluido en el cuestionario tiene cuatro alternativas: Muy significativo, significativo, poco significativo y nada significativo.

Como se sabe la finalidad del cuestionario es obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación.

Tamayo, (1998) expresa “El cuestionario es un instrumento formado por una serie de preguntas que se contestan por escrito a fin de obtener la información necesaria para la realización de una investigación”. (p. 72)

4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

La validez del instrumento de recolección de datos de la presente investigación se realizó a través de la FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS, proporcionado por la Escuela de Posgrado, a través del Reglamento de Grados y Títulos; realizada por docentes con el grado de doctor y especialistas en investigación educativa, quienes consideraron:

- ✓ La relevancia: importancia de las preguntas.
- ✓ Coherencia: criterio lógico.
- ✓ Suficiencia: para la medición.
- ✓ Claridad: de comprensión fácil.

Estará a cargo de expertos en investigación. Según Hernández (2015) “La validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. Validar es determinar cualitativa y/o cuantitativamente un dato. (p, 243)

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<p>RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
<p>COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
<p>SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.</p>	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
<p>CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

El instrumento es confiable por tres razones:

Porque responde a la solución del problema de investigación, al logro de los objetivos, a la demostración de la hipótesis y tiene coherencia con el tipo, nivel y diseño de investigación.

En segundo lugar, porque fue validados por expertos en investigación.

En tercer lugar, porque responde a la coherencia que exige la metodología de la investigación.

Una vez que se ha definido y diseñado los instrumentos y Procedimientos de recolección de datos, atendiendo al tipo de estudio de que se trate, antes de aplicarlos de manera definitiva en la muestra seleccionada, es conveniente someterlos a prueba, con el propósito de establecer la validez de éstos, en relación al problema investigado. (Belestrini, 1997, 140)

Para medir la confiabilidad del nuestro instrumento usamos la prueba estadística Alfa de Cronbach que nos dio como resultado: (revisar en anexos).

- ✓ La estadística de fiabilidad de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo” nos dio como resultado 0,89 – 0,82
- ✓ La estadística de fiabilidad del desenvolvimiento en ambientes virtuales nos dio como resultado 0,89 – 0,89

4.6. Técnica para el procesamiento y análisis de datos

4.6.1. Datos a registrar

Los datos relevantes a registrar en la tabla de la investigación que se presenta son:

En la primera columna: El indicador de la dimensión.

En la segunda columna: Los indicadores de evaluación.

En la tercera columna: Abreviatura de los indicadores de evaluación.

En la cuarta columna: La frecuencia.

En la quinta columna: el porcentaje de cada indicador de evaluación.

4.6.2. Procedimiento

Teniendo en cuenta que el procesamiento de datos cuantitativos en nuestra tesis es el proceso de recopilación de datos y su transformación en información utilizable con el propósito de validar la hipótesis formulada. Para ello se seguirá con los siguientes pasos:

- ✓ Definición de la técnica e instrumento de recopilación de datos.
- ✓ Se identificó la población a analizar.
- ✓ Se definió el periodo de referencia para el análisis de la información.
- ✓ Se identificó las fuentes y mecanismos de información.
- ✓ Se recopiló, organizó y consolidó la información.
- ✓ Se convierte la información en formatos denominados tablas y figura.
- ✓ Se transforma los datos en información a través del análisis y la interpretación.
- ✓ Finalmente se actuará, divulgará y publicará la información correspondiente.

4.6.3. Plan de tabulación y análisis de datos estadísticos

a) Técnica para el procesamiento de datos

El procesamiento de datos como la acumulación de datos para obtener información significativa de los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, como técnica nos facilitó la recolección de los datos a través del cuestionario, que luego fueron evaluados y ordenados, para obtener información útil, que después sometidos a análisis riguroso para ser contrastada con la hipótesis.

b) Técnica para el análisis de datos

El análisis de datos consistió en la realización de las operaciones a las que el investigador sometió los datos con la finalidad de alcanzar los objetivos del estudio. Todas estas operaciones no pueden definirse de antemano de manera rígida. La recolección de datos y ciertos análisis preliminares revelaron problemas y dificultades (el inconveniente desenvolvimiento en ambientes virtuales). Sin embargo, fue importante hacer el esfuerzo para superar esta dificultad con el propósito que el procesamiento de datos sea

óptimo y la resolución del problema formulado, los objetivos, la hipótesis sean lo más cercanos posibles a la verdad.

4.7. Aspectos éticos

La investigación se sustenta sobre parámetros éticos por lo siguiente:

- a. Se hizo uso del estilo APA para realizar la investigación como parte de trabajo académico, fue útil como sistema de referencias aceptado por la unidad de posgrado de la facultad de ciencias de la educación, aceptado como reglas relacionadas con el uso de citas y referencias bibliográficas.
- b. Respeto al derecho de la propiedad intelectual referida al goce de beneficios y a la protección jurídica que tienen los creadores e innovadores de teorías filosóficas, educativas y pedagógicas, evitando el plagio como forma de reconocimiento de la creatividad del autor.
- c. Ética en investigación para el caso particular de la investigación que se realizó fue el respeto a las características sociales, culturales de la muestra evitando su incomodidad, la ética de investigación fue una guía, una orientación ampliamente observada y practicada en el estudio realizado.

CAPÍTULO V. RESULTADOS

5.1. Análisis descriptivo

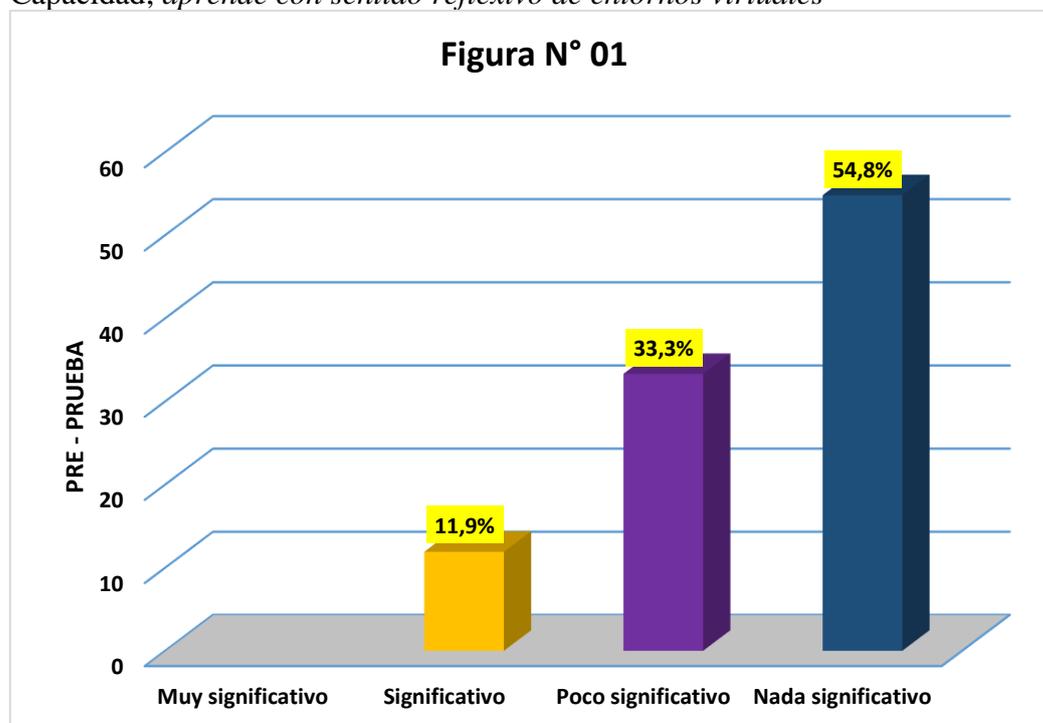
RESULTADOS DEL:

**TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL
“APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
*APRENDE CON SENTIDO REFLEXIVO DE ENTORNOS VIRTUALES***

TABLA 3				
<i>Resultados descriptivos del indicador 1:</i>				
<i>Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.</i>				
NIVEL DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			26	61,9
Significativo	05	11,9	13	30,9
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales



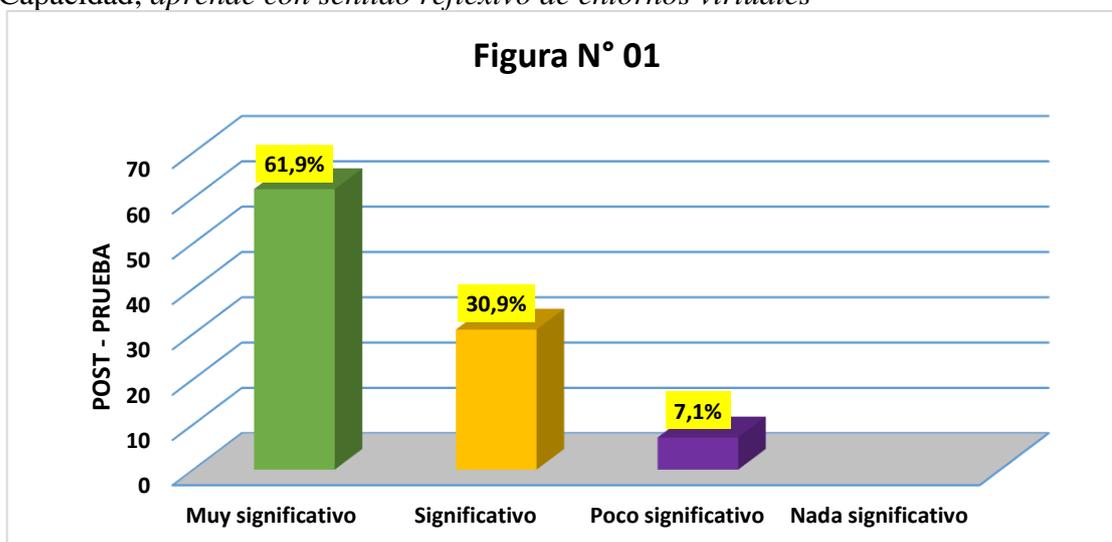
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°01

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad* de modo **significativo**.

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°01

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

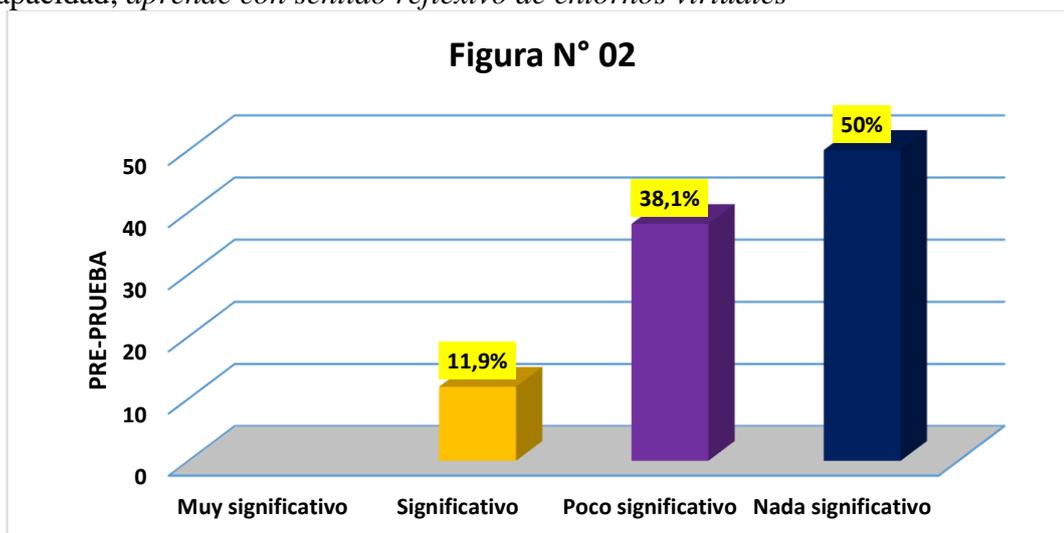
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 61,9% *Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad* de modo **significativo**.

TABLA 4 Resultados descriptivos del indicador 2:				
<i>Practica actividades de investigación y colaboración digitales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	05	11,9	13	30,9
Poco significativo	16	38,1	04	9,5
Nada significativo	21	50		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



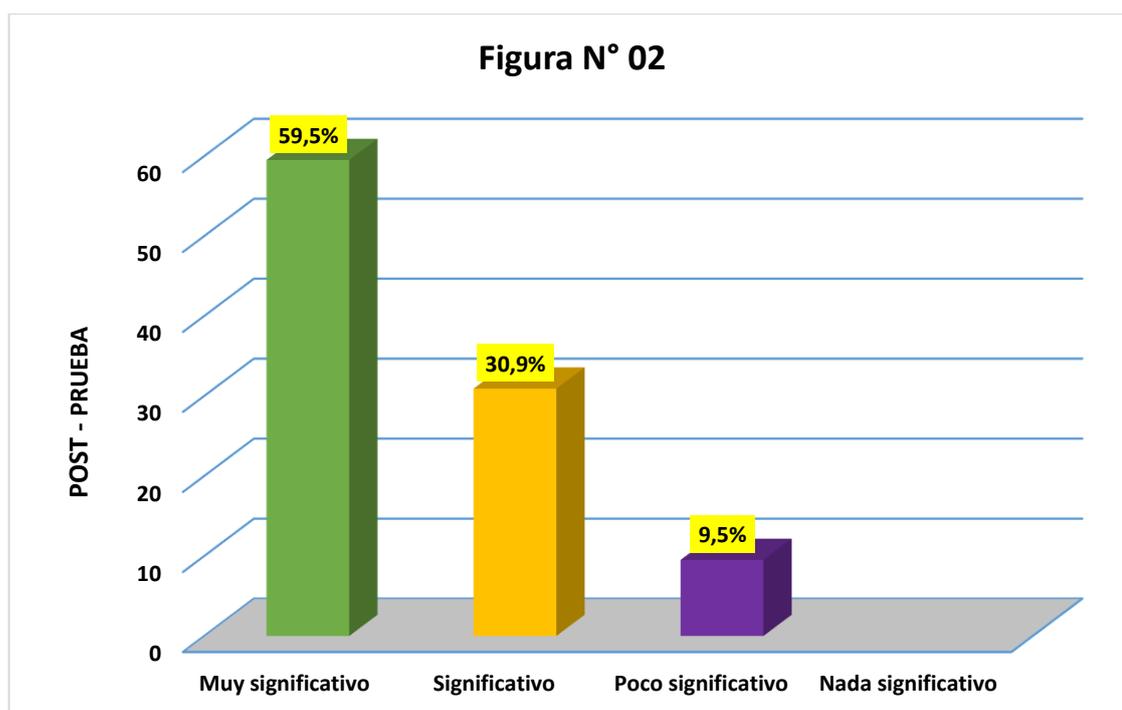
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°02

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 21 estudiantes, que en porcentaje es el 50% *Practican actividades de investigación y colaboración digitales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Practican actividades de investigación y colaboración digitales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Practican actividades de investigación y colaboración digitales* de modo **significativo**.

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°02

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto

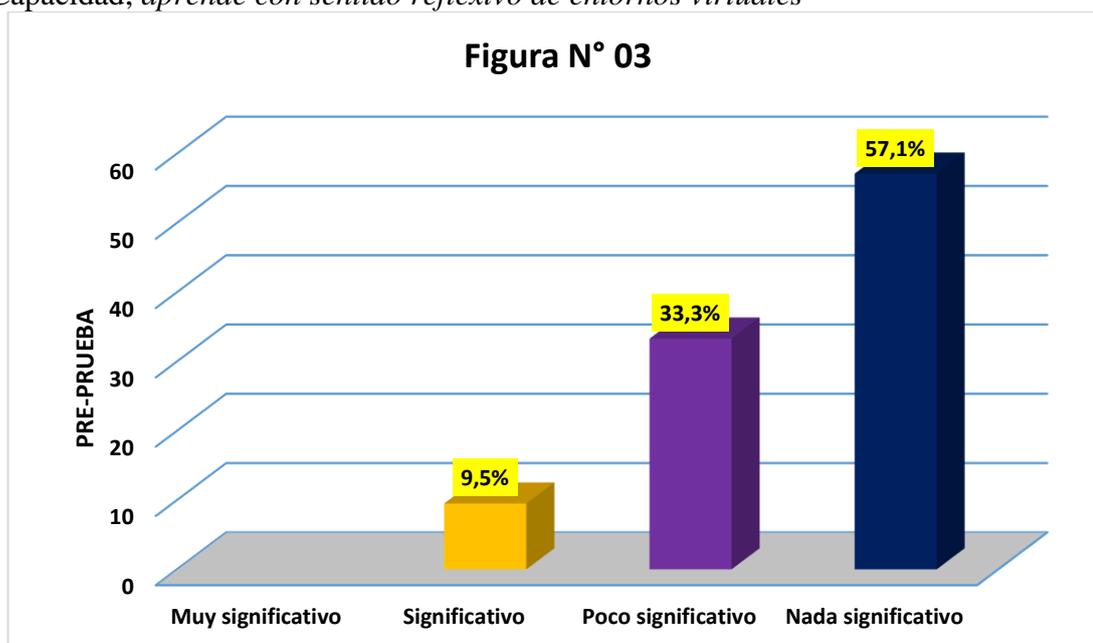
a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Practican actividades de investigación y colaboración digitales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Practican actividades de investigación y colaboración digitales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Practican actividades de investigación y colaboración digitales* de modo **significativo**.

TABLA 5				
<i>Resultados descriptivos del indicador 3:</i>				
<i>Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			26	61,9
Significativo	04	9,5	13	30,9
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	24	57,1		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



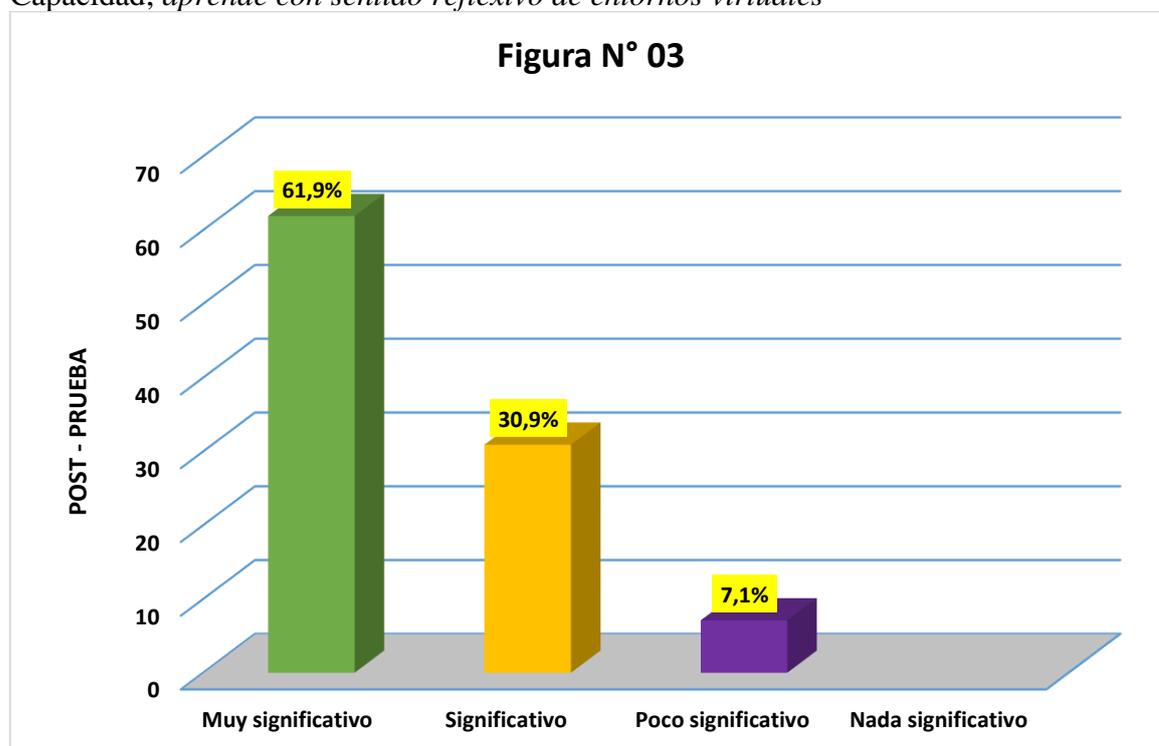
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°03

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Practican actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento de modo nada significativo.*
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Practican actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento de modo poco significativo.*
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Practican actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento de modo significativo.*

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°03

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

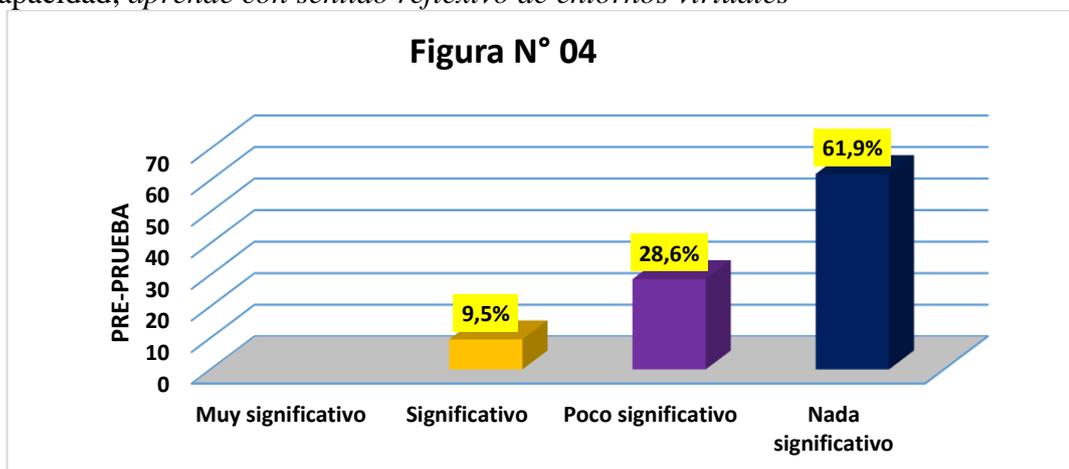
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 61,9% *Practican actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Practican actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Practican actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento* de modo **significativo**.

TABLA 6				
<i>Resultados descriptivos del indicador 4:</i>				
<i>Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	04	9,5	15	35,7
Poco significativo	12	28,6	02	4,8
Nada significativo	26	61,9		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



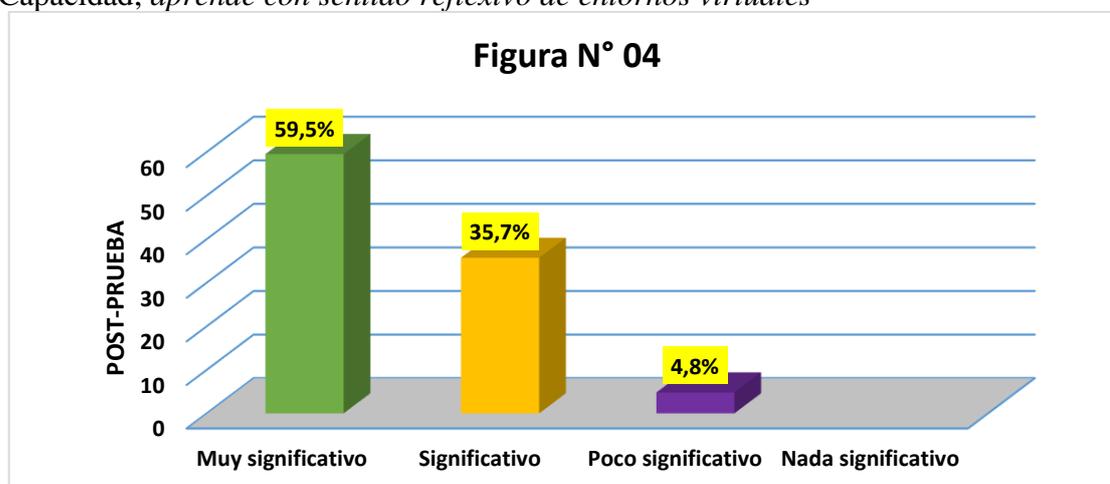
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°04

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Realizan actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia* de modo **nada significativo**.
- ✓ 12 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Realizan actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Realizan actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia* de modo **significativo**.

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°04

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

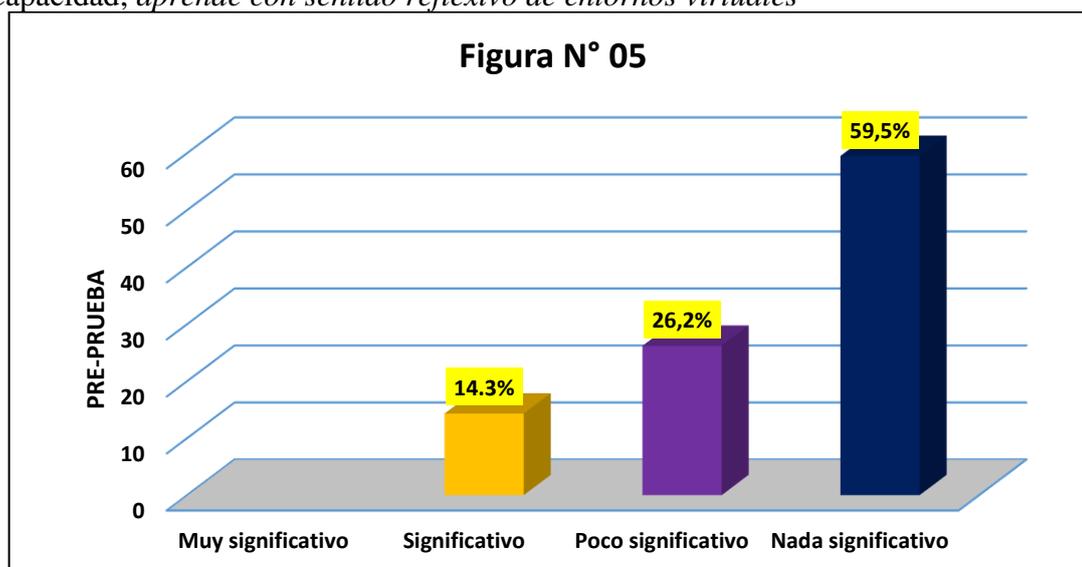
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Realizan actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia de modo **nada significativo**.*
- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 35,7% *Realizan actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia de modo **poco significativo**.*
- ✓ 02 estudiantes, que en porcentaje es el 4,8% *Realizan actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia de modo **significativo**.*

TABLA 7				
<i>Resultados descriptivos del indicador 5:</i>				
<i>Interpreta su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			23	54,8
Significativo	06	14,3	16	38,1
Poco significativo	11	26,2	03	7,1
Nada significativo	25	59,5		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



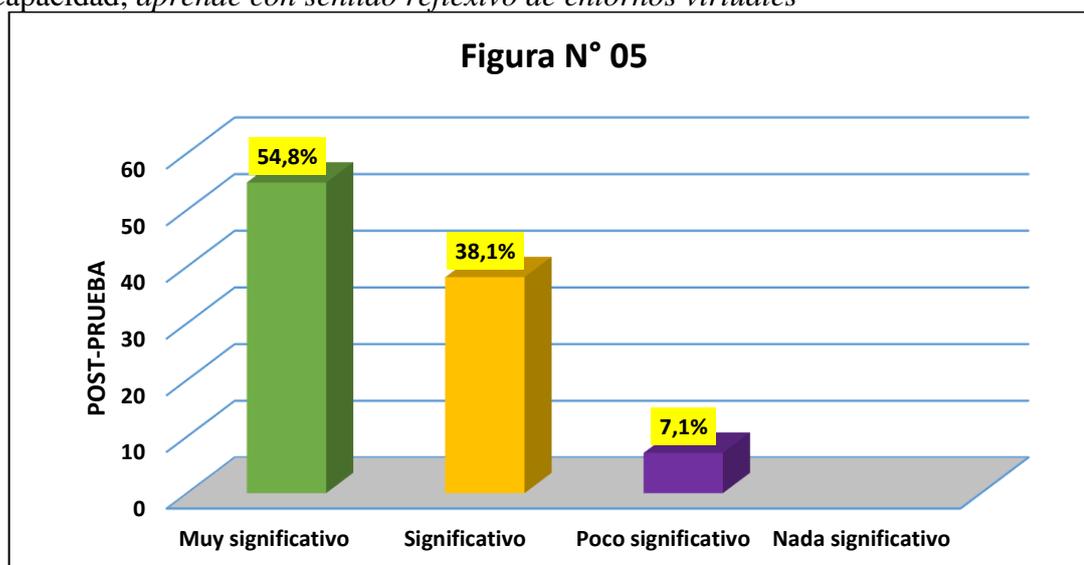
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°05

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Interpretan su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo* de modo **nada significativo**.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Interpretan su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo* de modo **poco significativo**.
- ✓ 06 estudiantes, que en porcentaje es el 14,3% *Interpretan su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo* de modo **significativo**.

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°05

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

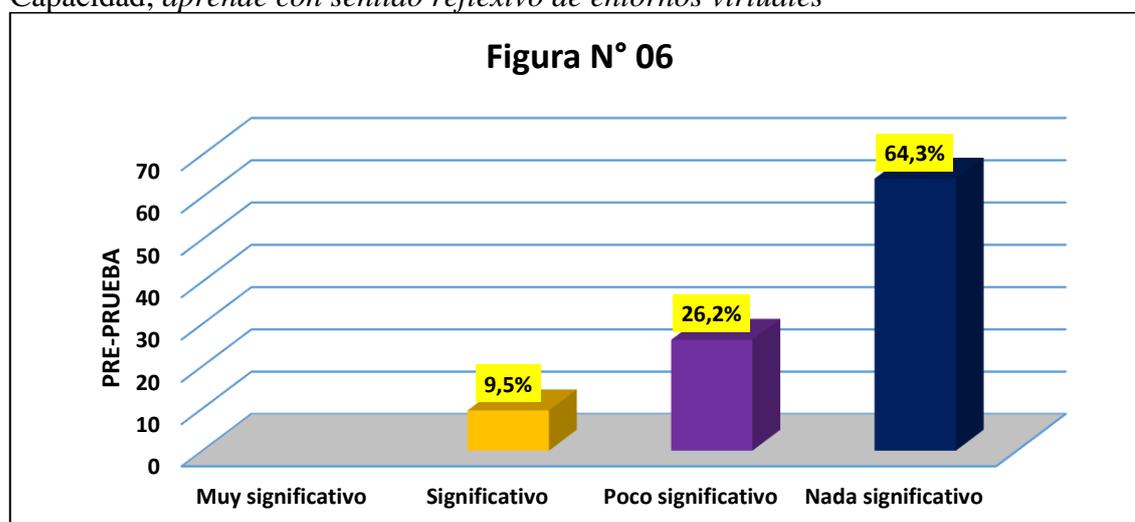
- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Interpretan su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo* de modo **nada significativo**.

- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Interpretan su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Interpretan su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo* de modo **significativo**.

TABLA 8				
<i>Resultados descriptivos del indicador 6:</i>				
<i>Integra distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			24	57,1
Significativo	04	9,5	16	38,1
Poco significativo	11	26,2	02	4,8
Nada significativo	27	64,3		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°06

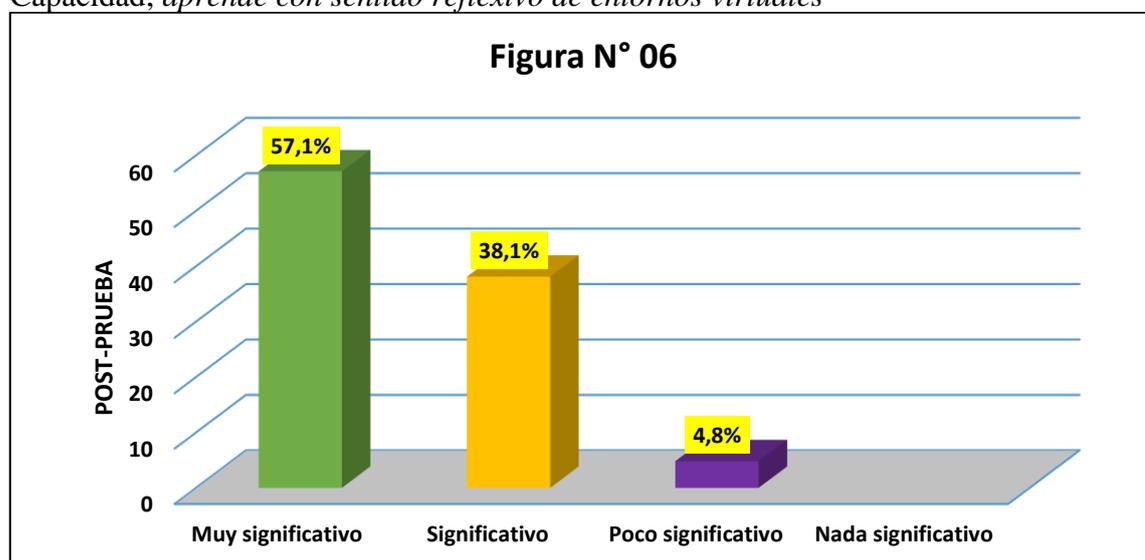
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión:

capacidad: personaliza entornos virtuales, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 27 estudiantes, que en porcentaje es el 64,3% *Integran distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Integran distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Integran distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales* de modo **significativo**.

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°06

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

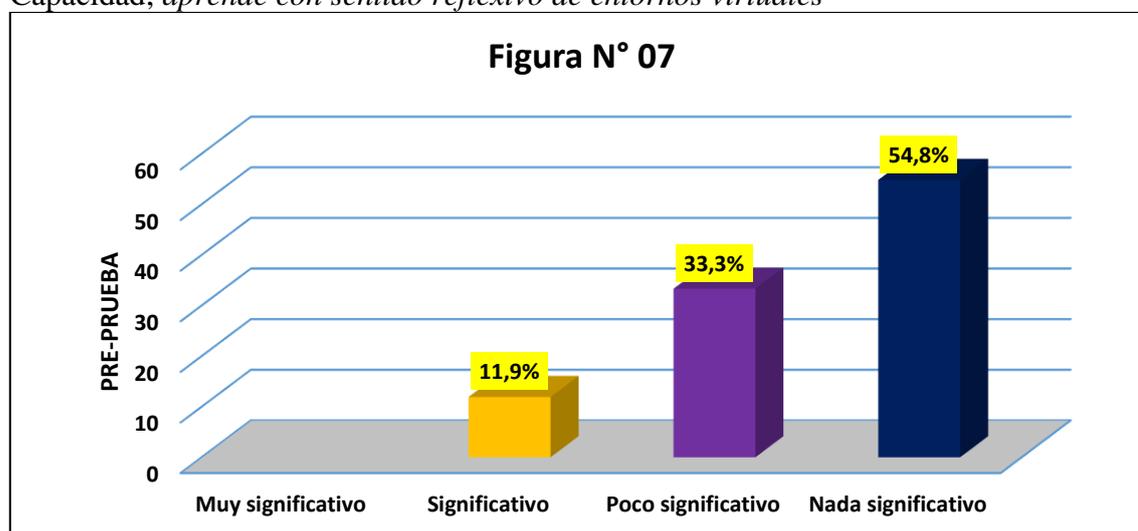
- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Integran distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales* de modo **nada significativo**.

- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Integran distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 02 estudiantes, que en porcentaje es el 4,8% *Integran distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales* de modo **significativo**.

TABLA 9				
<i>Resultados descriptivos del indicador 7:</i>				
<i>Representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			24	57,1
Significativo	05	11,9	15	35,7
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la primera dimensión

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°07

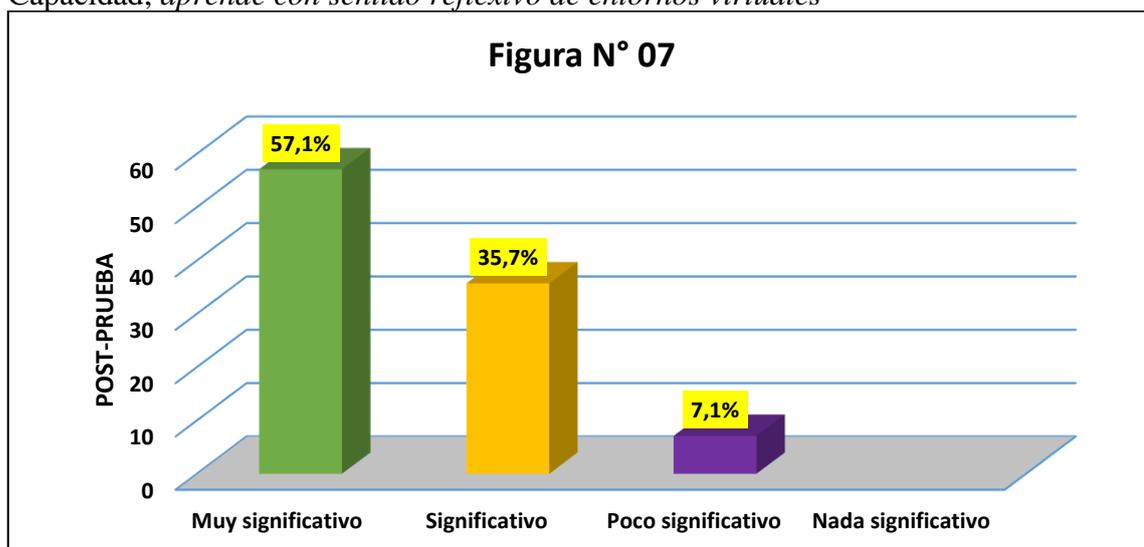
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales

generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Representan, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Representan, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Representan, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos* de modo **significativo**.

Capacidad; *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°07

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: personaliza entornos virtuales*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Representan, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos* de modo **nada significativo**.

- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 35,7% *Representan, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos* de modo **poco significativo.**
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Representan, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos* de modo **significativo.**

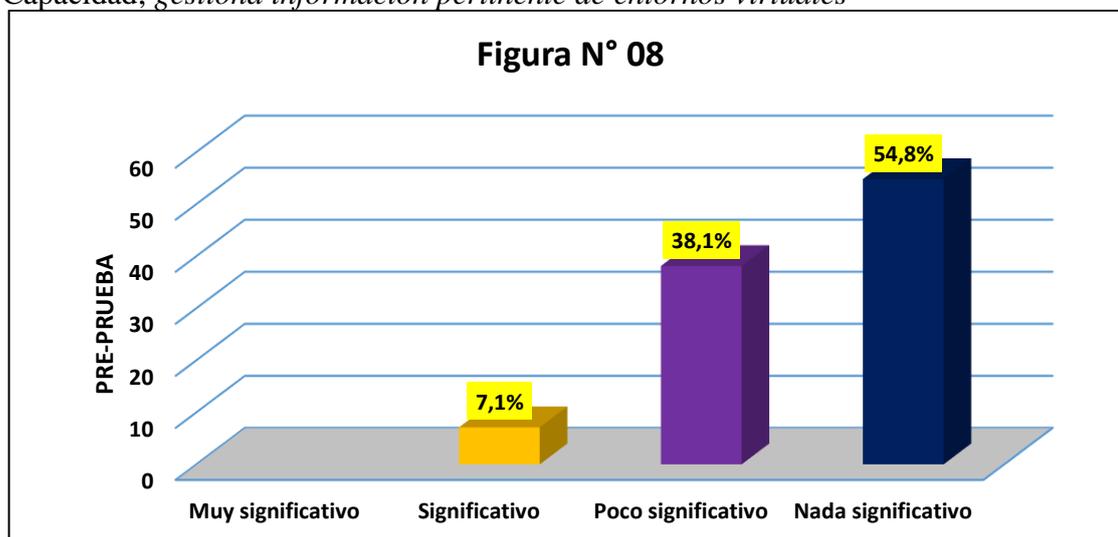
RESULTADOS DEL:

**TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL
“APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
*GESTIONA INFORMACIÓN PERTINENTE DE ENTORNOS VIRTUALES***

TABLA 10				
<i>Resultados descriptivos del indicador 8:</i>				
<i>Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	03	7,1	13	30,9
Poco significativo	16	38,1	04	9,5
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°08

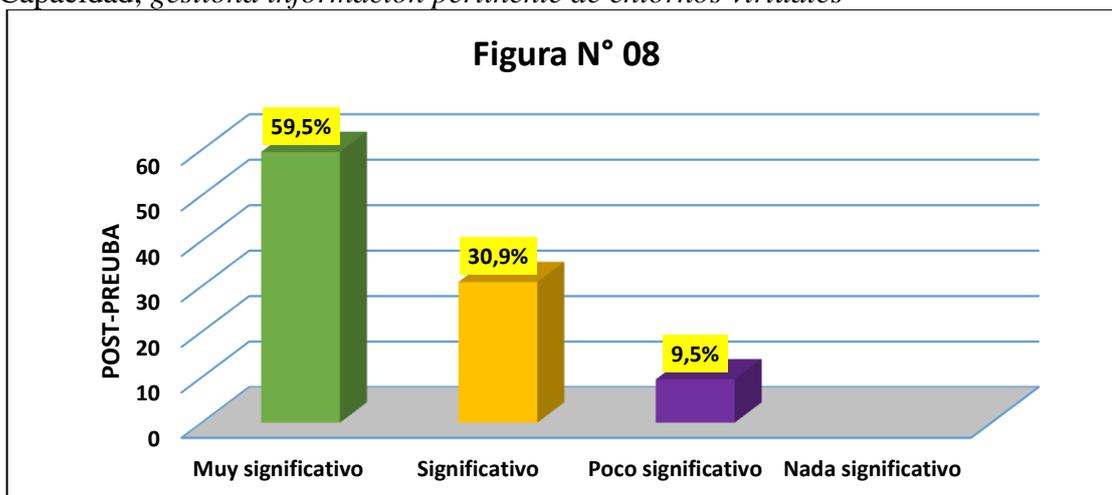
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: gestiona información del entorno virtual*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Organizan y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades* de modo **nada significativo**.

- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Organizan y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Organizan y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°08

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

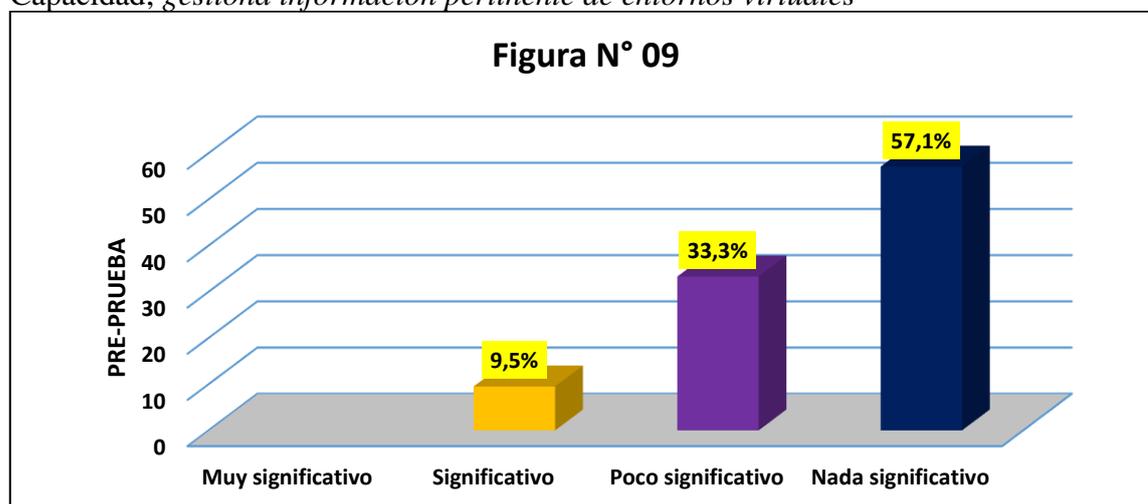
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Organizan y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Organizan y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Organizan y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades* de modo **significativo**.

TABLA 11				
<i>Resultados descriptivos del indicador 9:</i>				
<i>Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			23	54,8
Significativo	04	9,5	14	33,3
Poco significativo	14	33,3	05	11,9
Nada significativo	24	57,1		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; gestiona información pertinente de entornos virtuales



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°09

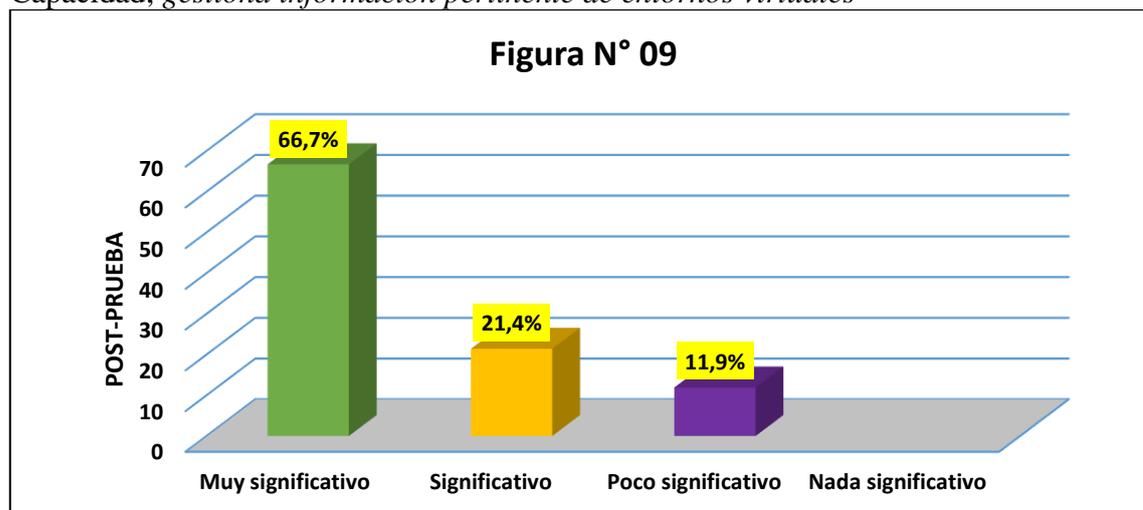
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Asumen roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales* de modo **nada significativo**.

- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Asumen roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Asumen roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°09

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

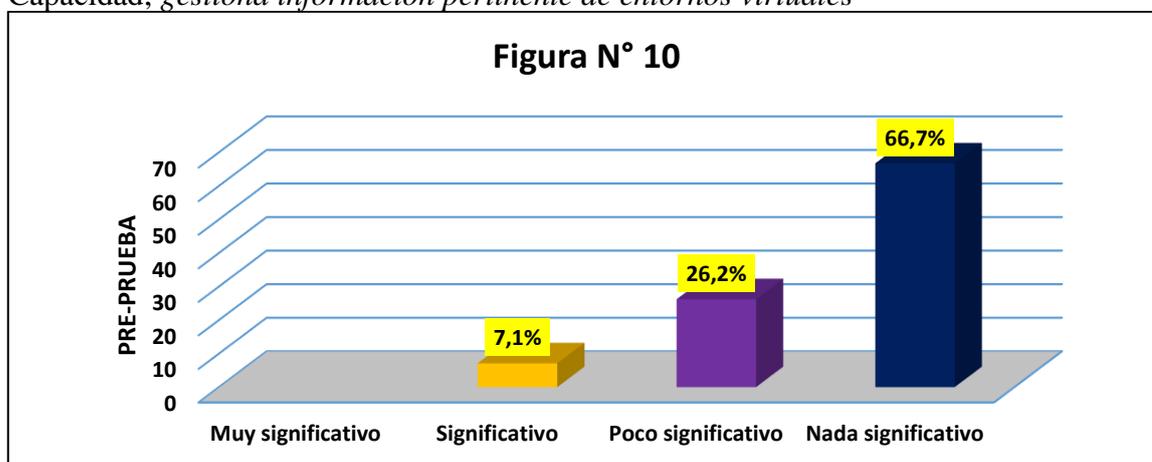
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Asumen roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Asumen roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Asumen roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales* de modo **significativo**.

TABLA 12				
<i>Resultados descriptivos del indicador 10:</i>				
<i>Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			28	66,7
Significativo	03	7,1	09	21,4
Poco significativo	11	26,2	05	11,9
Nada significativo	28	66,7		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



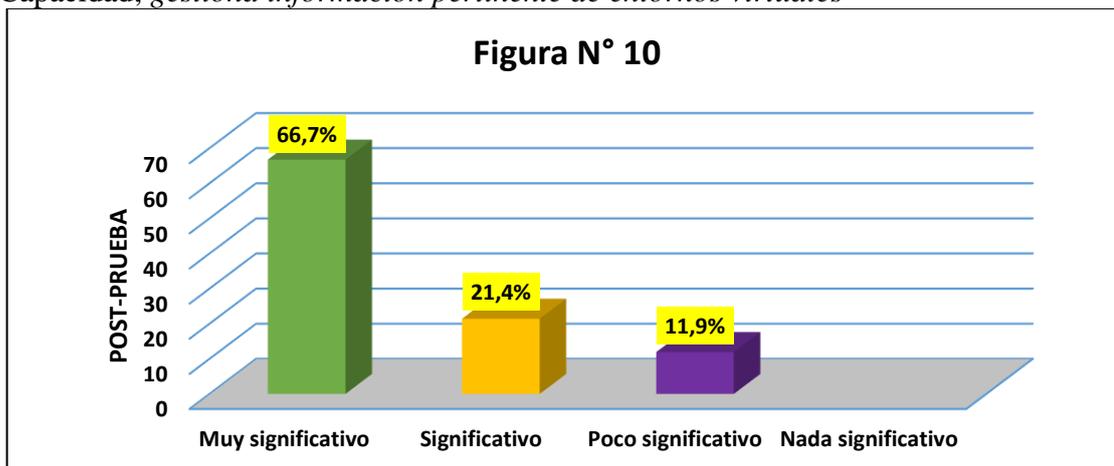
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°10

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 28 estudiantes, que en porcentaje es el 66,7% *Evalúan las actividades de investigación y colaboración digital* de modo **nada significativo**.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Evalúan las actividades de investigación y colaboración digital* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Evalúan las actividades de investigación y colaboración digital* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°10

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

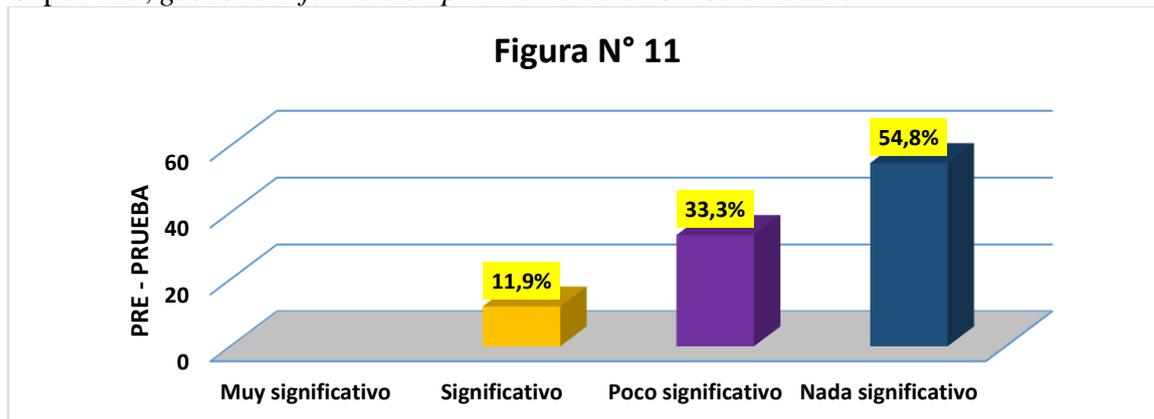
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 28 estudiantes, que en porcentaje es el 55,7% *Evalúan las actividades de investigación y colaboración digital* de modo **nada significativo**.
- ✓ 09 estudiantes, que en porcentaje es el 21,4% *Evalúan las actividades de investigación y colaboración digital* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Evalúan las actividades de investigación y colaboración digital* de modo **significativo**.

TABLA 13				
<i>Resultados descriptivos del indicador 11:</i>				
<i>Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.</i>				
NIVEL DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			26	61,9
Significativo	05	11,9	13	30,9
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



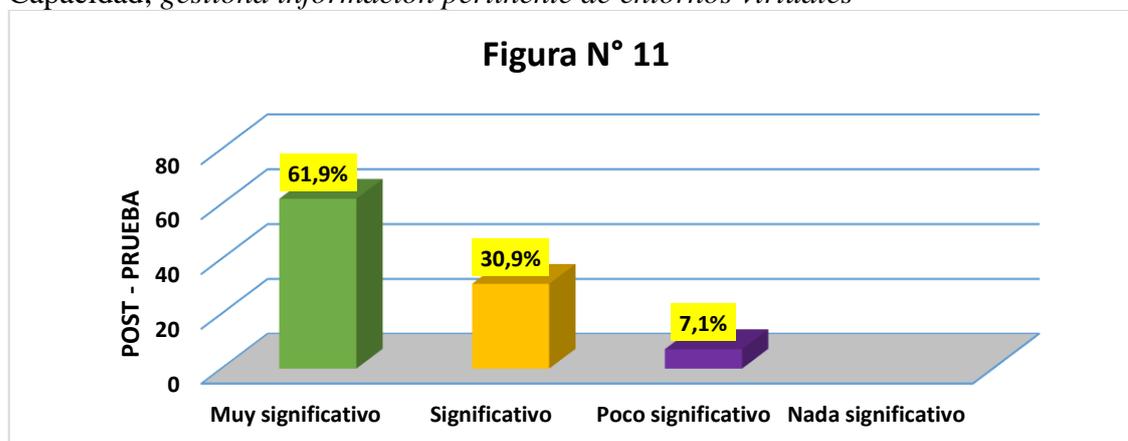
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°11

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: gestiona información del entorno virtual*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Gestionan actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Gestionan actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Gestionan actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°11

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

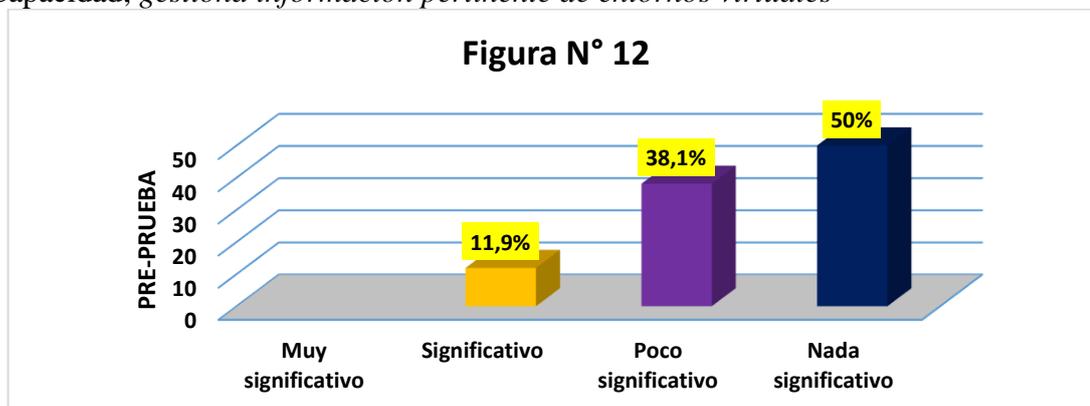
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 61,9% *Gestionan actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Gestionan actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Gestionan actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas* de modo **significativo**.

TABLA 14				
<i>Resultados descriptivos del indicador 12:</i>				
<i>Promueve actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	05	11,9	13	30,9
Poco significativo	16	38,1	04	9,5
Nada significativo	21	50		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



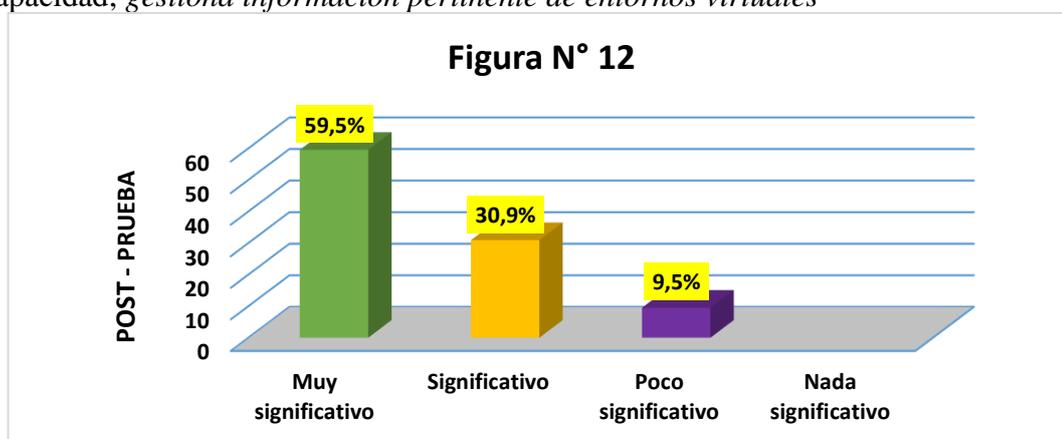
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°12

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: *capacidad: gestiona información del entorno virtual*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 21 estudiantes, que en porcentaje es el 50% *Promueven actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal* de modo **nada significativo**.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Promueven actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Promueven actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°12

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

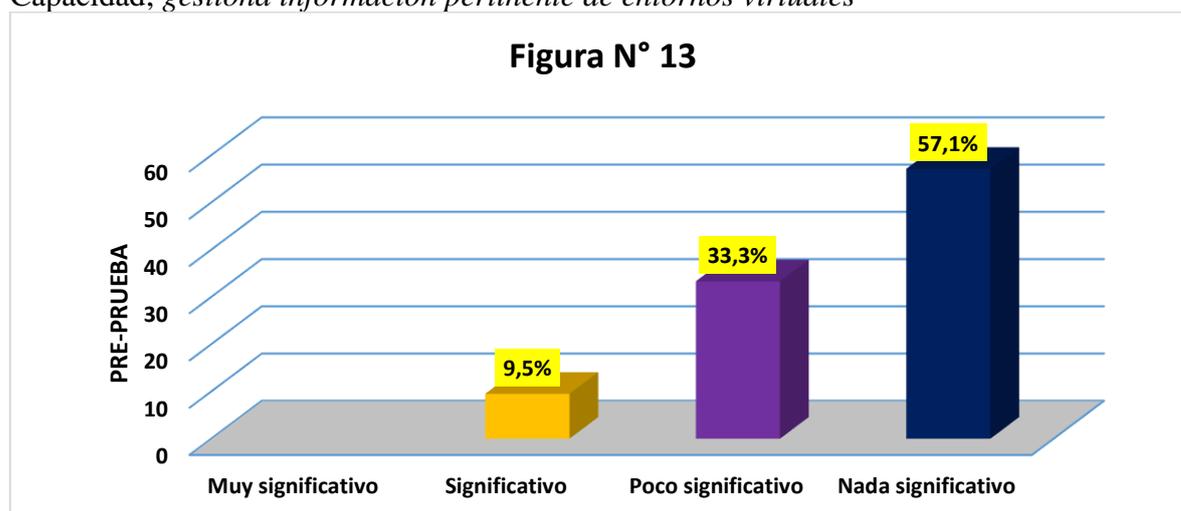
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: *capacidad: gestiona información del entorno virtual*, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Promueven actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Promueven actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Promueven actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal* de modo **significativo**.

TABLA 15				
<i>Resultados descriptivos del indicador 13:</i>				
<i>Experimenta de manera autoregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			26	61,9
Significativo	04	9,5	13	30,9
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	24	57,1		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°13

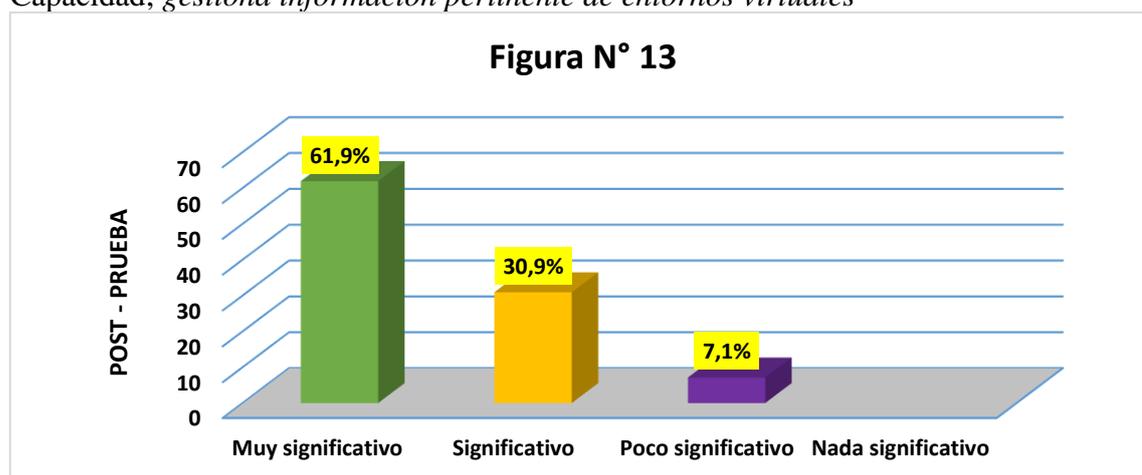
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales

generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Experimentan de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Experimentan de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Experimentan de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°13

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

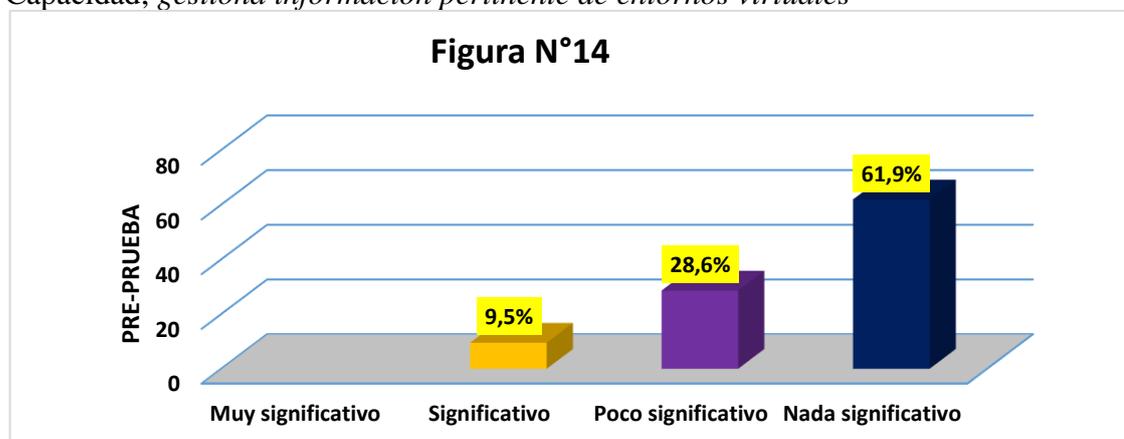
- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 61,9% *Experimentan de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales* de modo **nada significativo**.

- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Experimentan de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales de modo poco significativo.*
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Experimentan de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales de modo significativo.*

TABLA 16				
<i>Resultados descriptivos del indicador 14:</i>				
<i>Representa ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	04	9,5	15	35,7
Poco significativo	12	28,6	02	4,8
Nada significativo	26	61,9		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



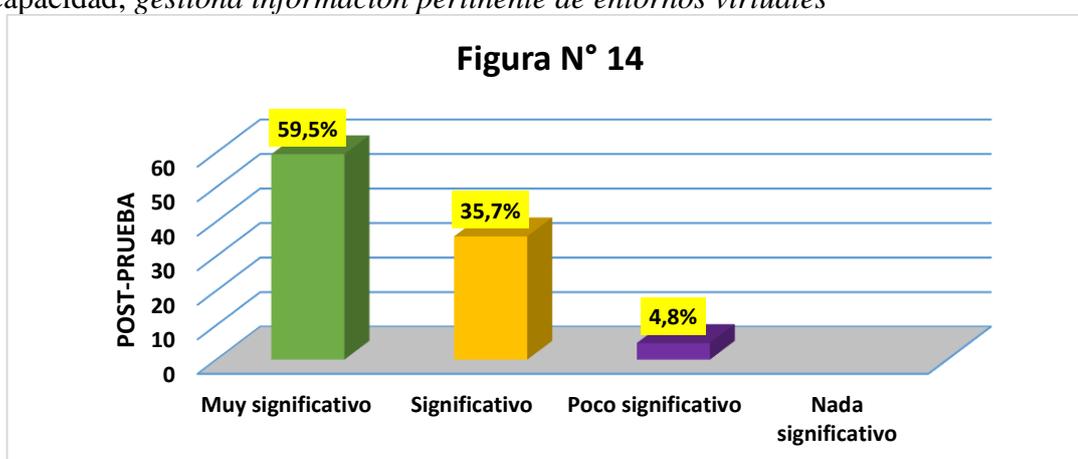
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°14

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Representan ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales de modo **nada significativo**.*
- ✓ 12 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Representan ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales de modo **poco significativo**.*
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Representan ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales de modo **significativo**.*

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°14

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

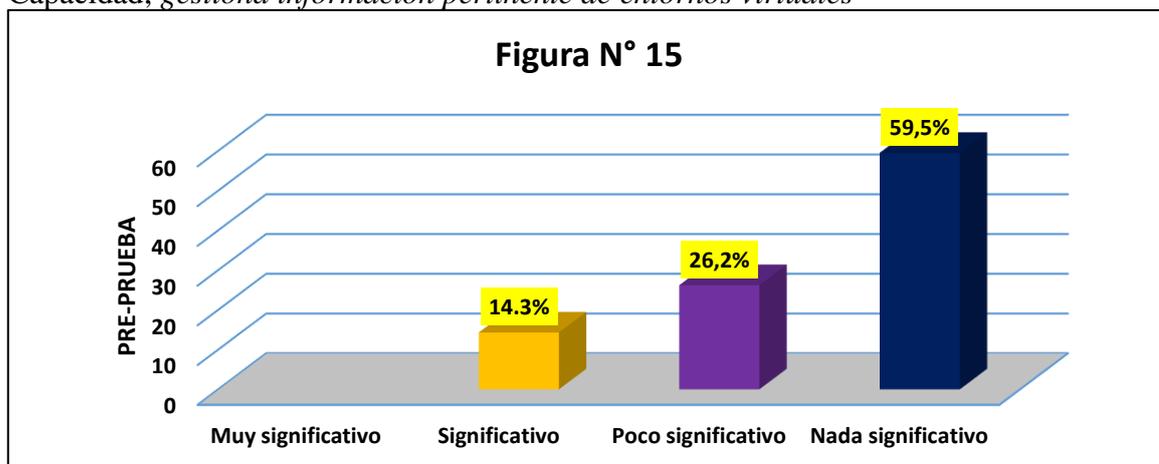
- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Representan ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales de modo **nada significativo**.*
- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 35,7% *Representan ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales de modo **poco significativo**.*

- ✓ 02 estudiantes, que en porcentaje es el 4,8% *Representan ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales de modo **significativo**.*

TABLA 17				
<i>Resultados descriptivos del indicador 15:</i>				
<i>Genera su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			23	54,8
Significativo	06	14,3	16	38,1
Poco significativo	11	26,2	03	7,1
Nada significativo	25	59,5		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



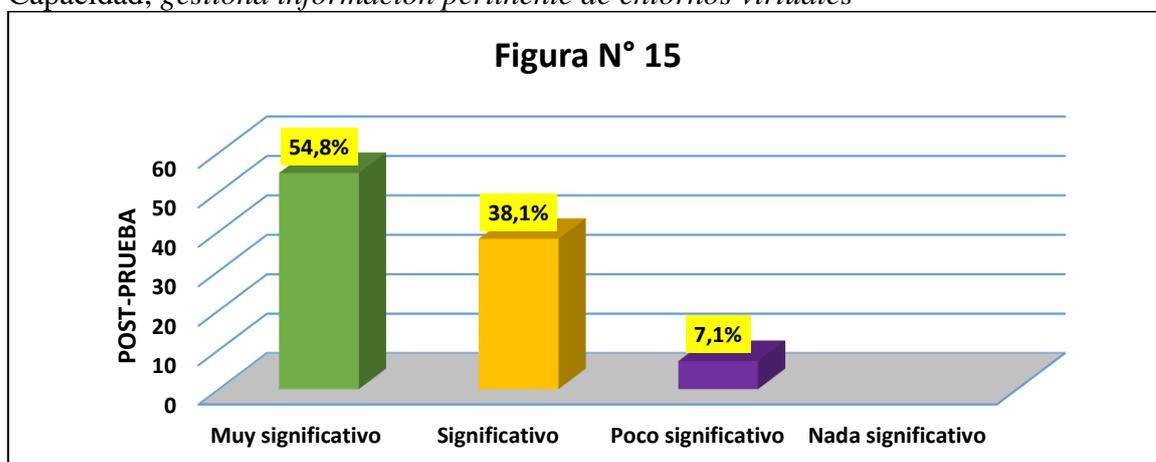
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°15

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros* de modo **nada significativo**.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros* de modo **poco significativo**.
- ✓ 06 estudiantes, que en porcentaje es el 14,3% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°15

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

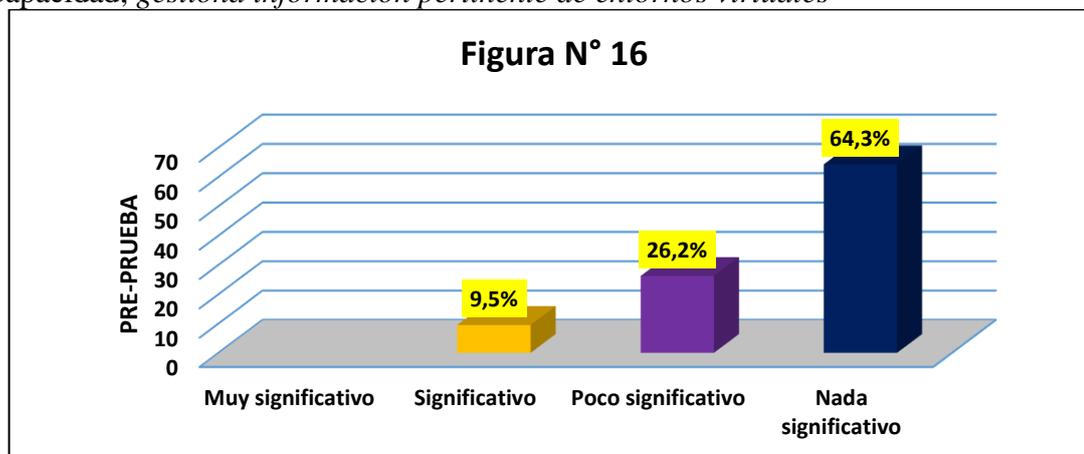
- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros* de modo **nada significativo**.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros* de modo **poco significativo**.

- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros de modo significativo.*

TABLA 18				
<i>Resultados descriptivos del indicador 16:</i>				
<i>Selecciona, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			24	57,1
Significativo	04	9,5	16	38,1
Poco significativo	11	26,2	02	4,8
Nada significativo	27	64,3		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la segunda dimensión

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



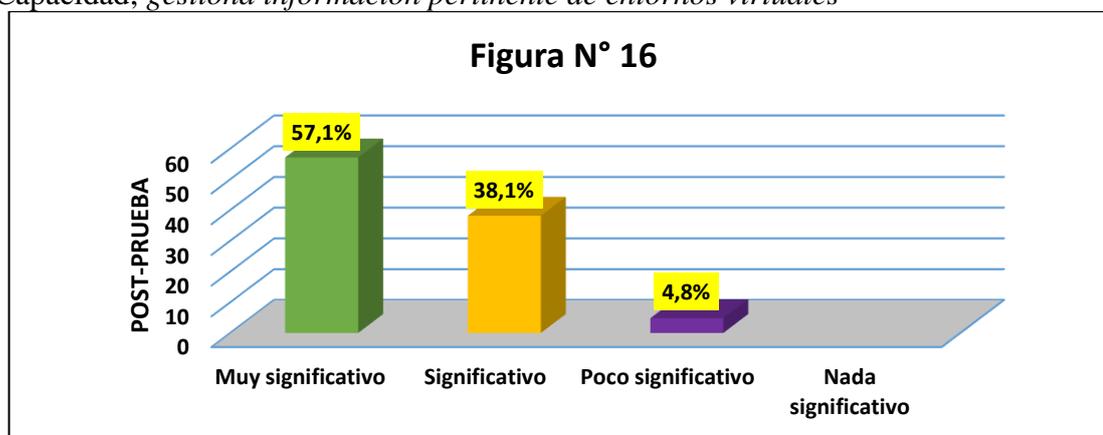
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°16

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: [capacidad: gestiona información del entorno virtual](#), los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 27 estudiantes, que en porcentaje es el 64,3% *Seleccionan, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional* de modo **nada significativo**.
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Seleccionan, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Seleccionan, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional* de modo **significativo**.

Capacidad; *gestiona información pertinente de entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°16

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **capacidad: gestiona información del entorno virtual**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Seleccionan, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional* de modo **nada significativo**.
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Seleccionan, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional* de modo **poco significativo**.
- ✓ 02 estudiantes, que en porcentaje es el 4,8% *Seleccionan, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional* de modo **significativo**.

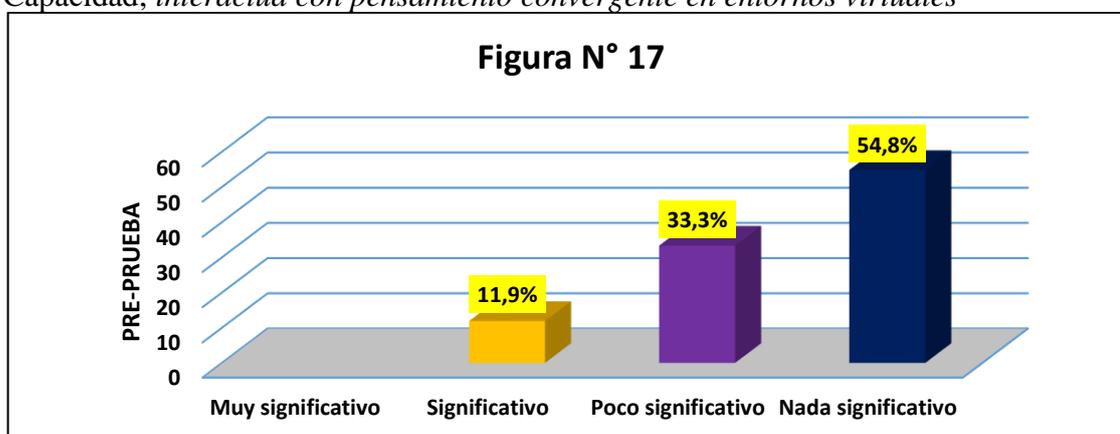
RESULTADOS DEL:

**TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL
“APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
*INTERACTÚA CON PENSAMIENTO CONVERGENTE EN ENTORNOS
VIRTUALES***

TABLA 19				
<i>Resultados descriptivos del indicador 17:</i>				
<i>Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			24	57,1
Significativo	05	11,9	15	35,7
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°17

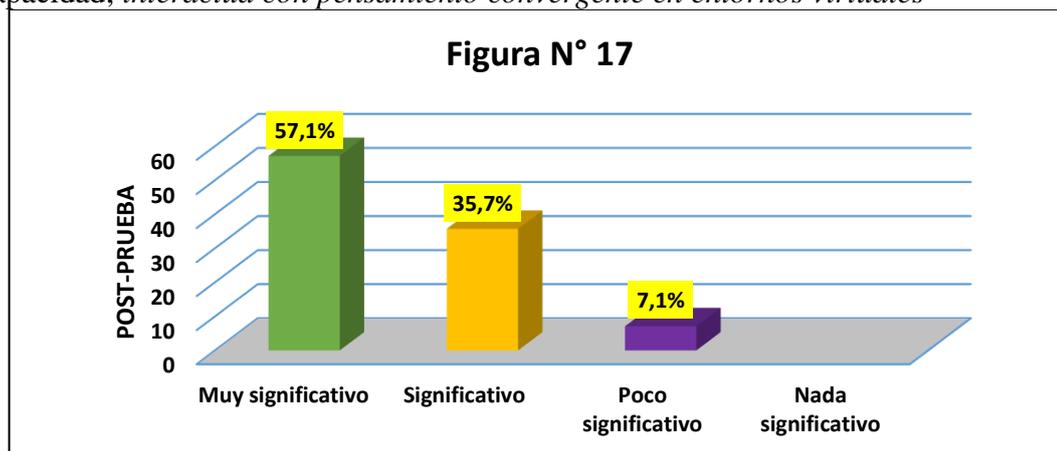
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Organizan e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes* de modo **nada significativo**.

- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Organizan e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Organizan e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes* de modo **significativo**.

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°17

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

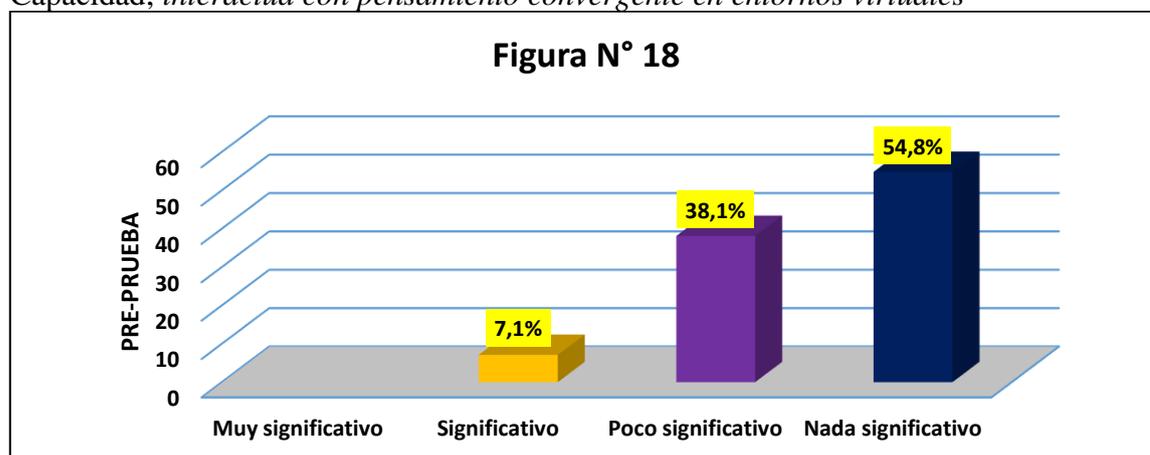
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Organizan e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes* de modo **nada significativo**.
- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 35,7% *Organizan e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes* de modo **poco significativo**.
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Organizan e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes* de modo **significativo**.

TABLA 20				
<i>Resultados descriptivos del indicador 18:</i>				
<i>Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	03	7,1	13	30,9
Poco significativo	16	38,1	04	9,5
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°18

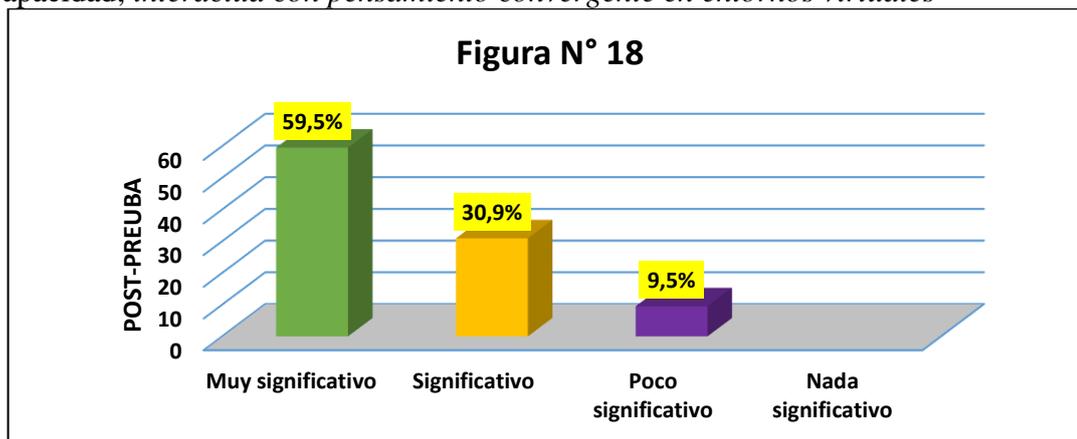
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Integran sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas* de modo **nada significativo**.

- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Integran sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas de modo poco significativo.*
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Integran sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas de modo significativo.*

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°18

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

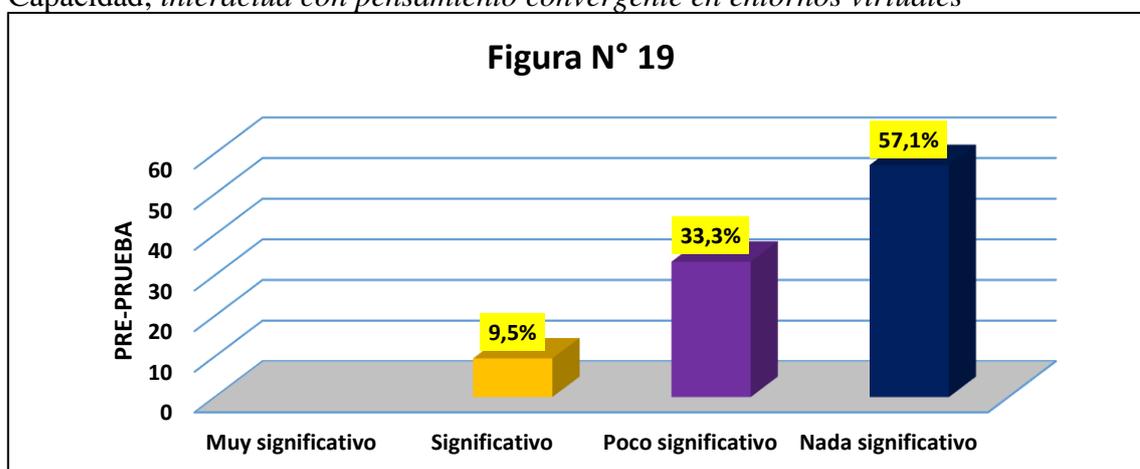
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en al aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Integran sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas de modo nada significativo.*
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Integran sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas de modo poco significativo.*
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Integran sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas de modo significativo.*

TABLA 21				
<i>Resultados descriptivos del indicador 19:</i>				
<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			23	54,8
Significativo	04	9,5	14	33,3
Poco significativo	14	33,3	05	11,9
Nada significativo	24	57,1		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°19

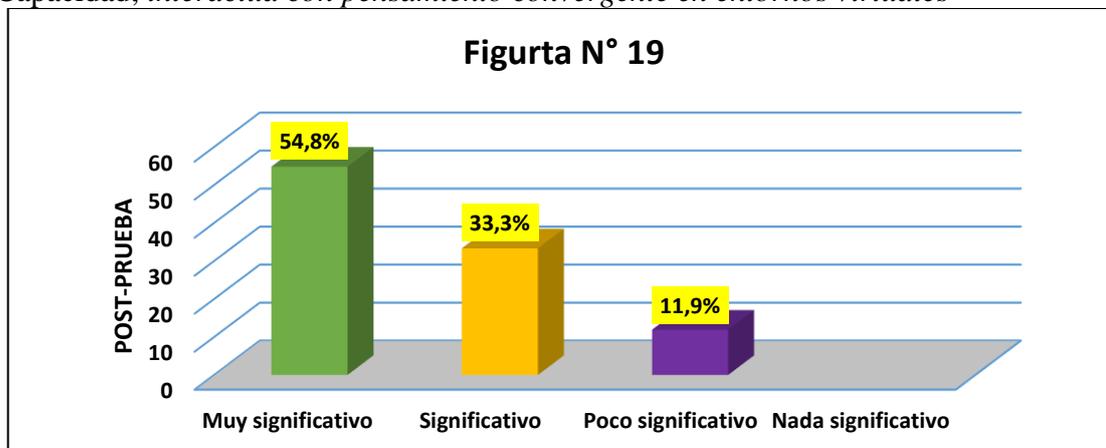
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA 09

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Se desenvuelven en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Se desenvuelven en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones* de modo **poco significativo**.

- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Se desenvuelven en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones de modo **significativo**.*

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°19

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

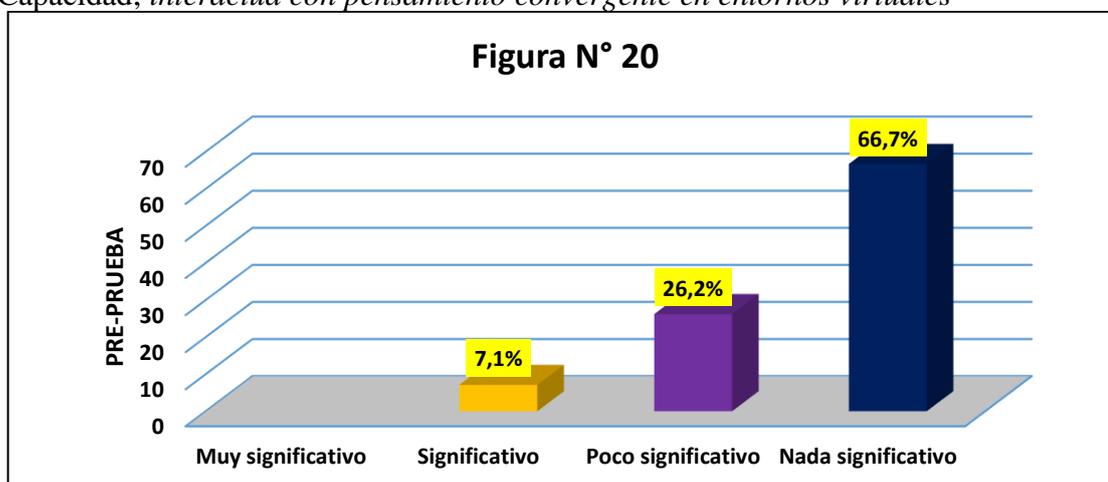
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Se desenvuelven en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones de modo **nada significativo**.*
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Se desenvuelven en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones de modo **poco significativo**.*
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Se desenvuelven en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones de modo **significativo**.*

TABLA 22				
<i>Resultados descriptivos del indicador 20:</i>				
<i>Genera o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			28	66,7
Significativo	03	7,1	09	21,4
Poco significativo	11	26,2	05	11,9
Nada significativo	28	66,7		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°20

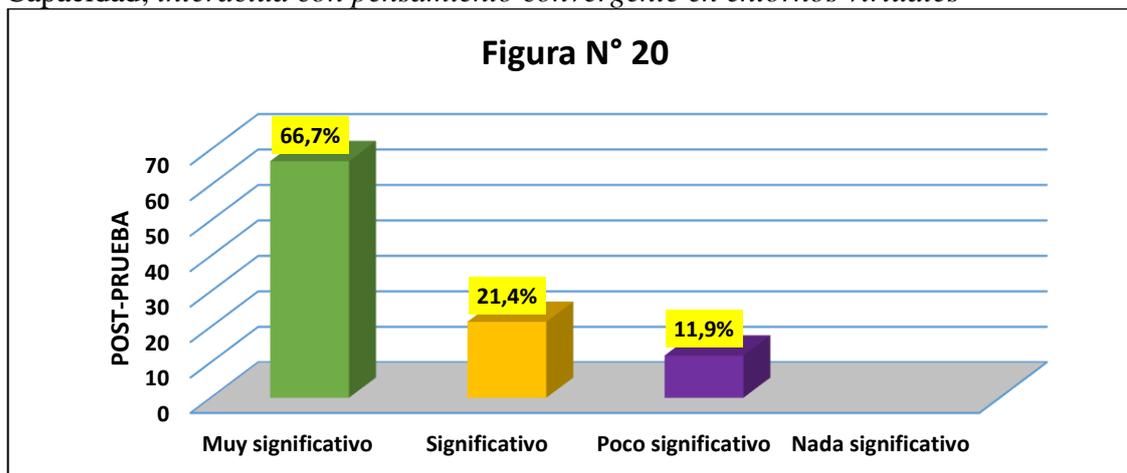
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 28 estudiantes, que en porcentaje es el 66,7% *Generan o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados de modo **nada significativo**.*

- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Generan o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados de modo poco significativo.*
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Generan o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados de modo significativo.*

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°20

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

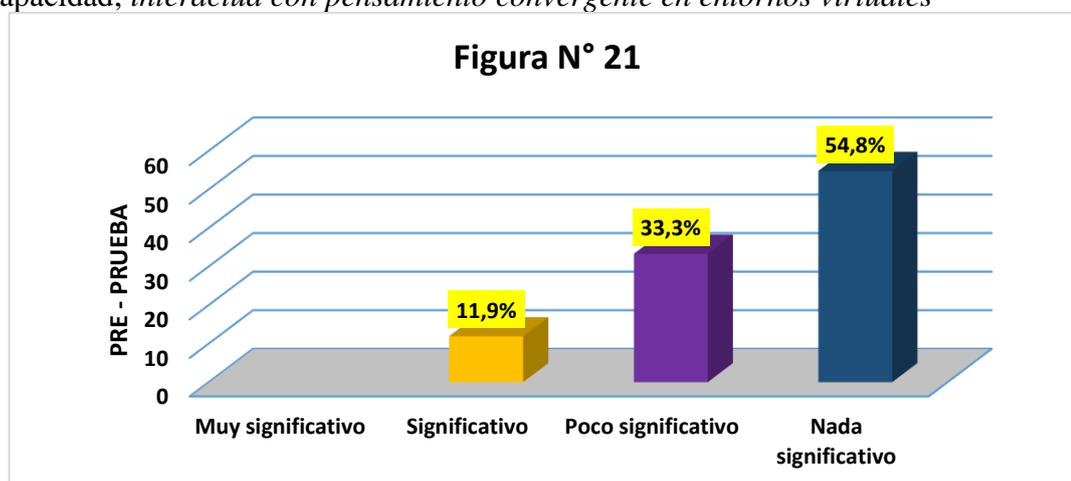
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 28 estudiantes, que en porcentaje es el 55,7% *Generan o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados de modo nada significativo.*
- ✓ 09 estudiantes, que en porcentaje es el 21,4% *Generan o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados de modo poco significativo.*
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Generan o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados de modo significativo.*

TABLA 23				
<i>Resultados descriptivos del indicador 21:</i>				
<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.</i>				
NIVEL DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			26	61,9
Significativo	05	11,9	13	30,9
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	23	54,8		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°21

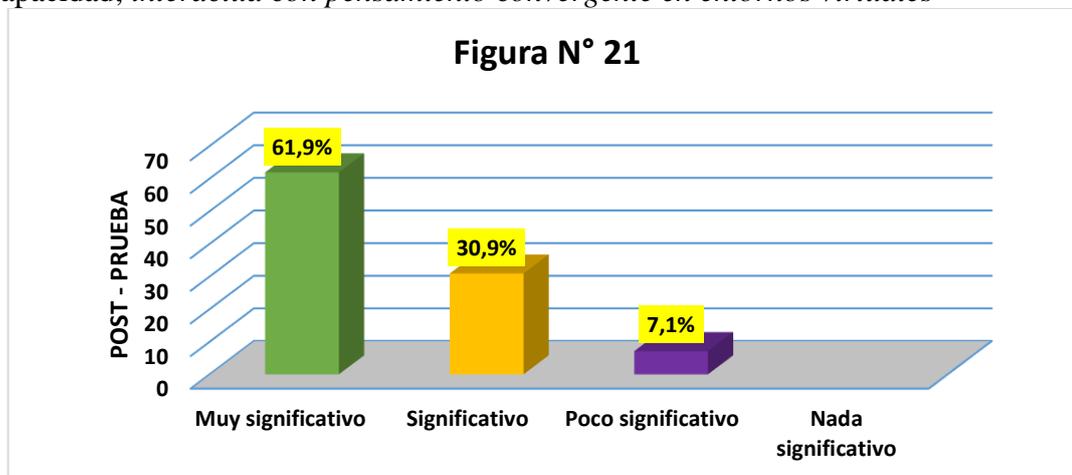
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Se desenvuelven en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Se desenvuelven en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales* de modo **poco significativo**.

- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Se desenvuelven en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales de modo **significativo**.*

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°21

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

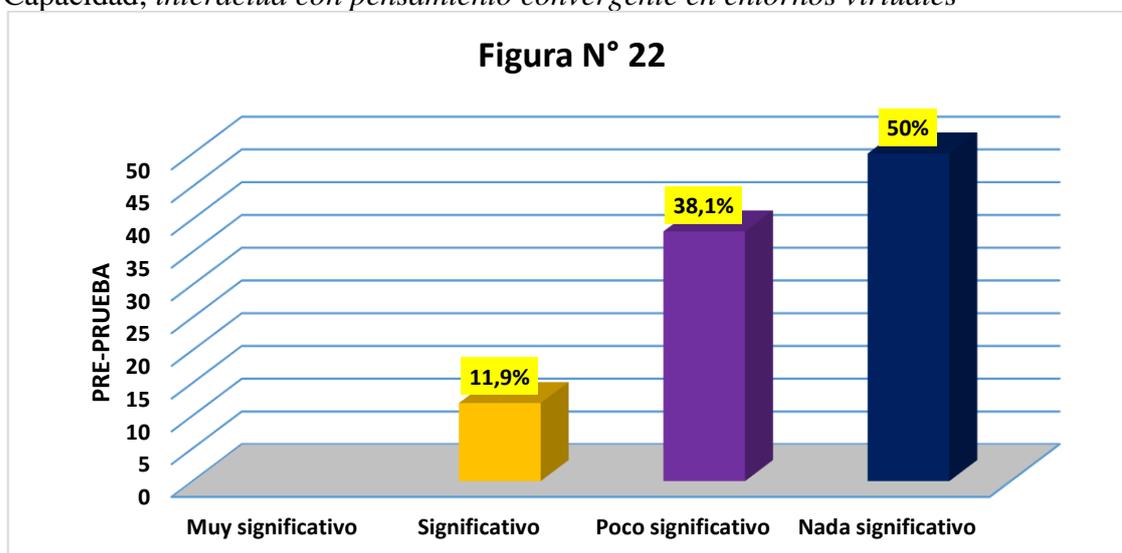
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 61,9% *Se desenvuelven en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales de modo **nada significativo**.*
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Se desenvuelven en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales de modo **poco significativo**.*
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Se desenvuelven en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales de modo **significativo**.*

TABLA 24				
<i>Resultados descriptivos del indicador 22:</i>				
<i>Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	05	11,9	13	30,9
Poco significativo	16	38,1	04	9,5
Nada significativo	21	50		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°22

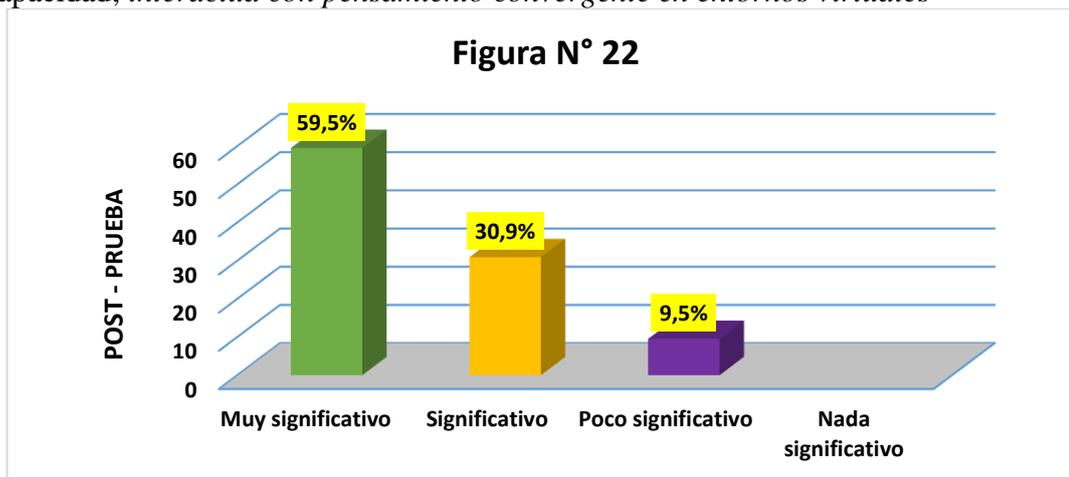
INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 21 estudiantes, que en porcentaje es el 50% *Observan diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales* de modo **nada significativo**.

- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Observan diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 05 estudiantes, que en porcentaje es el 11,9% *Observan diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales* de modo **significativo**.

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°22

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

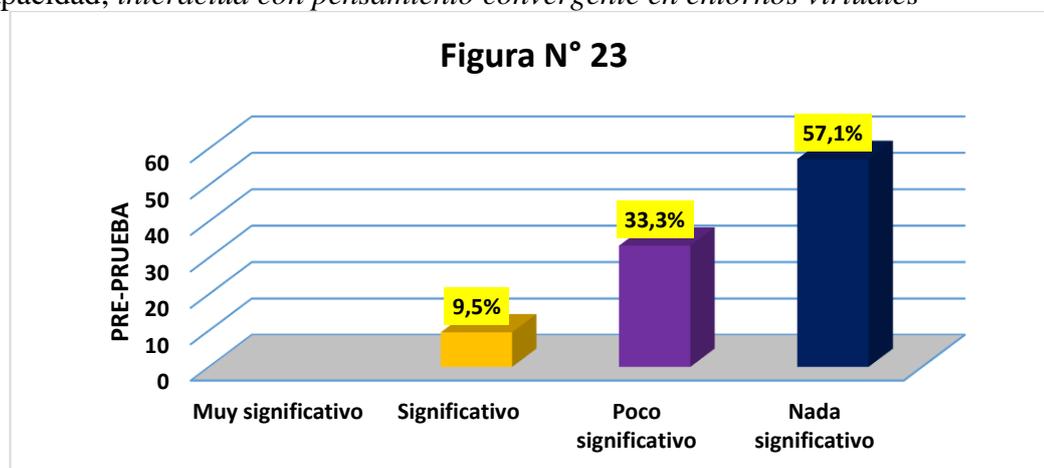
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Observan diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Observan diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Observan diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales* de modo **significativo**.

TABLA 25				
<i>Resultados descriptivos del indicador 23:</i>				
<i>Organiza su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			26	61,9
Significativo	04	9,5	13	30,9
Poco significativo	14	33,3	03	7,1
Nada significativo	24	57,1		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



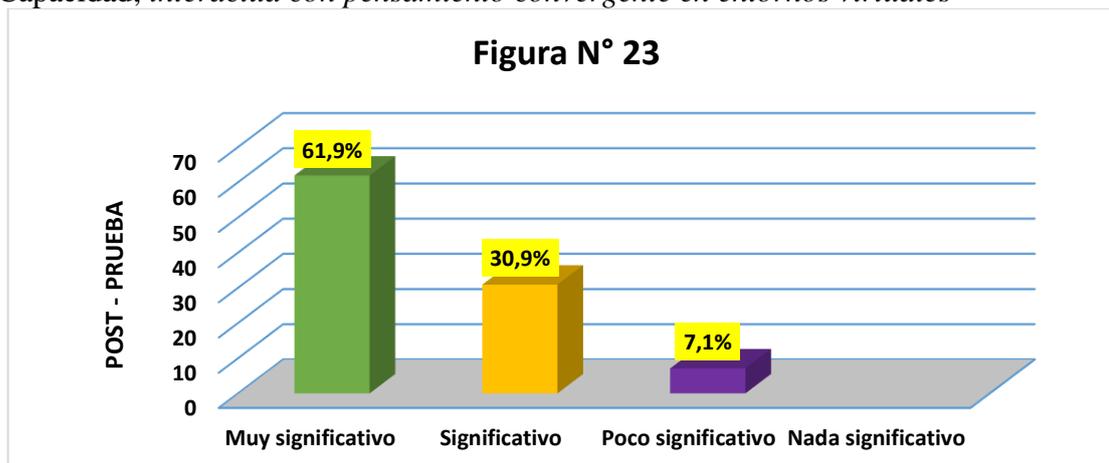
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°23

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 24 estudiantes, que en porcentaje es el 57,1% *Organizan su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento* de modo **nada significativo**.
- ✓ 14 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Organizan su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento* de modo **poco significativo**.
- ✓ 04 estudiantes, que en porcentaje es el 9,5% *Organizan su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento* de modo **significativo**.

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°23

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

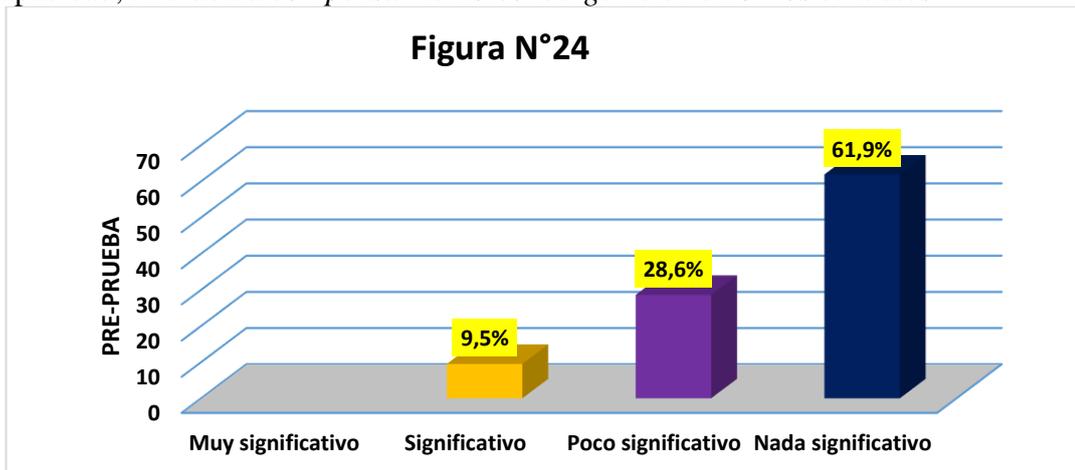
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 61,9% *Organizan su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento de modo **nada significativo**.*
- ✓ 13 estudiantes, que en porcentaje es el 30,9% *Organizan su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento de modo **poco significativo**.*
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Organizan su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento de modo **significativo**.*

TABLA 26				
<i>Resultados descriptivos del indicador 26:</i>				
<i>Desarrolla estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			25	59,5
Significativo	04	9,5	15	35,7
Poco significativo	12	28,6	02	4,8
Nada significativo	26	61,9		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



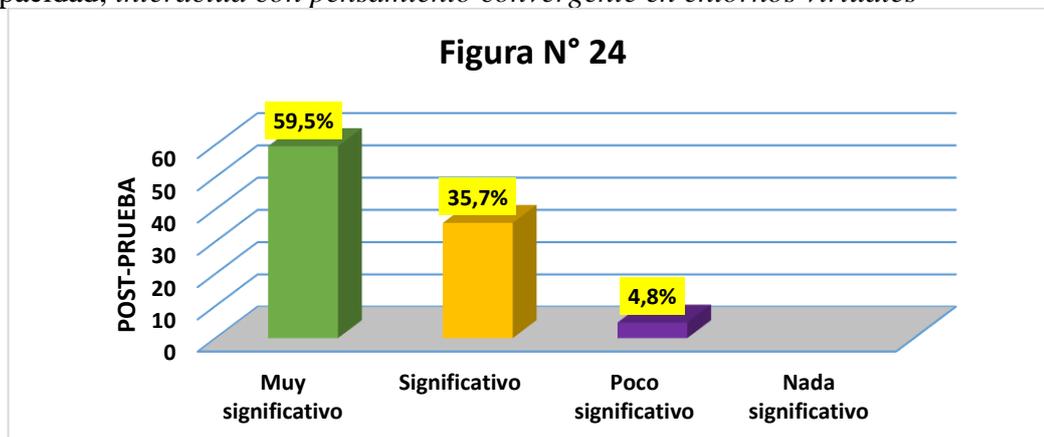
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°24

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 26 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Desarrollan estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales de modo nada significativo.*
- ✓ 12 estudiantes, que en porcentaje es el 33,3% *Desarrollan estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales de modo poco significativo. Desarrollan estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales de modo significativo.*

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°24

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

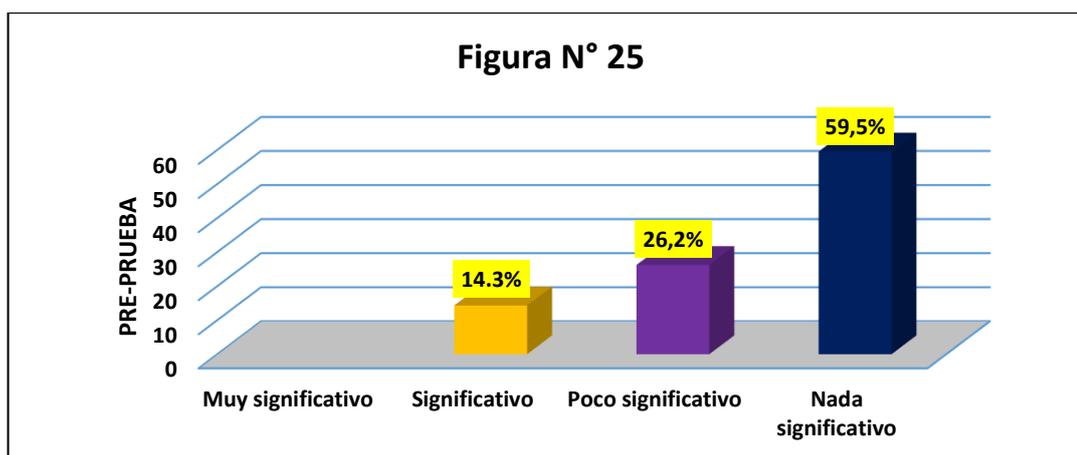
En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Desarrollan estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales* de modo **nada significativo**.
- ✓ 15 estudiantes, que en porcentaje es el 35,7% *Desarrollan estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales* de modo **poco significativo**.
- ✓ 02 estudiantes, que en porcentaje es el 4,8% *Desarrollan estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales* de modo **significativo**.

ABLA 27 <i>Resultados descriptivos del indicador 25:</i>				
<i>Emplea estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes</i>				
INDICADORES DE EVALUACIÓN	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	fi	%	fi	%
Muy significativo			23	54,8
Significativo	06	14,3	16	38,1
Poco significativo	11	26,2	03	7,1
Nada significativo	25	59,5		
TOTAL	42	100	42	100

Nota: datos tomados sobre la tercera dimensión

Capacidad; *interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales*



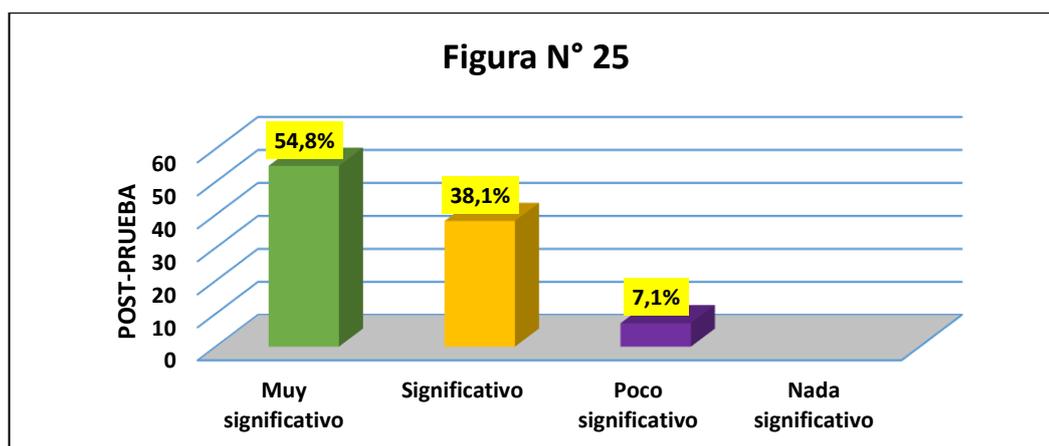
Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°25

INTERPRETACIÓN DE LA PRE – PRUEBA

En los datos obtenidos al inicio de la investigación podemos conocer el nivel del aprendizaje cooperativo en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, en estudiantes de la I.E. 32743, El Valle, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran lo siguiente:

- ✓ 25 estudiantes, que en porcentaje es el 59,5% *Emplean estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes de modo **nada significativo**.*
- ✓ 11 estudiantes, que en porcentaje es el 26,2% *Emplean estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes de modo **poco significativo**.*
- ✓ 06 estudiantes, que en porcentaje es el 14,3% *Emplean estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes de modo **significativo**.*

Capacidad; interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales



Nota: la figura muestra las cifras de mejora del indicador N°25

INTERPRETACIÓN DE LA POST – PRUEBA

En los datos obtenidos al final de investigación haciendo uso de estrategias centradas en el aprendizaje cooperativo se pudo observar una mejora significativa en el logro de la competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC, con respecto a la dimensión: **Capacidad: Interactúa en entornos virtuales**, los datos estadísticos recogidos nos ilustran los siguientes resultados:

- ✓ 23 estudiantes, que en porcentaje es el 54,8% *Generan su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros de modo **nada significativo**.*
- ✓ 16 estudiantes, que en porcentaje es el 38,1% *Emplean estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes de modo **poco significativo**.*
- ✓ 03 estudiantes, que en porcentaje es el 7,1% *Emplean estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes de modo **significativo**.*

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

Para la contrastación de la hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación APLICADA se trabajó con la técnica de PRUEBA y DISPRUEBA para investigaciones de diseño EXPERIMENTAL, que se administra de la siguiente manera:

- A. PRUEBA: Prueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o mayor al 60%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha

confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.

- B. DISPRUEBA: Disprueba parcial respecto a la hipótesis con un porcentaje igual o menor al 40%: entonces lo que se ha afirmado en la hipótesis se ha confirmado parcialmente de acuerdo al resultado que se incluyen en las tablas y gráficos correspondientes.

En el Capítulo I, sobre el problema de investigación planteamos la hipótesis mediante el siguiente enunciado:

Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

Considerando como premisas los resultados del trabajo de investigación, cuyo número de estudiantes que demostraron una mejora en su desenvolvimiento en ambientes virtuales después de haber aplicado las estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo” (**PRUEBA**). Y estudiantes que no demostraron una mejora significativa en su desenvolvimiento en ambientes virtuales después de que se aplicó la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” (**DISPRUEBA**), tenemos:

Tabla 28									
<i>Resultados del grado de influencia de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales</i>									
	01	02	03	04	05	06	07	TOTAL	
								DISPRUEBA	PRUEBA
MS	26	25	26	25	23	24	23	24,6	75,4
S	13	12	13	15	16	16	15	14,3	85,7
PS	03	04	03	02	03	02	03	2,9	97,1
NS									
TOTAL								13,93	86,07

Tabla 29
<i>Resultados del grado de influencia de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; gestiona información pertinente de entornos virtuales</i>

	08	09	10	11	12	13	14	15	16	TOTAL	
										DISPRUEBA	PRUEBA
MS	25	23	28	26	24	26	25	23	24	24,9	75,1
S	13	14	09	13	13	13	15	16	15	13,4	86,6
PS	04	05	05	03	04	03	02	03	02	3,4	96,6
NS											
TOTAL										13,9	86,1

Tabla 30											
<i>Resultados del grado de influencia de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales</i>											
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL	
										DISPRUEBA	PRUEBA
MS	24	25	23	27	26	23	26	25	23	24,7	75,3
S	14	13	14	09	13	13	13	15	16	13,3	86,7
PS	03	04	05	05	03	04	03	02	03	3,6	96,4
NS											
TOTAL										13,87	86,13

PRUEBA DE HIPÓTESIS EN BASE A LA TÉCNICA PRUEBA Y LA DISPRUEBA:

TABLA N° 31					
DIMENSIÓN	PRUEBA*	%	DISPRUEBA**	%	TOTAL %
1	86,07	86,07	13,93	13,93	100
2	86,1	86,1	13,9	13,9	100
3	86,13	83,13	13,87	13,87	100
TOTAL, GLOBAL	100	86,1%	100	13,9%	100
PORCENTAJES	86,1%		13,9%		100

Fuente: Resultados de las tablas N° 28, 29 Y 30

Elaboración propia.

C. INTERPRETACIÓN:

- * PRUEBA: 86,1% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

- ** DISPRUEBA: 13,9%, de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron relativamente su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

CONCLUSIÓN GLOBAL DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

PRIMERO:

En un 86,1% se demostró que existe una influencia significativa de las estrategias centradas en el “Aprendizaje Cooperativo” en la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.

SEGUNDO:

En un 13,9%, se demostró que no hubo una influencia relativa de la mejora de la variable dependiente.

TERCERO:

- a. En base a los resultados del trabajo de campo se demostró que los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales, en el marco del logro de las capacidades: *gestiona información pertinente de entornos virtuales, interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales y de la capacidad interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales.*

5.3. Discusión de resultados

La discusión de resultados se realizará bajo los fundamentos planteados por Dr. Cristian Díaz Vélez, Editor Científico de la Revista Científica del Cuerpo Médico del Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo (Revista indizada en IMBIOMED, SISBIB, INDEX COPERNICUS, DIALNET, LATINDEX).

CON LA BASE TEÓRICA Y ANTECEDENTES:

Veamos la siguiente apreciación sobre la generación del alfabetismo epistemológico:

El aprendizaje cooperativo se basa en la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Puede ser a través de la metodología sincrónica o asincrónica. Los resultados serán siempre compartidos por el grupo, donde es fundamental la participación activa de todos los miembros de forma cooperativa y abierta hacia el intercambio de ideas del grupo. El docente brindará las normas, estructura de la actividad y realizará el seguimiento y la valoración. (Guerrero, 2004, p. 76)

En relación con el trabajo realizado, tiene mucha similitud con nuestro punto de vista sobre el aprendizaje cooperativo, nosotros también advertimos que el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos pequeños en el que los alumnos trabajan juntos para obtener los mejores resultados de aprendizaje tanto en lo individual como en los demás.

En la actualidad, el mundo laboral y profesional exige cada vez más el trabajo y dinámicas de equipo, grupos de trabajo y estructuras más horizontales que jerárquicas. De esta manera, en las escuelas hace años que se está enfatizando los valores del aprendizaje colaborativo para asegurar, entre otros muchos fines, que las futuras generaciones estén preparadas para el nuevo mercado laboral.

El aprendizaje cooperativo se basa en la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Puede ser a través de la metodología sincrónica o asincrónica. Los resultados siempre se comparten con el grupo y es esencial que todos los miembros participen de manera colaborativa, abierta y activa en el intercambio de ideas dentro del grupo. El docente establece reglas y estructura para las actividades, las supervisa y evalúa. (Guerrero, 2004, p. 76)

El aprendizaje colaborativo puede potenciar la integración entre alumnos de distintas culturas, religiones y costumbres debido al carácter multicultural que cada vez más adquieren las sociedades modernas en todo el mundo.

El aprendizaje colaborativo parte de un modelo de enseñanza que se aplica en las aulas desde hace prácticamente una década, y consiste básicamente en el desarrollo cognitivo de los alumnos que comprenden para todas las edades haciendo de este aprendizaje un desarrollo gradual de interacción entre las personas.

CON LOS ANTECEDENTES

Condor, E. (2019). *Modelo de enseñanza - aprendizaje cooperativo usando las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional José María Arguedas*. (tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos)

Pretende mejorar el rendimiento académico de los estudiantes aplicando un nuevo modelo de enseñanza - aprendizaje cooperativo usando las TIC a los estudiantes de la asignatura de Inteligencia de Negocio, con la finalidad de que sirviera de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje para mejorar el rendimiento académico y buscando que el modelo contribuya a la formación total e integral de los estudiantes. Se desarrolló el modelo indicado según la metodología de aprendizaje cooperativo planteado por los hermanos David y Roger Johnson y el desarrollo de la plataforma web basado en un blog, foro, chat, y un wiki, herramientas TIC adecuados para desarrollar aprendizaje cooperativo. (Condor, 2019, p. 6)

Entonces se advierte que el aprendizaje colaborativo se refiere al uso educativo de grupos pequeños en los que los estudiantes trabajan juntos individualmente o con otros estudiantes para lograr resultados de aprendizaje óptimos. Son sus elementos: La interdependencia positiva. Responsabilidad individual y grupal. Interacción estimuladora. Habilidades interpersonales y grupales y la evaluación grupal. Entre sus beneficios tenemos: Desarrollo de pensamiento de alto nivel, de la comunicación oral, de la autogestión y de habilidades de liderazgo. Mejora en la interacción entre alumnas e institución educativa. Incremento en la retención académica, la autoestima y la responsabilidad.

CON LA HIPÓTESIS:

La hipótesis de investigación fue planteada con el siguiente enunciado:

Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

Para la contrastación de la hipótesis, teniendo en cuenta que es una investigación APLICADA se trabajó con la técnica de PRUEBA y DISPRUEBA para investigaciones de diseño EXPERIMENTAL. Mediante esta técnica se obtuvo los siguientes resultados:

PRIMERO:

PRUEBA: 86,1% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron su desenvolvimiento en ambientes virtuales

** DISPRUEBA: 13,9%, de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron relativamente su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

SEGUNDO:

En base a los resultados del trabajo de campo se demostró que los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales, en el marco del logro de las capacidades: gestiona información pertinente de entornos virtuales, interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales y de la capacidad interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales.

APRECIACIÓN:

El estudiante, a través del aprendizaje cooperativo, puede

Mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales que como un espacio educativo que está alojado en la web, es un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos.

5.4. Aporte científico de la investigación

Son los aportes científicos de la investigación que se presenta:

Los estudiantes Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participaron con esmero y responsabilidad en las sesiones de aprendizaje donde se hizo aplicó y gestionó de manera adecuada, pertinente y didáctica la

estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo mejoraron sustancialmente su desenvolvimiento en ambientes virtuales.

El uso metodológico con pertinencia, adecuado y oportuno de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” facilitó el logro de las capacidades: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales e interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales, en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.

La investigación que se expone orienta al lector hacia el mejor conocimiento de la importancia que tiene desenvolvimiento en ambientes virtuales y tener reconocerla como una plataforma web diseñada para facilitar la gestión de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; es decir, permite administrar, distribuir, realizar las actividades de enseñanza y aprendizaje de acuerdo a cada plan de estudios. Además, valorar su significado de los espacios virtuales que son utilizados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promover el desarrollo de habilidades interpersonales, complementar la educación presencial y facilitar el seguimiento del aprendizaje. Entre sus beneficios se encuentran la calidad educativa del aprendizaje y la motivación.

El aporte científico de la investigación que se expone tiene su fundamento en el método científico, instrumento básico de la investigación científica señala que un estudio inquisitivo de este nivel tiene su génesis con la observación, de ella se desprende el problema, bajo esta premisa se definió y logró el objetivo, que a la letra dice: Diseñar e implementar la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle. El método conveniente utilizado fue el analítico que facilitó conocer, entender y explicar las diversas teorías incluidas fundamentalmente en el marco teórico. Mientras que por su naturaleza el tipo de investigación fue APLICADA, porque se aplicó la variable independiente para ver la mejora y desarrollo de la dependiente. El nivel EXPLICATIVO, porque estuvo dirigida hacia la búsqueda de visibilizar las causas que generan el limitado logro de las capacidades aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales. Párrafos más adelante de incluye

los resultados, siendo estos: PRUEBA: 86,1% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron su desenvolvimiento en ambientes virtuales. Mientras la DISPRUEBA señala que el 13,9%, de alumnos y alumnas mejoraron de manera relativa

CONCLUSIONES

- a) PRUEBA: 86,1% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” mejoraron su desenvolvimiento en ambientes virtuales. DISPRUEBA: 13,9%, mejoraron su desenvolvimiento en ambientes virtuales de manera muy relativa.

- b) De conformidad con los resultados de la investigación, se tiene, según la PRUEBA el 86,07% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” consolidaron y lograron desarrollar su capacidad: *gestiona información pertinente de entornos virtuales*, según la DISPRUEBA 13,93% lo hicieron muy relativamente. Esta mejora se visibiliza porque los estudiantes mejoraron sus actividades de investigación, practica y funcionalidad en sus ambientes virtuales.

- c) En concordancia con los resultados de la investigación, se demostró, según la PRUEBA el 86,1% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” optimizaron su capacidad; interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales. Según la DISPRUEBA el 13,9% mejoraron muy relativamente. Es notorio esta optimización porque los estudiantes tuvieron mejora en su capacidad de gestionar la información en su entorno virtual.

- d) De acuerdo con los resultados de la investigación, se comprobó, según la PRUEBA el 86,13% de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” reforzaron su capacidad; interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales, según la DISPRUEBA el 13,87% lograron parcialmente. Este cambio positivo se evidencia porque los estudiantes de nivel secundaria supieron interactuar con las personas de su entorno de manera virtual sin dificultad.

SUGERENCIAS

A los docentes de la Institución Educativa N° 32743:

Hacer uso de la estrategia “Aprendizaje Cooperativo” con el propósito de mejorar su capacidad; aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, con este logro mejora la:

- ✓ Practica actividades de investigación y colaboración digitales.
- ✓ Practica de sus actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia.
- ✓ Realización de actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.

A los directivos de la Institución Educativa N° 32743:

Organizar eventos con la finalidad de consolidar a través de la gestión de la estrategia “Aprendizaje Colaborativo” la mejora de su del desenvolvimiento en ambientes virtuales, en el marco del logro de la capacidad gestiona información pertinente de entornos virtuales, con la finalidad que el estudiante:

- ✓ Asuma roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.
- ✓ Evalué las actividades de investigación y colaboración digital.
- ✓ Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.
- ✓ Promueva actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal.

A los estudiantes – docentes del doctorado en Ciencias de la Educación:

Promover la optimización a través de la estrategia “Aprendizaje Cooperativo” con el propósito de mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales, en el marco del logro adecuado de la capacidad interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales, con la finalidad que los alumnos y alumnas muestren la habilidad para:

- ✓ Integrar sus procesos de aprendizaje y configurar entornos virtuales en que participa así generar actividades colaborativas y comprensivas.
- ✓ Desenvolverse en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.

- ✓ Generar o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.
- ✓ Desenvolverse en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.

REFERENCIAS

- Alárcon, N., Ramirez, M. y Vilchez, M. (2014). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su relación con el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la especialidad de inglés-francés, promoción 2011 de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Chosica, 2013.* (tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Repositorio Institucional:
https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/700/T025_09580299_T.pdf?sequence=1
- Álvarez, C. (2015). *Aprendizaje colaborativo mediado por TIC en la enseñanza universitaria: un acercamiento a las percepciones y experiencias de profesores y alumnos.* (Tesis doctoral, la Universidad Autónoma de Chihuahua, Salamanca). Repositorio institucional.
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/127968/DDOMI_AlvarezOlivasV_MetodosAudiovisualesPedagogia.pdf;jsessionid=A8724641C2F6A4A6A904C6F71EB34D5D?sequence=1
- Bandura, A., & Walters, R. (1974). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad.* Colombia: Alianza Editorial.
- Caballo, V. (2000). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* México: Fondo de Cultura Económica.
- Campos, P. (2009). *Programa de aprendizaje cooperativo para favorecer la comprensión lectora.* Lima: Editorial San Marcos.
- Ceballos, H., Ospina, L. y Restrepo, J. (2017). *Integración de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* (tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana) Repositorio institucional.
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3370/INTEGRACION%20DE%20LAS%20TIC%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20ENSE%20ANZA.pdf?sequence=1>
- Condor, E. (2019). *Modelo de enseñanza - aprendizaje cooperativo usando las TIC en el rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional José María Arguedas.* (tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos). Repositorio institucional:
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/11519?show=full>

- Cordero, G. y Luna, E. (2010), Encuesta retos de la evaluación de los programas de formación de profesores: el caso de un programa en métodos de aprendizaje cooperativo. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, vol. 3, núm. 1, pp. 193-201.
- Domenique, C. (2012). *Actitudes maternas y habilidades sociales en hijos de 5 años en la red N° 10 del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Fernández, J. et al. (2013). *Actividades y juegos cooperativos para educar en la escuela y en el tiempo libre*. Madrid: CCS.
- Ferreiro, R. (2009). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo método ELI*. México: Trillas
- Ferreiro, R., Calderón, M. (2001). *El ABC del aprendizaje cooperativo: trabajar en equipo para enseñar aprender*. México: Trillas
- Fundación Botín. (2015). *Educación Emocional y social. Análisis Internacional. Informe fundación Botín 2015*. Santander: Fundación Botín.
- García, M. (1993). *Análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*. Madrid. Alianza Universidad Textos.
- García, R., Traver, J. y Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS
- Goleman, D. (2008). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- González, D. (2012). *El aprendizaje cooperativo como una alternativa para la enseñanza de la geografía en primero de secundaria*. Mexico: UPN
- González, V., Traver, J. y García, R. (2011), *El aprendizaje cooperativo desde una perspectiva ética*. Madrid: Estudios sobre Educación.
- Johnson, David y Johnson, R. (1987). *Un metaanálisis de estructuras de objetivos cooperativos, competitivos e individualistas*. México: Hillsdale.
- Kagan, S. (1994). *Aprendizaje cooperativo*. Colombia: Arial.
- Martínez, B. (2017). *Aprendizaje cooperativo y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de Ingeniería agraindustrial de la Universidad José María Arguedas 2015*. (tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Vladizán).
 Repositorio institucional:
<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/4854/PIDS00224M26.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Mejía, E. (2005). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: Universidad Mayor de San Marcos.
- Ministerio de educación de Perú. (2015). *Rutas de aprendizaje. Área curricular Personal Social. Ciclo II. fascículo 1*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación de Perú. (2016). *Currículo Nacional*. LimaPerú: Ministerio de Educación.
- Miranda, C. (2016). *El uso de las TICS en la práctica docente y el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. José María Arguedas – Junín 2015*. (tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán). Repositorio institucional:
http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/UNHEVAL/1843/TM_Miranda_Toropoco_Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Monjas, M. (2014). *Relaciones intrpersonales positivas*. Valladolid, España.
- Muñoz, C., Crespi, P., & Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid, España: Paraninfo.
- Peñañiel, E., & Serrano, C. (2010). *Habiidades sociales*. Madrid: EDITEX.
- Perez, P. (1995). *Doctrina Social*. Piura: UDEP.
- Perez, P. (2008). *Psicología Educativa*. Piura: Editorial San Marcos.
- Ramírez, S. E. (2017). *El aprendizaje colaborativo y su influencia en el logro del aprendizaje en el curso de contabilidad de instituciones financieras de una Universidad Pública de la región Huánuco*. (Tesis de maestría, Universidad Cayetano Heredia) Repositorio institucional UN.
http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/1450/Aprendizaje_Ramirez_Rengifo_Segundo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Santiago, M. (2018). *El aprendizaje cooperativo como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de 5° grado de primaria*. (tesis de maestría, Universidad Veracruzana – México) repositorio institucional.
<https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Santiago-HernandezMaricela.pdf>
- Schaffer, R. (2000). *Desarrollo Social*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Slavin, Robert (2011). *Instrucción basada en el aprendizaje cooperativo*. Nueva York: Taylor & Francis
- Tamayo, M. (1998). *Diccionario de la investigación científica*. México: Editorial Limusa.

- Trujillo, Fernando y Miguel Ángel Ariza (2006), *Experiencias educativas en aprendizaje cooperativo*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Traver, J. y Rodríguez, M. (2010). *Los cuadernos de aprendizaje en grupo*. Valencia: La Xara-Novadors
- Tucto, Sh. K. (2016). *Calidad docente y estrategias de aprendizaje en estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación*. (Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco). Repositorio Institucional. [http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/889/TUCTO%20SAN TAMARIA%20Sheila%20Karina.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/889/TUCTO%20SAN%20TAMARIA%20Sheila%20Karina.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vived, E. (2011). *Habilidades sociales, autonomía personal y autorregulación*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de consistencia

MATRÍZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO PARA EL LOGRO DE LA COMPETENCIA: SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC, EN ESTUDIANTES DE LA I.E. 32743, EL VALLE

PROB. GRL.	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJET. GRL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓT. GRL	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	Téc.	Ins.
¿En qué medida la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” influye en la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle?	¿De qué manera la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” influye en el logro de la capacidad; <i>aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales</i> , en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023?	Diseñar e implementar la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.	Consolidar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; <i>aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales</i> , en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.	Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su desenvolvimiento en ambientes virtuales.	Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su capacidad; <i>gestiona información pertinente de entornos virtuales</i> .	ESCALA DE CALIFICACIÓN DE APRENDIZAJE	CUESTIONARIO
	¿Cómo impacta la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” en el logro de la capacidad; <i>gestiona información pertinente de entornos virtuales</i> , en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023?		Optimizar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; <i>gestiona información pertinente de entornos virtuales</i> , en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.		Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su capacidad; <i>interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales</i> .		
	¿Qué efecto produce la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” en el logro de la capacidad; <i>interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales</i> , en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023?		Reforzar a través de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” el logro de la capacidad; <i>interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales</i> , en estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, periodo 2023.		Los estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, que participan con esmero y responsabilidad en la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” son más proclives a mejorar su capacidad; <i>interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales</i> .		



ANEXO 02.

Consentimiento informado



ID: _____

FECHA: _____

TÍTULO: APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32743, DEL VALLE.

OBJETIVO: Diseñar e implementar la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.

INVESTIGADOR: Yoni Cesar, Mendoza Arqueño

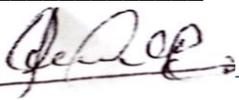
Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: _____

Firma del investigador responsable:  _____



Huánuco, 2023

ANEXO 03: Instrumentos

P1 = PRE PRUEBA, PARA CONOCER LA SITUACIÓN REAL DEL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA CENTRADA EN EL “APRENDIZAJE COOPERATIVO”.

I. INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN		
01	Muy significativo	MS
02	Significativo	S
03	Poco significativo	PS
04	Nada significativo	NS

II. CUESTIONARIO

CUESTIONARIO PARA LA PRE - PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DEL TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN
EL “APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
APRENDE CON SENTIDO REFLEXIVO DE ENTORNOS VIRTUALES

ESTUDIANTE:
.....

¿Qué grado de significado tiene el nivel de logro del estudiante respecto a los siguientes indicadores?		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.				
02	Practica actividades de investigación y colaboración digitales.				
03	Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.				
04	Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.				
05	Interpreta su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo.				
06	Integra distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales.				
07	Representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos				

CUESTIONARIO PARA LA PRE - PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DEL TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN
EL “APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
GESTIONA INFORMACIÓN PERTINENTE DE ENTORNOS VIRTUALES

ESTUDIANTE:

¿Qué grado de significado tiene el nivel de logro del estudiante respecto a los siguientes indicadores?		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades				
02	Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.				
03	Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.				
04	Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.				
05	Promueve actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal.				
06	Experimenta de manera autorregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales.				
07	Representa ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales.				
08	Genera su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros.				
09	Selecciona, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional.				

CUESTIONARIO PARA LA PRE - PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DEL TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL
 “APRENDIZAJE COOPERATIVO”
 PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
 INTERACTÚA CON PENSAMIENTO CONVERGENTE EN ENTORNOS VIRTUALES

ESTUDIANTE:

¿Qué grado de significado tiene el nivel de logro del estudiante respecto a los siguientes indicadores?		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes.				
02	Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas.				
03	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.				
04	Genera o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.				
05	Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.				
06	Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.				
07	Organiza su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento.				
08	Desarrolla estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales.				
09	Emplea estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes.				

**X = APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA “APRENDIZAJE
COOPERATIVO”**



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA
“APRENDIZAJE COOPERATIVO”**

TESISTA:

Yoni Cesar, MENDOZA ARQUEÑO

I. ASPECTOS GENERALES:

a. Nombre de la estrategia:

APRENDIZAJE COOPERATIVO

b. Nombre de la responsable:

Yoni Cesar, MENDOZA ARQUEÑO

II. POBLACIÓN BENEFICIARIA

- ✓ Institutos de educación de nivel secundaria.
- ✓ Estudiantes de nivel secundaria
- ✓ Docentes
- ✓ Padres de familia
- ✓ Estudiantes de educación

III. ASPECTO CONCEPTUAL

a) Técnica encuesta

La encuesta es una técnica de investigación que tiene como objetivo “obtener información que se pueda analizar, extraer modelos y hacer comparaciones, con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación

b) Instrumento cuestionario

La finalidad del cuestionario es obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación.

Para el cuestionario lo primero que se hará es plantear que es lo que nos interesa obtener. En definitiva, desde la lógica de la investigación se planteó un objetivo claro. En nuestro caso, el instrumento responde al título de la investigación: APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32743, DEL VALLE.

IV. ADMINISTRACIÓN

El instrumento, denominado, cuestionario, nos permitirá recoger información sobre el grado de influencia de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para

la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle, en estudiantes de la muestra seleccionada.

El cuestionario estará conformado por un conjunto de preguntas relacionados con las variables, las dimensiones y específicamente con los indicadores de cada uno de ellos, se administrará antes y después de la aplicación de la variable independiente: aprendizaje colaborativo.

Cada indicador, incluido en el cuestionario tiene cuatro alternativas: Muy significativo, significativo, poco significativo y nada significativo.

V. OBJETIVOS

- ✓ El instrumento, denominado, cuestionario, nos permitirá recoger información sobre el grado de influencia de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.
- ✓ Desarrollar acciones de planificación, ejecución y evaluación de la estrategia centrada en el “APRENDIZAJE COOPERATIVO” para garantizar el logro de la capacidad: *aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales e interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales.*
- ✓ Desarrollar acciones de sesión de aprendizaje cooperativo mediante el fortalecimiento de talleres: glosarios colaborativos, subgrupos de discusión e, interacción positiva.
- ✓ Implementar los lineamientos para las estrategias centradas del aprendizaje cooperativo conducente el desarrollo en la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales y sus competencias aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales, gestiona información pertinente de entornos virtuales e interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales.

VI. TABLA DE ACTIVIDADES

RESUMEN DEL TRABAJO- VARIABLE INDEPENDIENTE								
VARIABLE	DIMENSIÓN	NOMBRE DEL TALLER	ACTIVIDADES/ TEMAS	CRONOGRAMA 2023			TÉC.	ACT.
				O	N	D		
ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO	Glosarios colaborativos	Taller para el logro de la capacidad: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales	Sesión de clase: Adecuando la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.	X			Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	Subgrupos de discusión	Taller para el logro de la capacidad: gestiona información pertinente de entornos virtuales	Sesión de clase: Organizando y sistematizando la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades.		X			
	Interacción positiva	Taller para el logro de la capacidad: interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales	Sesión de clase: Organizando e interpretando las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes.			X		

OPERACIONALIZACIÓN – VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES DE LOGRO	TÉC.	INST.
COMPETENCIA: SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	Capacidad: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales	Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad. Practica actividades de investigación y colaboración digitales. Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento. Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia. Interpreta su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo. Integra distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales. Representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos.	ENCUESTA	CUESTIONARIO
	Capacidad: gestiona información pertinente de entornos virtuales	Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades. Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales. Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital. Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas. Promueve actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal. Experimenta de manera autoregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales. Representa ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales. Genera su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros. Selecciona, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional.		
	Capacidad: interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales	Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes. Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas. Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones. Genera o modifica vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados. Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales. Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales. Organiza su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento. Desarrolla estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales. Emplea estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes.		

✓ **Propósito:**

El desarrollo del desenvolvimiento en ambientes virtuales en los estudiantes de 4to grado de educación secundaria de la Institución Educativa N° 32743, “Santa Rosa de Lima”, distrito de Santa María del Valle, mediante la aplicación de la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo”.

N°	ACTIVIDAD	TÉCNICA Y TEMAS A TRATAR	FECHA/HORAS
01	Taller N° 1 Taller para el logro de la capacidad: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales	Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad. Practica actividades de investigación y colaboración digitales. Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento. Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.	Del 04 de setiembre al 25 de setiembre del 2023

Elaboración propia

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DEL PRIMER TALLER			
INTRODUCCIÓN	MATERIALES	DESARROLLO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
En este taller, se adecuará la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad	Los recursos materiales necesarios para el desarrollo del taller son: Laptop Retroproyector Pizarra Textos, media página por indicador. Cartulinas	En la sesión de aprendizaje los estudiantes deben realizar; 1. Pasos del método científico 2. Presentación 3. Preguntas de reflexión sobre el tema. 4. Conformación de equipos para la solución del problema. 5. Desarrollo del tema a cargo de la responsable de la investigación. 6. Visualización del primer video referentes al tema.	ESCALA DE CALIFICACIÓN DE APRENDIZAJE: Muy significativo Significativo Poco significativo Nada significativo
EVALUACIÓN: A través del cuestionario, que incluye siete preguntas sobre la primera dimensión. <i>Capacidad: aprende con sentido reflexivo de entornos virtuales</i>			
FINALIZACIÓN:			

Pregunta de reflexión, ¿Qué he aprendido? ¿Qué me falta aprender? ¿Qué dudas tengo? ¿Cómo usar el método científico en la vida diaria? Si no hace ¿Qué debemos hacer?

Elaboración de la tesista

SESIONES DE APRENDIZAJE				
DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	TEMAS	FECHA	HORA
CAPACIDAD: APRENDE CON SENTIDO REFLEXIVO DE ENTORNOS VIRTUALES	PRIMERA SESIÓN	Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.	04-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Practica actividades de investigación y colaboración digitales.	08-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	SEGUNDA SESIÓN	Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.	11-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.	15-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	TERCERA SESIÓN	Interpreta su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo	18-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Integra distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales.	22-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	CUARTA SESIÓN	Representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos	25-09-23	De 8:00 a 10:30 a.m.

N°	ACTIVIDAD	TÉCNICA Y TEMAS A TRATAR	FECHA/HORAS
02	Taller N° 2 Taller para el logro de la capacidad: gestiona información pertinente de entornos virtuales	Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades. Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales. Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.	Del 02 de octubre al 30 de octubre de 2023

Elaboración propia

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DEL SEGUNDO TALLER			
INTRODUCCIÓN	MATERIALES	DESARROLLO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
En este taller se organizará y sistematizando la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades	Los recursos materiales necesarios para el desarrollo del taller son: Laptop Retroproyector Pizarra Textos, media página por indicador. Cartulinas	En la sesión de aprendizaje los estudiantes realizar; 7. Pasos del método científico 8. Presentación 9. Preguntas de reflexión sobre el desarrollo del tema. 10. Conformación de equipos para la solución del problema. 11. Desarrollo del tema a cargo de la responsable de la investigación. 12. Visualización de videos sobre el tema.	ESCALA DE CALIFICACIÓN DE APRENDIZAJE: Muy significativo Significativo Poco significativo Nada significativo
EVALUACIÓN: A través del cuestionario, que incluye siete preguntas sobre la segunda dimensión. <i>Capacidad: gestiona información pertinente de entornos virtuales</i>			
FINALIZACIÓN: Pregunta de reflexión, ¿Qué he aprendido? ¿Qué me falta aprender? ¿Qué dudas tengo? ¿Cómo usar el método científico en la vida diaria? Si no hace ¿Qué debemos hacer?			

Elaboración de la tesista

SESIONES DE APRENDIZAJE				
DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	TEMAS	FECHA	HORA
CAPACIDAD: GESTIONA INFORMACIÓN PERTINENTE DE ENTORNOS VIRTUALES	PRIMERA SESIÓN	Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles, así como la relevancia para sus actividades.	02-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.	06-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	SEGUNDA SESIÓN	Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.	09-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.	13-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	TERCERA SESIÓN	Promueve actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal.	16-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Experimenta de manera autoregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales.	20-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	CUARTA SESIÓN	Representa ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales.	23-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Genera su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros.	27-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Selecciona, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional	30-10-23	De 8:00 a 10:30 a.m.

Nº	ACTIVIDAD	TÉCNICA Y TEMAS A TRATAR	FECHA/HORAS
03	Taller N° 3 Taller para el logro de la capacidad: interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales	Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes. Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas. Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.	Del 03 de noviembre al 30 de noviembre de 2023

Elaboración propia

PROCESO DE IMPLEMENTACIÓN DEL TERCER TALLER			
INTRODUCCIÓN	MATERIALES	DESARROLLO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
En este taller, se organizará e interpretando las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes	Los recursos materiales necesarios para el desarrollo del taller son: Laptop Retroproyector Pizarra Textos, media página por indicador. Cartulinas	En la sesión de aprendizaje los estudiantes realizar; 13.Pasos del método científico 14.Presentación 15.Preguntas de reflexión sobre el tema. 16.Conformación de equipos para la solución del problema. 17.Desarrollo del tema a cargo de la responsable de la investigación. 18.Visualización de videos respecto al tema.	ESCALA DE CALIFICACIÓN DE APRENDIZAJE: Muy significativo Significativo Poco significativo Nada significativo
EVALUACIÓN: A través del cuestionario, que incluye siete preguntas sobre la tercera dimensión. <i>Capacidad: interactúa con pensamiento convergente en entornos virtuales</i>			
FINALIZACIÓN: Pregunta de reflexión, ¿Qué he aprendido? ¿Qué me falta aprender? ¿Qué dudas tengo? ¿Cómo usar el método científico en la vida diaria? Si no hace ¿Qué debemos hacer?			

Elaboración de la tesista

SESIONES DE APRENDIZAJE				
DIMENSIÓN	ACTIVIDAD	TEMAS	FECHA	HORA

CAPACIDAD: INTERACTÚA CON PENSAMIENTO CONVERGENTE EN ENTORNOS VIRTUALES	PRIMERA SESIÓN	Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes.	03-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas.	06-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	SEGUNDA SESIÓN	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.	10-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Genera o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.	13-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	TERCERA SESIÓN	Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.	17-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.	20-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
	CUARTA SESIÓN	Organiza su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento.	24-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Desarrolla estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales.	27-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.
		Emplea estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes.	30-11-23	De 8:00 a 10:30 a.m.

P2 = POST PRUEBA, PARA CONOCER LA SITUACIÓN REAL DEL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA CENTRADA EN EL “APRENDIZAJE COOPERATIVO”

I. INDICADORES DE EVALUACIÓN

INDICADOR DE EVALUACIÓN		
01	Muy significativo	MS
02	Significativo	S
03	Poco significativo	PS
04	Nada significativo	NS

II. CUESTIONARIO

CUESTIONARIO PARA LA POST - PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DEL TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN
EL “APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
APRENDE CON SENTIDO REFLEXIVO DE ENTORNOS VIRTUALES

ESTUDIANTE:
.....

¿Qué grado de significado tiene el nivel de logro del estudiante respecto a los siguientes indicadores?		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.				
02	Practica actividades de investigación y colaboración digitales.				
03	Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.				
04	Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.				
05	Interpreta su entorno virtual personal consolidado como manifestación de trabajo colaborativo.				
06	Integra distintas actividades, valores, actitudes y conocimientos de otros contextos socio-culturales.				
07	Representa, interactúa e influye en otros entornos virtuales personales de contextos socio-culturales distintos				

CUESTIONARIO PARA LA POST - PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DEL TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN
EL “APRENDIZAJE COOPERATIVO”
PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
GESTIONA INFORMACIÓN PERTINENTE DE ENTORNOS VIRTUALES

ESTUDIANTE:

¿Qué grado de significado tiene el nivel de logro del estudiante respecto a los siguientes indicadores?		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades				
02	Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.				
03	Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.				
04	Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.				
05	Promueve actividades de investigación generando modelos interactivos de información desde su perfil personal.				
06	Experimenta de manera autoregulada con diversas estrategias para intervenir en actividades de los entornos virtuales .				
07	Representa ideas a través de objetos virtuales, organizándolas a partir de la información obtenida en entornos virtuales.				
08	Genera su entorno virtual personal para representar su identidad y su conocimiento e interactuar con otros.				
09	Selecciona, compara y elige entre distintas informaciones las más valiosas para su formación profesional.				

CUESTIONARIO PARA LA POST - PRUEBA

CUESTIONARIO ANTES DEL TRATAMIENTO CON LAS ESTRATEGIAS CENTRADAS EN EL
 “APRENDIZAJE COOPERATIVO”
 PARA EL LOGRO DE LA CAPACIDAD:
 INTERACTÚA CON PENSAMIENTO CONVERGENTE EN ENTORNOS VIRTUALES

ESTUDIANTE:

¿Qué grado de significado tiene el nivel de logro del estudiante respecto a los siguientes indicadores?		VALOR CUALITATIVO			
		MS	S	PS	NS
01	Organiza e interpreta las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes.				
02	Integra sus procesos de aprendizaje para configurar entornos virtuales en que participa para generar actividades colaborativas y comprensivas.				
03	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.				
04	Genera o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.				
05	Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.				
06	Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.				
07	Organiza su espacio virtual para optimizar la construcción de su conocimiento.				
08	Desarrolla estrategias para gestionar actividades de aprendizaje en las redes sociales y comunidades virtuales.				
09	Emplea estrategias de interacción en entornos virtuales para intercambiar experiencias de aprendizajes.				

CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS



CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO



ID: _____

FECHA: 26 – 07- 2023

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32743, DEL VALLE.

OBJETIVO GENERAL: Diseñar e implementar la estrategia centrada en el “Aprendizaje Cooperativo” para la mejora del desenvolvimiento en ambientes virtuales de estudiantes de la Institución Educativa, N° 32743, del distrito de Santa María del Valle.

INVESTIGADOR: Yoni Cesar, Mendoza Arqueño

La confiabilidad del instrumento se realizó con la prueba estadística Alfa de Cronbach, siendo el resultado el siguiente:

Estadística de fiabilidad del desenvolvimiento en ambientes virtuales		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,83	42

Fuente: Recuperado del programa Excel

Estadística de fiabilidad de la Competencia: Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0,89	0,89	42

Fuente: Recuperado del programa Excel

**ANEXO 04. Formato de validación de los instrumentos por jueces o juicios de
expertos**



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
VALIDACIÓN POR JUECES O EXPERTOS



HOJA DE INSTRUCCIONES PARA LA EVALUACIÓN

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	6. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	7. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	8. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	6. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	7. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	8. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	5. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	6. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	7. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	8. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.	5. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	6. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Fredi, SOTOMAYOR HERRERA

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Capacidad: personaliza entornos virtuales</i>	<i>Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.</i>	4	2	4	3
	<i>Practica actividades de investigación y colaboración digitales.</i>	3	4	4	4
	<i>Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.</i>	4	4	4	4
	<i>Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.</i>	4	3	4	4
<i>Capacidad: Gestiona información del entorno virtual</i>	<i>Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades.</i>	4	4	3	4
	<i>Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.</i>	3	4	4	2
	<i>Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.</i>	4	3	4	4
	<i>Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.</i>	4	4	3	4
<i>Capacidad: Interactúa en entornos virtuales</i>	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.</i>	4	4	4	2
	<i>Genera o modifica vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.</i>	4	3	4	4
	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.</i>	4	4	4	4
	<i>Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.</i>	4	4	3	2

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	()
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ ()	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22513273	962 871 270	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Arturo, Lucas Cabello

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Capacidad: personaliza entornos virtuales</i>	<i>Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.</i>	4	4	4	2
	<i>Practica actividades de investigación y colaboración digitales.</i>	4	3	4	4
	<i>Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.</i>	4	4	4	4
	<i>Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.</i>	4	3	4	4
<i>Capacidad: Gestiona información del entorno virtual</i>	<i>Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades.</i>	4	4	3	4
	<i>Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.</i>	3	4	4	2
	<i>Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.</i>	4	3	4	4
	<i>Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.</i>	4	4	3	4
<i>Capacidad: Interactúa en entornos virtuales</i>	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.</i>	4	4	4	2
	<i>Genera o modifica vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.</i>	3	4	4	2
	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.</i>	4	3	4	4
	<i>Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.</i>	4	4	3	2

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	()
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ ()	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22490418	943 937 002	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. David Ermilo, MENDIETA DELGADO

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Capacidad: personaliza entornos virtuales</i>	<i>Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.</i>	4	4	3	2
	<i>Practica actividades de investigación y colaboración digitales.</i>	4	3	4	4
	<i>Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.</i>	4	4	4	4
	<i>Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.</i>	4	3	4	4
<i>Capacidad: Gestiona información del entorno virtual</i>	<i>Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades.</i>	4	4	3	4
	<i>Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.</i>	3	4	4	2
	<i>Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.</i>	4	3	4	4
	<i>Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.</i>	4	4	3	4
<i>Capacidad: Interactúa en entornos virtuales</i>	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.</i>	4	4	4	2
	<i>Genera o modifica vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.</i>	4	3	4	4
	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.</i>	4	3	4	4
	<i>Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.</i>	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	()
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ ()	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22508145	962949454	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Dr. Orlando, Ascayo león

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Capacidad: personaliza entornos virtuales</i>	<i>Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.</i>	4	4	3	2
	<i>Practica actividades de investigación y colaboración digitales.</i>	4	3	4	4
	<i>Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.</i>	4	4	4	4
	<i>Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.</i>	4	3	4	4
<i>Capacidad: Gestiona información del entorno virtual</i>	<i>Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades.</i>	4	4	3	4
	<i>Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.</i>	3	4	4	2
	<i>Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.</i>	4	3	4	4
	<i>Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.</i>	4	4	3	4
<i>Capacidad: Interactúa en entornos virtuales</i>	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.</i>	4	4	4	2
	<i>Genera o modificar vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.</i>	4	3	4	4
	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.</i>	4	3	4	4
	<i>Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.</i>	4	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	()
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ ()	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
41722427	951 078 955	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
UNIDAD DE POSGRADO
DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

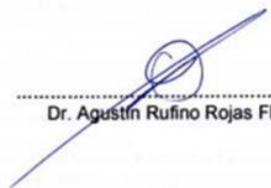
Nombre del experto: Dr. AGUSTÍN RUFINO ROJAS FLORES

Especialidad: Dr. en Ciencias de la Educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
<i>Capacidad: personaliza entornos virtuales</i>	<i>Adecúa la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.</i>	4	3	3	2
	<i>Practica actividades de investigación y colaboración digitales.</i>	4	3	4	4
	<i>Practica actividades académicas virtuales con responsabilidad y eficiencia para expresar su pensamiento.</i>	4	4	4	4
	<i>Realiza actividades de investigación y colaboración digitales a partir de su perfil personal asegurando su privacidad, seguridad y eficacia.</i>	4	4	4	4
<i>Capacidad: Gestiona información del entorno virtual</i>	<i>Organiza y sistematiza la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades.</i>	4	4	3	4
	<i>Asume roles y funciones diversas en actividades de investigación y colaboración digitales en entornos virtuales.</i>	3	4	4	2
	<i>Evalúa las actividades de investigación y colaboración digital.</i>	4	4	4	4
	<i>Gestiona actividades interactivas de investigación y de colaboración para resolver tareas académicas.</i>	4	4	3	4
<i>Capacidad: Interactúa en entornos virtuales</i>	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando ejecuta procedimientos de diversas aplicaciones.</i>	4	4	4	3
	<i>Genera o modifica vivencias virtuales de aprendizaje, observando diferencias entre su actuación y los resultados.</i>	4	3	4	4
	<i>Se desenvuelve en los entornos virtuales al explorar y realizar cambios en los entornos virtuales.</i>	4	3	4	4
	<i>Observa diversas acciones sobre los mismos con un propósito definido: interactuar adecuadamente en entornos virtuales.</i>	3	4	3	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de NO ¿Qué dimensión o ítem falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
22674143	980262222	 Dr. Agustín Rufino Rojas Flores

NOTA BIOGRÁFICA

Mendoza Arqueño, Yoni Cesar, nació en el distrito de kichki, provincia y región Huánuco el 09 de setiembre del año 1973 curso estudio de primaria en la I.E del centro poblado de punchao chico y estudios secundarios en el colegio nacional Leoncio prado de Huánuco, realizo sus estudios superiores de pregrado y posgrado en la Universidad Nacional Herminio Valdizan “UNHEVAL” donde obtuvo el título de licenciado de Educación en Historia, Geografía y Economía en el pregrado. Realizo sus estudios de maestría en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan en la mención Investigación y docencia superior y la Universidad Cesar Vallejo obteniendo el grado de maestro en administración de la educación. Se graduó como Doctor en educación en el año 2024. Docente de educación secundaria con más de 14 años de experiencia en el sector Educación.



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE DOCTOR

A través de la Plataforma Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **13:00 horas** del día **lunes 01 de julio de 2024**, se reunieron, los miembros integrantes del Jurado Evaluador;

Dra. Digna Amabilia MANRIQUE DE LARA SUAREZ	PRESIDENTE
Dr. Ciro Angel LAZO SALCEDO	SECRETARIO
Dr. Edwin Roger ESTEBAN RIVERA	VOCAL
Dr. Wilfredo Antonio SOTIL CORTAVARRIA	VOCAL
Dr. Amancio Ricardo ROJAS COTRINA	VOCAL

Acreditados mediante Resolución N° 2004-2024-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 24 de junio de 2024, de la tesis titulada: **APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32743, DEL VALLE**, presentado por el doctorando **Yoni Cesar MENDOZA ARQUEÑO**, con el asesoramiento del **Dr. Adalberto LUCAS CABELLO**, se procedió a dar inicio el acto de sustentación para optar el **Grado de Doctor en Ciencias de la Educación**.

Concluido el acto de sustentación, cada miembro del Jurado Evaluador procedió a la evaluación del doctorando, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación personal.
2. Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
3. Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado.
4. Dicción y dominio de escenario.

Nombres y Apellidos del Doctorando	Jurado Evaluador					Promedio Final
	Presidente	Secretario	Vocal	Vocal	Vocal	
Yoni Cesar MENDOZA ARQUEÑO	15	15	15	15	15	15

Obteniendo en consecuencia el doctorando **Yoni Cesar MENDOZA ARQUEÑO** la nota de Buince (15), equivalente a Bueno por lo que se declara Aprobado

Calificación que se realiza de acuerdo con el Art. 171° del Reglamento General de Grados y Títulos de la UNHEVAL.

Se da por finalizado el presente acto, siendo las 14:50 horas del día **lunes 01 de julio de 2024**, firmando en señal de conformidad.

 PRESIDENTE DNI N° <u>06928959</u>	 SECRETARIO DNI N° <u>22410868</u>	
 VOCAL DNI N° <u>20319667</u>	 VOCAL DNI N° <u>22417860</u>	 VOCAL DNI N° <u>04025628</u>

Leyenda:
19 a 20: Excelente
17 a 18: Muy Bueno
14 a 16: Bueno
0 a 13: Desaprobado



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 0030-2024-SOFTWARE

ANTIPLAGIO TURNITIN-UPG-FCE-UNHEVAL

El director de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente **CONSTANCIA DE SIMILITUD**, aplicando el Software **TURNITIN**, el cual reporta un **29% de similitud**, correspondiente a la interesada **Yoni Cesar MENDOZA ARQUEÑO**, del Doctorado en Ciencias de la Educación, de la tesis titulada: **APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32743, DEL VALLE**, cuyo asesor es el **Dr. Adalberto LUCAS CABELLO**; por consiguiente.

SE DECLARA APTO:

Se expide la presente, para los trámites pertinentes.

Pillco Marca, 01 de marzo de 2024.



DR. JOSE WUENCISLAO CONDEZO MARTEL
DIRECTOR (E) DE LA UNIDAD DE POSGRADO
DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

NOMBRE DEL TRABAJO

**APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR I
NFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESEN
VOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUAL
ES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓ
N EDUCATIVA 32743, DEL VALLE**

AUTOR

Yoni Cesar MENDOZA ARQUEÑO

RECUENTO DE PALABRAS

22865 Words

RECUENTO DE CARACTERES

130954 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

134 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

400.0KB

FECHA DE ENTREGA

Mar 1, 2024 9:37 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Mar 1, 2024 9:39 AM GMT-5

● 29% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado

● 29% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 24% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.unheval.edu.pe Internet	11%
2	Universidad Marcelino Champagnat on 2018-11-24 Submitted works	2%
3	Universidad Católica de Santa María on 2022-03-17 Submitted works	2%
4	investigaliacr.com Internet	2%
5	vsip.info Internet	2%
6	larepublica.pe Internet	1%
7	scribd.com Internet	<1%
8	repositorio.udh.edu.pe Internet	<1%

9	hdl.handle.net Internet	<1%
10	Universidad San Francisco de Quito on 2021-11-09 Submitted works	<1%
11	Juan Alexander Torres Mejía, Fredy Torres Mejía, Stephany Nicole Eraz... Crossref	<1%
12	Universidad Abierta para Adultos on 2020-03-18 Submitted works	<1%
13	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
14	grafiati.com Internet	<1%
15	1library.co Internet	<1%
16	alicia.concytec.gob.pe Internet	<1%
17	cybertesis.unmsm.edu.pe Internet	<1%
18	repositorio.usmp.edu.pe Internet	<1%
19	repository.upb.edu.co Internet	<1%
20	unasam on 2022-07-30 Submitted works	<1%

21	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2022-12-13 Submitted works	<1%
22	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	<1%
23	Barcelona School of Management on 2023-09-21 Submitted works	<1%
24	pedagogia-online-mvbi.blogspot.com Internet	<1%
25	opac.unellez.edu.ve Internet	<1%
26	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2020-07-01 Submitted works	<1%
27	Universidad TecMilenio on 2024-01-24 Submitted works	<1%
28	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-07-05 Submitted works	<1%
29	amazon.ae Internet	<1%
30	Universidad Internacional Isabel I de Castilla on 2018-01-20 Submitted works	<1%
31	recoleta.edu.pe Internet	<1%
32	Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-11-06 Submitted works	<1%

- 33 **Universidad Nacional de Educación on 2021-03-03** <1%
Submitted works

- 34 **Universidad Francisco de Vitoria on 2021-12-21** <1%
Submitted works

- 35 **prezi.com** <1%
Internet

- 36 **Universidad Cesar Vallejo on 2017-01-25** <1%
Submitted works



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, TESIS, TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL O TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR UN GRADO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X" según corresponda)

Bachiller		Título Profesional		Segunda Especialidad		Maestro		Doctor	X
-----------	--	--------------------	--	----------------------	--	---------	--	--------	---

Ingrese los datos según corresponda.

Facultad/Escuela	POSGRADO
Escuela/Carrera Profesional	
Programa	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Grado que otorga	DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Título que otorga	

2. Datos del (los) Autor(es): (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	MENDOZA ARQUEÑO YONI CESAR				
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	N° de Documento: 22509909
Correo Electrónico:	Mendocita 123@hotmail.com				
Apellidos y Nombres:					
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte	C.E.	N° de documento:
Correo Electrónico:					
Apellidos y Nombres:					
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte	C.E.	N° de Documento:
Correo Electrónico:					

3. Datos del Asesor: (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	LUCAS CABELLO ADALBERTO				
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte	C.E.	N° de Documento: 22491809
ORCID ID:	0000-0002-9710-2905				

4. Datos de los Jurados: (Ingrese los datos según corresponda, primero apellidos luego nombres)

Presidente	MANRIQUE DE LARA SUAREZ DIGNA AMABILIA
Secretario	LAZO SALCEDO CIRO ANGEL
Vocal	ESTEBAN RIVERA EDWIN ROGER
Vocal	SOTIL CORTAVARRIA WILFREDO ANTONIO
Vocal	ROJAS COTRINA AMANCIO RICARDO
Accesitario	

5. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese los datos y marque con una "X" según corresponda)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)	2024			
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)	Trabajo de Investigación	Tesis	X Trabajo Académico	Trabajo de Suficiencia Profesional
Palabras claves	GESTIÓN		INFORMACIÓN	ENTORNO VIRTUAL
Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)	Abierto	X Cerrado*	Restringido*	Periodo de Embargo
(*) Sustentar razón:				



6. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: *(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)*

APRENDIZAJE COOPERATIVO: FACTOR INFLUYENTE PARA MEJORAR EL DESENVOLVIMIENTO EN AMBIENTES VIRTUALES DE ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32743, DEL VALLE

Mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pueda derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en los trabajos de investigación presentado, asumiendo toda la carga pecuniaria que pudiera derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudiera derivar para LA UNIVERSIDAD en favor de terceras con motivos de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del Trabajo de Investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mis acciones se deriven, sometiéndome a las acciones legales y administrativas vigentes.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión digital de este trabajo de investigación en su biblioteca virtual, repositorio institucional y base de datos, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

Apellidos y Nombres	MENDOZA ARQUEÑO YONI CESAR	Firma	
Apellidos y Nombres		Firma	
Apellidos y Nombres		Firma	

FECHA: Huánuco, 19 de agosto del 2024

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra calibri, tamaño de fuente 09, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF), Constancia de Similitud, Reporte de Similitud.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.
- ✓ Se debe de imprimir, firmar y luego escanear el documento (legible).