

**UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA**

**NUEVOS TIEMPOS, NUEVAS IDEAS**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**Dr. Luis Claudio Cervantes Liñán**



**MAESTRÍA EN INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACIÓN**

**TESIS**

**USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y EL FORTALECIMIENTO  
DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES  
DE PRIMER CICLO DE LA FACULTAD DE DERECHO DE LA  
UNIVERSIDAD PARTICULAR DE SAN MARTIN DE PORRES**

**PERÍODO 2016-II**

**Presentado por:**

**CARMEN ROSA CONCHA PRADO**

**Para optar el grado de MAESTRO EN INFORMÁTICA APLICADA A LA  
EDUCACIÓN**

**ASESOR DE TESIS: MG. JORGE MEDINA GUTIERREZ**

**2018**

## **Dedicatoria**

A Dios por darme la vida y regalarme unos padres maravillosos quienes ahora son mis ángeles, Enrique y Leonor.

A mis padres por todo su amor, dedicación, fortaleza, responsabilidad y buenos ejemplos que me dieron.

A mi hija, mi fuerza, razón y sentido de vida; mi gran amor y el principal motivo para seguir superándome.

A mis hermanos por su apoyo incondicional.

A mis maestros por sus enseñanzas y sabios consejos.

## **Agradecimiento**

A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega, en especial al Dr. Jorge Medina por sus valiosas enseñanzas y permanente orientación en nuestros estudios de maestría.

A las personas que colaboraron de una u otra manera en la ejecución de esta investigación.

# ÍNDICE

	Páginas
<b>Portada</b>	1
Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Índice	4
Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
<b>CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS TEÓRICOS</b>	9
1.1 Marco Histórico	9
1.2 Marco teórico	11
1.3 Investigaciones	18
1.4 Marco conceptual	33
<b>CAPÍTULO II: EL PROBLEMA, OBJETIVOS HIPÓTESIS Y VARIABLES DE INVESTIGACIÓN</b>	42
2.1 Planteamiento Del Problema	42
2.1.1 Descripción de la realidad problemática	42
2.1.2 Antecedentes Teóricos	44
2.1.3 Definición del problema	48
2.2 Finalidad y Objetivos de la Investigación	49
2.2.1 Finalidad	49
2.2.2 Objetivos de la investigación	49
2.2.3 Delimitación del estudio	50
2.2.4 Justificación e importancia del estudio	50
2.3 Hipótesis y Variables	51
2.3.1 Supuestos teóricos	51
2.3.2 Hipótesis Principal y Específicas	52
2.3.3 Variables e indicadores	53
<b>CAPÍTULO III: MÉTODO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>	54
3.1 Población y muestra	54
3.1.1 Población	54
3.1.2 Muestra	54
3.2 Diseño (s) a Utilizar en el Estudio	54
3.3 Técnica (s) e Instrumento (s) de Recolección de Datos	56
3.4 Procesamiento de datos	56

<b>CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b>	57
4.1 Presentación de los resultados	57
4.2 Contrastación de las hipótesis	73
4.3 Discusión de resultados	77
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	79
5.1 Conclusiones	79
5.2 Recomendaciones	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	82
ANEXOS	86
1) Matriz de consistencia	87
2) Instrumento de recolección de datos (Encuesta)	88
3) Ficha de validación del Instrumento de Investigación	90

## **INDICE DE TABLAS**

Tabla n°1 Bondades Herramientas de Comunicación	58
Tabla n°2 Interacción en Línea	59
Tabla n°3 Gestión de la Información	60
Tabla n°4 Gestión de Archivos	61
Tabla n°5 Herramientas de Publicación de Contenidos	62
Tabla n°6 Actividades Grupales	63
Tabla n°7 Gestión de los Contenidos Académicos	64
Tabla n°8 Tolerancia Suficiente	65
Tabla n°9 Facilidad de Integración	66
Tabla n°10 Tareas en Cooperación	67
Tabla n°11 Infraestructura Tecnológica	68
Tabla n°12 Resolución de Conflictos Constructivamente	69
Tabla n°13 Capacidad de Diálogo	70
Tabla n°14 Toma de Decisiones	71
Tabla n°15 Registro de Datos	72

## **INDICE DE GRAFICOS**

Grafico n°1 Herramientas de Comunicación	58
Grafico n°2 Interacción en Línea	59
Gráfico n°3 Gestión de la Información	60
Gráfico n°4 Gestión de Archivos	61
Gráfico n°5 Herramientas de Publicación de Contenidos	62
Gráfico n°6 Actividades Grupales	63
Gráfico n°7 Gestión de Contenidos Académicos	64
Gráfico n°8 Tolerancia Suficiente	65
Gráfico n°9 Facilidad de Integración	66
Gráfico n°10 Tareas en Cooperación	67
Gráfico n°11 Infraestructura Tecnológica	68
Gráfico n°12 Resolución de Conflictos Constructivamente	69
Gráfico n°13 Capacidad de Diálogo	70
Gráfico n°14 Toma de Decisiones	71
Gráfico n°15 Registro de Datos	72

## RESUMEN

El objetivo general de esta investigación es establecer la relación entre el uso de entornos virtuales y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los estudiantes de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

El estudio es de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, y el diseño es correlacional; la población estuvo constituida por los alumnos que cursan el primer ciclo de la carrera de derecho, la muestra se determinó de manera no probabilística siendo el total de la población 100 alumnos, la técnica que se empleó para recolectar información fue una encuesta, y se aplicó como instrumento de recolección de datos un cuestionario diseñado en escala de Likert con el propósito de medir el comportamiento de los indicadores uso de herramientas de comunicación, de gestión de archivos, de edición de contenidos y uso de herramientas de publicación pertenecientes a la variable uso de entornos virtuales y de la variable aprendizaje colaborativo participación en equipos virtuales, gestión de la información, revisión críticas de trabajos, formación de comunidades de aprendizaje, realización de tareas en cooperación, intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales, resolución de conflictos constructivamente, disponibilidad de recibir críticas constructivas y capacidad de dialogo en foros de discusión.

La técnica estadística que se empleó para la contrastación de hipótesis fue correlación de Spearman cuyos resultados nos permitió concluir que el uso de entornos virtuales se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad particular de San Martín de Porres.

**Palabras Clave:** Entorno virtual, aprendizaje colaborativo, interacción, autoaprendizaje.

## **ABSTRACT**

The general objective of this research is to establish the relationship between the use of virtual environments and the strengthening of collaborative learning in the first cycle students of the Faculty of Law of the Particular University of San Martín de Porres.

The study is of a quantitative descriptive, and the design is correlational; the population was constituted by the students that study the first cycle of the law degree, the sample was determined in a non-probabilistic way, with the total population of 100 students, the technique used to collect information was a survey, and was applied As a data collection instrument, a questionnaire designed on a Likert scale with the purpose of measuring the behavior of the indicators, using communication tools, file management, content editing and use of publication tools belonging to the variable use of virtual environments and the variable collaborative learning participation in virtual teams, information management, review of critical work, formation of learning communities, accomplishment of tasks in cooperation, exchange of resources in virtual learning communities, conflict resolution constructively, availability to receive criticism constructive and capacity for dialogue in discussion forums.

The statistical technique used for hypothesis testing was Spearman correlation whose results allowed us to conclude that the use of virtual environments is positively related to the strengthening of collaborative learning students of the first cycle of the Law Faculty of the particular University of San Martín de Porres.

**Key words:** Virtual environment, Collaborative Learning, Interaction, Self-learning.



## INTRODUCCIÓN

Los entornos virtuales de aprendizaje han influido significativamente en el contexto educativo, propiamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, hecho que ha permitido optimizar la gestión pedagógica en las distintas instituciones de educación superior ya sea privada o estatal, debido a la integración de todos los elementos, la usabilidad y la flexibilidad tecnológica.

Los entornos virtuales de aprendizaje aportan herramientas y estrategias para optimizar y/o fortalecer en el aprendizaje colaborativo, propiciando la conexión e interacción entre los actores del proceso de enseñanza aprendizaje optimizando la participación en equipos virtuales, efectividad de la gestión de la información, revisión crítica de trabajos colaborativos, facilidad en la formación de comunidades de aprendizaje, desarrollo de tareas en cooperación, resolución de conflictos constructivamente y de dialogo en foros de discusión en los alumnos; redundando en la democratización del acceso a la oferta educativa, la reducción de costos con el uso de infraestructuras tecnológicas aplicadas a la educación y la mejora de la calidad de la práctica docente.

Este trabajo está compuesto por cinco capítulos, entre los cuales el primer capítulo se refiere a los Fundamentos Teóricos: en donde se consignan el marco histórico de la investigación, marco teórico, investigaciones y el marco conceptual. El segundo capítulo trata sobre el problema, objetivos hipótesis y variables de investigación, se desarrolló el planteamiento del Problema, descripción de la realidad problemática, antecedentes teóricos, definición del problema, finalidad y objetivos de la investigación, finalidad, delimitación, justificación e importancia del estudio e hipótesis y variables del estudio de investigación. En el tercer capítulo sobre el método, técnicas e instrumentos, se definió la población y muestra, el diseño a utilizar en el Estudio, las técnicas e Instrumentos de recolección de datos y el procesamiento de datos. El cuarto capítulo trata sobre la presentación y análisis de los resultados, la contrastación de las hipótesis y la discusión de resultados. El quinto capítulo se formula las

conclusiones y recomendaciones del estudio, las referencias bibliográficas y anexos.

## **CAPÍTULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

### **1.1 Fundamentos Teóricos de la Investigación**

#### **1.1.1. Marco Histórico**

La evolución y desarrollo tecnológico se ha constituido como un fenómeno más que tecnológico es un fenómeno social. Que ha revolucionado en todas las actividades y el quehacer humano y en especial en el contexto educativo, aunque en el aula siempre ha empleado, pero no tan imprescindible como en nuestros días.

Estos entornos surgen a finales de ciclo siglo XIX en Europa y a nivel mundial se generaliza hacia los años sesenta, en donde el libro de texto era la base de su modelo y se hacía uso del correo postal. Se desarrollaron las primeras unidades didácticas y aparece un nuevo personaje que deja de llamarse profesor al cual se le

denomina tutor o asesor. En esta época los exámenes se realizaban por correspondencia y se crean Centros Regionales de Apoyo.

El desarrollo de los entornos virtuales de aprendizaje está relacionado directamente a los cambios sociales, propiamente de la información y del conocimiento que ha generado que los sistemas educativos, tengan la necesidad de adaptarse progresivamente a las necesidades reales de la sociedad actual en la que vivimos.

Los entornos virtuales fueron creados con el propósito de fortalecer, facilitar y propiciar la comunicación entre los actores del proceso educativo. Prevalciendo la función principal de servir como plataforma para el desarrollo de clases interactivas simplificando el tiempo y acortando las barreras de la distancia. A través de los docentes o tutores virtuales este trabajo se facilita y se promueve una educación sin barreras.

En este contexto de innovación surgen las plataformas educativas virtuales basadas en las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC), con el propósito de responder de manera integral a los cambios educativos y a las necesidades sociales.

Con la incorporación de los recursos tecnológicos, se inició una etapa la cual se da inicio un universo tecnológico, ya que se confiaba en el poder de estos recursos para influir en los alumnos sin tomar en cuenta las formas de apropiación de los contenidos presentados. La atención se centraba en lo que se iba a transmitir mas no, en el tratamiento didáctico, el lenguaje de los medios, ni consideraba las características del público destinatario.

Por lo mencionado afirmamos que existe una clara evolución paralela en las TIC y el desarrollo de modelos educativos. Es así que la historia del e-learning, se basa en el análisis de la evolución de la formación y la toma decisiones sobre el modelo educativo, el desarrollo tecnológico y la organización de los procesos educativos.

Para Zapata, (2003) uno de los mayores aportes de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los sistemas educativos son sin duda los llamados Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje o Sistemas de Tele formación.

### **1.1.2. Marco Teórico**

#### **Sustento teórico de la variable usos de entornos virtuales**

##### **1) Definición**

Es el uso de una aplicación educativa disponible en la web, con un conjunto de herramientas informáticas posibilitan la interacción didáctica en los actores del proceso educativo.

Son conjunto de entornos de interacción, en línea o fuera de línea, donde, con base en un enfoque de aprendizaje y su respectivo programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de gestión de aprendizaje.

Los usos que pueden tomar un aula virtual son como complemento de una clase presencial o para la educación a distancia.

##### **2) Espacios para el uso de un entorno virtual de aprendizaje**

Los espacios en los que operan los entornos virtuales son:

###### **a) Espacio de generación de conocimientos**

Está basado en los elementos del currículo, a través de contenidos digitales se invita al estudiante a buscar y manipular la información en formas creativas, atractivas y colaborativas. La construcción de este entorno es a partir de objetos de aprendizajes y pueden ser desde una página Web con contenidos temáticos, o hasta una asignatura completa.

Las principales características de los contenidos en entornos virtuales se basan en la interactividad, en el tratamiento pedagógico, en su adaptación y en su función con el medio en el que va a ser empleado y tratado por los alumnos. El desarrollo de estos contenidos es la función del grupo multidisciplinario de especialistas.

#### **b) Espacio de colaboración**

Aquí se lleva a cabo el proceso de retroalimentación del aprendizaje y la interacción entre los alumnos y el facilitador, así como de alumnos con alumnos e incluso de facilitadores con facilitadores. La dinámica que se genera en este entorno es un trabajo colaborativo que se da de forma sincrónica, ya sea por videoconferencia o por chat, o bien, de forma asincrónica por correo electrónico, foros de discusión o listas de distribución. De esta manera se desarrolla el conocimiento y el docente modera las intervenciones de cada uno de los participantes.

#### **c) Espacio de asesoría**

Está dirigido a una actividad más personalizada de alumno a facilitador y se maneja principalmente por correo electrónico y/o redes sociales (asincrónico), aunque el facilitador puede programar sesiones sincrónicas por chat o videoconferencia con cada uno de sus alumnos, su intención es la resolución de dudas y la retroalimentación de los avances.

#### **d) Espacio de experimentación**

Es un espacio que puede complementar los contenidos, pero que no necesariamente se incluye, y depende del tipo y naturaleza de los contenidos y de lo que se quiere lograr con ellos.

#### **e) Espacio de Gestión**

Este espacio es muy importante para los alumnos y para los docentes, ya que los alumnos necesitan llevar a cabo trámites académicos como en cualquier curso presencial, esto es: inscripción, historial académico y certificación, record de notas, etc. Por otro lado, los facilitadores deben dar seguimiento al aprendizaje de sus alumnos, registrar sus calificaciones y extender la acreditación.

### **3) Impacto de las TICS en Educación**

La masificación de las TICS en el entorno web, han roto de paradigmas dentro del contexto educativo, generando procesos virtuales síncrona y asíncrona que posibilita múltiples medios y recursos para el aprendizaje y como parte de este cambio paradigmático el docente ejerce nuevos roles como mediador del proceso de enseñanza- aprendizaje del alumno, asumiendo éste un rol protagónico durante todo el proceso; a su vez tiene un impacto democrático pues ahora la educación puede llegar a todos los rincones del planeta, nunca como antes se podía disponer de tanta cantidad de información que incrementa nuestros aportes cada vez más y diversifica la información.

Aguilar y Farray (2005), afirman que se desarrolla una enseñanza activa centrada en el protagonismo del alumno que, con la mediación del docente le ayuda a construir un nuevo conocimiento a partir de contenidos de su pleno interés en un entorno tecnológico y colaborativo donde se desarrollen estrategias adecuadas.

### **4) Elementos esenciales que componen un entorno virtual de aprendizaje**

Los elementos que componen un entorno virtual surgen de una adaptación del aula tradicional a la que se agregan adelantos tecnológicos accesibles a la mayoría de los usuarios, y en la que se

reemplazaran factores como la comunicación cara a cara, por otros elementos.

Básicamente el aula virtual debe contener las herramientas que permitan:

- Distribuir la información.
- Intercambiar ideas y experiencias.
- Aplicar y experimentar lo aprendido,
- Evaluar los conocimientos
- Seguridad y confiabilidad de la información en el sistema.

Un entorno virtual de aprendizaje se compone de los siguientes elementos:

- **Usuarios.**- es el quién va a aprender y quien va a enseñar a fin de lograr competencias, desarrollar habilidades, es decir son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente alumnos y docentes
- **Enfoque pedagógico.-.** Se refiere a las teorías de aprendizaje y las estrategias metodológicas constituidas en el currículo, requerido como una respuesta a las necesidades de los alumnos.
- **Currículo.-.** Es el qué se va a aprender, son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares y asignaturas de formación.
- **Especialistas.-.** Aquí está el cómo se va a aprender, son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el proceso de enseñanza a través de un entorno virtual.
- **Sistemas de administración de aprendizaje.** - Se refiere al con qué se va a aprender. Estos sistemas permiten llevar el

seguimiento del aprendizaje de los alumnos teniendo la posibilidad de estar al tanto de los avances y necesidades de cada uno de ellos; cuentan con herramientas para colaborar y comunicarse (foros, chats, videoconferencia).

- **Grupos de discusión.** - son los usuarios que tienen acceso a recursos de apoyo como artículos científicos en línea, bases de datos, catálogos, etc. Asimismo, hacen posible acercar los contenidos disponibles en la web a los alumnos para facilitar, mostrar, atraer y provocar la participación constante y productiva sin olvidar las funciones necesarias para la gestión administrativa de los alumnos como la inscripción, seguimiento y la evaluación.
- **Acceso, infraestructura y conectividad,** se requiere de una infraestructura tecnológica para estos sistemas de administración de aprendizaje, así como para que los usuarios tengan acceso a los mismos.

En este caso, las instituciones educativas requieren de una infraestructura de red potente con un alto nivel de ancho de banda de Internet a través de fibra óptica, soportados en servidores y equipos satelitales, tener acceso a una computadora conectado a la red de Internet, ya sea desde su casa, oficina y otros.

##### **5) Uso del entorno virtual como complemento en la enseñanza presencial**

Los entornos virtuales son usados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad presencial con el propósito de poner al alcance de los alumnos materiales educativos y/o recursos en la web, publicar programaciones de las asignaturas como horarios e información inherente al curso y sobre todo maximizar la comunicación e interacción a un alto nivel entre los alumnos y el docente, o entre alumnos.



Este sistema permite a los alumnos estar familiarizados con el uso de las Tecnologías de Información, además facilita que los estudiantes accedan a los contenidos y/o materiales de cada clase desde cualquier computadora conectado a la red, permitiendo mantener la clase dinámica, actualizada con las últimas publicaciones de buenas científicas y confiables.

Este recurso permite que los docentes y alumnos, especialmente en los casos de clases numerosas, logren comunicarse aun fuera del horario de la sesión de clase, puedan compartir e intercambiar puntos de vista con compañeros de clase, y desarrollar trabajos en colaborativos. También permite que los alumnos decidan si van a guardar las lecturas y contenidos de la clase para leer desde la pantalla del computador o imprimirlo.

El uso del entorno virtual como complemento de la clase presencial ha sido en algunos casos el primer paso hacia la modalidad a distancia, ya que se tiene la clase en formato electrónico colgado en la Web, siendo este formato más fácil de adecuarlo a los materiales que se ofrecen las modalidades semi-presenciales.

#### **6) Uso de entorno virtual en los procesos de educación a distancia:**

En los procesos de educación a distancia los entornos virtuales toman un rol central ya que será el espacio donde se desarrollará el proceso de enseñanza-aprendizaje. Más allá del modo en que se organice la educación a distancia: sea, sincrónica o asíncrona, el aula virtual será el recurso que facilita el intercambio de contenidos de aprendizaje. Es fundamental que en el diseño o la elección de un sistema o tipo de aula virtual, se determine los objetivos educativos que se espera lograr en los alumnos y qué elementos deberá contener esta herramienta para permitir que el aprendizaje sea productivo y significativo.

## **7) Fases de creación de un entorno virtual**

Las fases para la creación e implementación de un entorno virtual son tres:

### **Fase I. Planificación**

En esta fase se define el programa y/o asignatura a desarrollar, los objetivos, estrategias y recursos materiales didácticos necesarios orientados al público al que estará dirigido, así como los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación del entorno virtual. En este proceso de planificación participan las autoridades y los responsables que la institución asigne al proyecto.

### **Fase II. Diseño, desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales.**

En esta fase se prepara el proceso de aprendizaje, en la cual participa el grupo multidisciplinario de trabajo. En primera instancia no será necesario que participen todos, sino que de acuerdo al desarrollo de trabajo, se irán incorporando los distintos integrantes del equipo. En un primer momento, es importante que se conforme un binomio docente-pedagogo. Si bien el profesor desarrollador aportará la información por ser el experto en la disciplina de conocimiento, éste contará con la asesoría de un profesional en pedagogía para complementar el diseño del curso, en el marco de referencia, las intenciones educativas y en los componentes del diseño como la clarificación de los objetivos, los contenidos, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y la propuesta de evaluación, acreditación y el diseño de la interacción. Una vez concluida esta etapa, se incorporan el resto de los integrantes del equipo multidisciplinario, necesarios para su desarrollo y producción, como son el diseñador gráfico y el programador. Este equipo de

especialistas multidisciplinario trabajará de manera colaborativa y aportará sus conocimientos y experiencias, asumiendo un compromiso con el trabajo que realiza.

### **Fase III. Operativa**

En esta fase se centran todos los elementos del entorno virtual, como en cualquier ciclo académico, tiene su dinámica de inscripción, inicio de clases, los actores educativos interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación y al término de acreditación. Para lograr esto es necesario tener los contenidos (curso en línea) accesibles al docente y a los alumnos, a través de un entorno virtual de aprendizaje y contar con el soporte técnico que asegure los estudiantes accedan con facilidad a los materiales y recursos. Es fundamental que los actores responsables de conducir el proceso educativo a través del entorno virtual estén al pendiente de todas las fases y no sólo de la primera, ya que les permitirá dar seguimiento y mejorar o resolver problemáticas que quizá en la etapa de planeación no se tomaron en cuenta, favoreciendo la retroalimentación.

#### **1.1.3. Investigaciones**

Se han encontrado los siguientes antecedentes:

##### **Antecedentes a Nivel internacional**

Gauntlett y Lizzie (2008), “Los mundos virtuales benefician a los niños”, Tesis Doctoral, Universidad de Westminster – Londres.

Esta investigación señala que los mundos virtuales pueden ser muy útiles para que los niños ensayen lo que harán en la vida real. También constituyen una alternativa más impactante y atractiva que otros entretenimientos, como ver la TV.

Se encuestó y entrevistó a los primeros niños en probar el mundo virtual Adventure Rock de la BBC, destinado a un público de edades comprendidas entre 6 y 12 años. Este mundo en línea es una isla temática construida por el fabricante de juegos belga Larian para el canal CBBC de la BBC.

Los niños exploran el mundo en solitario, pero hay tableros de mensajes en los que pueden compartir con otros niños lo que van encontrando y haciendo en los diversos estudios creativos esparcidos por el mundo virtual.

La investigación ha estudiado los diversos modos en los que los niños utilizaron el mundo, recogiendo además sus observaciones acerca de los aspectos positivos y negativos del mismo.

Según el Prof. Gauntlett, la investigación ha revelado que los niños asumieron uno de ocho roles a la hora de explorar el mundo virtual y utilizar las herramientas que estaban a su disposición.

Algunas veces, los niños actuaban como exploradores y en otras eran arribistas dispuestos a conectar con otros jugadores. Algunos mostraron ser usuarios sofisticados en busca de más información sobre el funcionamiento del mundo virtual.

Para el Prof. Gauntlett, los mundos en línea constituyen útiles espacios de ensayo en los que los niños pueden probar todo tipo de cosas sin preocuparse por las consecuencias que tendrían esas cosas si las hiciesen en la vida real.

Por ejemplo, añadió, los niños que probaron Adventure Rock aprendieron numerosas habilidades sociales de gran utilidad y jugaron con su identidad de diversas formas, algo que sería más difícil en la vida real.

Según Gauntlett, lo que más les gustó a los niños fue la posibilidad de crear contenidos como música, dibujos y vídeo y las herramientas que

medían su prestigio en el mundo en comparación con el de los otros niños.

Morales (2009) “Actitudes de los discentes y docentes hacia la computadora y los medios para el aprendizaje”, Tesis Doctoral, México. Menciona como objetivos los siguientes: determinar las actitudes de los docentes de nivel secundario hacia la computadora y el correo electrónico, determinar las diferencias entre las variables de clasificación, género, estado, grupo poblacional, edad y escolaridad.

Las variables empleadas en el presente trabajo de investigación fueron:

VARIABLES DEPENDIENTES: Entusiasmo/uso de la computadora, evitación del uso de la computadora, impacto negativo de la computadora, diferencial semántico relacionado con la computadora, uso del correo electrónico, productividad con la computadora.

VARIABLES INDEPENDIENTES: Se consideraron, uso de la computadora en casa, acceso a Internet en casa, antigüedad de servicio docente, etapas de adopción de la tecnología.

Para el análisis de la información, se aplicó un análisis descriptivo para reportar los datos a través de medidas de tendencia central. A su vez esta investigación hace referencia a Christensen y Knezek (1999), coincidiendo en la existencia de tres componentes fundamentales para hacer funcionar de manera más efectiva la incorporación de la tecnología en la escuela, como son: una disposición positiva por parte del docente que tiene que ver con el grado de aceptación o rechazo, el grado de ansiedad, etc., una formación o alfabetización informática al docente, que se relaciona con el nivel alcanzado en competencias informáticas, la capacitación y formación en el uso de herramientas tecnológicas concretas, etc., una disponibilidad de herramientas, que indique el grado de acceso que tiene el docente al hardware y al software educativo.

Como resultado del trabajo de investigación, el autor demuestra las hipótesis, obteniendo resultados con porcentajes altos hacia el grado de aceptación de los equipos de cómputo en el aprendizaje escolar secundario.

Guido (2010). “Desarrollo de un programa de software educativo basado en la propuesta constructivista, para la capacitación de los maestros del Laboratorio de Tecnologías para Pensar” Tesis Doctoral, Universidad de las Américas Puebla.

Este tipo de investigación, sirve para desarrollar técnicas y materiales que favorecen el aprendizaje y comprensión de los alumnos, pero es necesario expresar que la capacitación a los docentes en el manejo de herramientas tecnológicas tiene que ser una práctica constante en la actualización de los profesores, de esta manera se contribuye a mejorar la calidad de los aprendizajes.

En el estudio se propone realizar un programa de capacitación a los docentes que conste de varias sesiones, de esta manera será más significativo el aprendizaje de los profesores que participaran en LTP.

Fernández (2012), “Las actitudes de los docentes hacia la formación en tecnologías de información y comunicación aplicadas a la educación”, Tesis Doctoral, Universidad de Granada, España

Esta investigación tuvo como propósito analizar las actitudes que los docentes y futuros docentes poseen respecto a la formación en tecnologías de información y comunicación aplicadas a la educación.

Para efectos de ello, los participantes componen una muestra de 241 de provincias de Granada elegidos aleatoriamente de centros de enseñanza, tanto rurales como urbanos, de la provincia de Granada (España), así como de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada. Sus actitudes hacia la formación en tecnologías de la información fueron evaluadas a través de una escala

de Licker de elaboración propia de los investigadores. Los resultados de este trabajo de investigación es de carácter descriptivo dan a conocer, dentro de la formación y perfeccionamiento en tecnologías de información y comunicación las actitudes hacia las siguientes dimensiones: la aplicabilidad de las TIC's en las diferentes áreas del currículo de educación primaria, la importancia de la formación en las TIC's aplicadas a la educación, la formación permanente en TIC's aplicada a la educación.

Para los distintos casos los resultaron arrojaron porcentajes altos en la conclusión de que los docentes piensan que las TIC's son aplicables a las diferentes materias que ellos enseñan, asimismo, los docentes opinan que es de vital importancia para la mejor operatividad de las TIC's, la formación en nociones básicas sobre este tema. También se resalta un alto porcentaje en la conclusión de que la formación en las TIC's, mejora el desarrollo profesional. Y finalmente, en porcentajes equivalentes se denota la opinión de los docentes, en el sentido de la gran ausencia de las TIC's, en sus centros de trabajo.

León (2012) "Evaluación en Educación a Distancia: La Experiencia del Instituto de Informática Educativa de la Universidad de la Frontera, Chile. Tesis Doctoral, Chile.

El presente trabajo de nivel doctorado describe la experiencia del Instituto de Informática Educativa de la Universidad de la Frontera en Temuco, Chile sobre el sistema de evaluación para cursos a distancia. El documento comienza presentando una descripción del modelo utilizado en cuanto a la evaluación de los aprendizajes y la evaluación de los cursos, para posteriormente exponer la aplicación de este modelo en el Programa de Postítulo en Informática Educativa modalidad a distancia, versión 2001.

Friss, (2013) "Modelo para la Creación de Entornos de Aprendizaje basados en técnicas de Gestión del Conocimiento" tesis Doctoral. República de Uruguay.

La tesis presenta el valor del aprendizaje y su creciente necesidad en el mundo actual y futuro, así como las dificultades actuales de la educación, hace que sea necesario dirigirse hacia otros esquemas. Uno de estos esquemas es el de entornos de aprendizaje usando la gestión del conocimiento, en vez de los entornos convencionales que están basados en técnicas de enseñanza que siempre siguen los mismos criterios. Como se considera que aprender es gestionar el conocimiento y, o, el desconocimiento, aquí se propone que los entornos deben tener esta característica. Además, el centro es el estudiante, en la gestión de los conocimientos y la de sus aprendizajes.

Cabañas (2013). "Aulas virtuales como herramienta de apoyo en la educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos" tesis de título profesional de Ingeniero de Sistemas, de la Universidad Mayor de San Marcos, Perú.

La conclusión indica que el impulso de las nuevas tecnologías en la informática y en las comunicaciones están dando un aspecto cambiante a la educación que a su vez ha recibido una influencia de la cultura del mundo globalizado. Es más, estamos en presencia de transformaciones radicales de lo que hasta ahora se había concebido como educación a distancia y que hoy las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicaciones (NTIC) propician como una nueva forma de aprendizaje, en donde se generan espacios virtuales que facilitan interacciones sociales entre los participantes de estos procesos educativos, independientemente del tiempo y lugar geográfico donde se encuentren.

Reeves (2013), "Actitudes de los docentes de educación primaria de los centros educativos estatales de la provincia de Huánuco acerca de los niños con problemas de aprendizaje" Tesis de Maestría, Universidad Nacional Enrique Guzmán, Perú.

El problema que plantea esta investigación es, ¿Qué tipo de actitudes presentan los docentes de educación primaria de la provincia de



Huánuco frente a los problemas de aprendizaje tanto generales como específicos?

Este trabajo de investigación menciona como objetivo, conocer y describir las actitudes de los docentes de educación primaria de colegios estatales de la provincia de Huánuco, frente a los problemas de aprendizaje de sus estudiantes, mediante la construcción de un instrumento de medición.

Se utilizó el diseño Descriptivo, siendo el instrumento de investigación una escala de actitud especialmente creada para medir las actitudes de los docentes, a través del Método Rensis, llamada Escala Aditiva, dicha escala explora cinco áreas: los problemas generales de aprendizaje, los específicos del aprendizaje: Dislexia, la Disgrafía, la Disortografía y la Discalculia. Cabe añadir que para la construcción de dicha escala se utilizaron los siguientes estadísticos para lograr la validación de los ítems: X, D, S y Puntaje T. la muestra estuvo conformada por 184 docentes de educación primaria.

En el tratamiento estadístico se utilizó cuadros empleando el análisis de porcentajes, siendo los resultados de esta investigación que, los docentes en su mayoría presentan actitudes positivas frente a los problemas de aprendizaje en general que presentan sus estudiantes, ante la Dislexia también se da el mismo resultado, ante la discalculia son negativas, igualmente ante la disgrafía y la disortografía.

Gómez (2014) "Análisis de valores en el software educativo multimedia" Tesis doctoral. Universidad de Sevilla.

La presente tesis es una investigación descriptiva, aunque no por ello carente de juicios de valor, que intenta analizar la enseñanza de valores y actitudes que se realiza a través del software educativo dirigido a estudiantes de Enseñanza Obligatoria y editados por empresas comerciales españolas en Lengua castellana.

Las conclusiones de la investigación señalan a que los temas transversales mejor tratados por las editoriales de software son educación ambiental y educación para la salud. Y el peor tratado ha resultado educación para la paz seguido de educación vial.

Repetto (2014) "Evaluación Global y Sistemática del Programa de Educación a Distancia para Adultos (SEA). Tesis de Maestría.

Esta investigación explica la necesidad de garantizar una mayor calidad en los programas educativos que ofrecen la modalidad a distancia, y resalta la importancia de realizar evaluaciones globales y sistemáticas con información precisa y detallada que permita la toma de decisiones acertadas para el buen funcionamiento de tales programas.

Por lo anterior, se llevó a cabo un seguimiento puntual, durante la etapa piloto, de su nuevo programa de Educación Secundaria a Distancia para Adultos (SEA). En este trabajo se presentan los primeros resultados de la evaluación sobre SEA. Se trata de un estudio del tipo de una encuesta descriptiva (estudio observacional, prospectivo, transversal y descriptivo), el cual se llevó a cabo con la participación de los asesores y los adultos inscritos en dicho programa.

Alva (2015) "Metodología de Medición y Evaluación de la Usabilidad en Sitios Web Educativos", Tesis Doctoral. Universidad de Oviedo-España. Este trabajo se inicia con la presentación de los problemas respecto a la evaluación de la usabilidad en la Web, encontrándose que no existe una estandarización respecto al qué, cómo y cuándo realizarla, sino que se han desarrollado y/o utilizado métodos de manera aislada y con criterios específicos para evaluar un producto particular. En principio se pudo determinar que si bien existen algunas metodologías desarrolladas para la evaluación de usabilidad éstas están orientadas a las aplicaciones comerciales en la Web, por lo que al ser aplicadas a entornos educativos no permiten evaluar todos los aspectos que el desarrollo de este tipo de aplicaciones considera, como son por ejemplo los contenidos

educativos, las facilidades de comunicación o el método de trabajo. Por otro lado, y considerando que el contenido educativo es diseñado para una audiencia determinada, y que en la actualidad se ha incrementado considerablemente este tipo de sitios, lo que conlleva al incremento en la diversidad de usuarios que participan en ellos (cada uno con diferentes características y expectativas), el conocer el perfil de esa audiencia en el proceso de evaluación se convierte en un aspecto crítico.

Soler (2015), "Entorno Virtual para el aprendizaje y la evaluación automática en base de datos", Tesis Doctoral, Universidad de Girona, España.

En esta tesis se ha desarrollado un conjunto de herramientas web para dar soporte a la enseñanza y a la evaluación sistematizada en base de datos, integrándolos en un sistema CBA al que ha llamado ACME-DB. Entorno que permite respuestas libres a los ejercicios planteados para poder evaluar niveles cognitivos intermedios. Para ello ha desarrollado módulos capaces de interpretar, corregir y retornar al feedback apropiado a los ejercicios más habituales en materia de base de datos, facilitando la evaluación formativa tanto a los estudiantes como a los profesores.

Silva (2017), "Interacciones en un entorno virtual de aprendizaje para la formación continua de docentes en la enseñanza básica", Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Este trabajo de investigación presenta una experiencia concreta, de utilización de las TIC's para capacitar a docentes, a través de un entorno virtual de aprendizaje, concebido como un espacio para la construcción social del conocimiento. La formación se centró en temas relacionados con la geometría y estuvo dirigida a docentes chilenos del segundo nivel básico (5 a 8 grado). Los docentes participantes a través del curso adquieren conocimiento en contenidos matemáticos, aspectos metodológicos para su enseñanza y desarrollan competencias en las TIC's para formarse e integrarlas en el currículo. Este proceso formativo

se da al interior de una comunidad de aprendizaje en la cual a través de los foros de discusión se busca favorecer la interacción y el aprendizaje colaborativo.

Esta investigación exploratoria, descriptiva, basada en el análisis del espacio virtual de aprendizaje como un conjunto de elementos que se articulan para favorecer las interacciones. Por esta razón se analizan desde miradas cuantitativas y cualitativas: el curso, la plataforma, el rol del tutor y las intervenciones del tutor y los docentes participantes en el foro de discusión provisto por la plataforma, analizando el contenido de las intervenciones, a quienes se dirigen y la naturaleza colaborativa o personal de dichas intervenciones. Para realizar las interacciones se construyó un sistema de categorización usando el método deductivo e inductivo, las categorías de análisis y la categorización se validaron con expertos.

En cuanto a los resultados de esta investigación nos muestran que. hay una positiva valoración del curso y del rol del tutor; la plataforma debe proveer de espacios diferenciados para la discusión pedagógica, compartir recursos, aclarar dudas e interactuar en temas libres que contribuyen aumentar la interacción y organizarla; las intervenciones del tutor se centran en favorecer la interacción centrándose en incentivar a los participantes a compartir información; las intervenciones de los participantes se realizan mayoritariamente en la teoría y la práctica; el mayor porcentaje de las intervenciones de los participantes se da en un contexto de interacción ya sea con el tutor o con el grupo, aunque se centra en el tutor; colaborar no es sencillo, se requiere tiempo y aprendizaje, en ese sentido las intervenciones de los participantes son mayoritariamente personales, aunque paulatinamente se tornan más colaborativas en la medida que los docentes usen estos espacios las interacciones deberían mejorar en cantidad y calidad valorándose su aporte en la construcción de una cultura docente de mayor dialogo profesional.

La metodología usada contempló aspectos cuantitativos y cualitativos para intentar comprender el fenómeno en su conjunto, el proceso para el análisis de las interacciones fue laborioso, pero permite obtener una mayor validez, confiabilidad y hace la investigación plausible de ser replicada.

La información obtenida puede ser útil para investigaciones futuras, que busquen la generación de experiencias formativas virtuales que favorezcan la interacción entre los docentes participantes. Entregando elementos a considerar en el diseño como: los ambientes interactivos provistos en la plataforma, las temáticas abordadas, el rol del tutor y participantes, la diversidad en la conformación de grupos.

### **Antecedentes a Nivel Nacional**

Joo (2014), "Análisis y propuesta de gestión pedagógica y administrativa de las TIC's, para construir espacios que generen conocimiento en el colegio Champagnat." Tesis Doctoral, para optar el grado de doctor en Educación, Perú.

Esta tesis de investigación se centró en el estudio de la gestión realizada en el colegio Champagnat, a nivel pedagógico y administrativo, en el ámbito de la inserción de tecnología informática. De este estudio se han extraído como aporte, los elementos que se deben considerar para elaborar un modelo de gestión pedagógica y administrativa para la inserción de TIC's, teniendo como referente la generación de espacios para construir conocimientos en un colegio.

En este trabajo se usó un diseño de investigación cualitativo y cuantitativo, empleando diferentes instrumentos: entrevistas grupales (focus group), encuestas y el análisis de documentos. Los cuales fueron aplicados de acuerdo a los agentes: docentes, directivos, estudiantes y administrativos.

En cuanto al marco teórico, da las pautas generales del contexto que se debe tener en cuenta: se definió la tecnología y la gestión de proyectos educativos desde un enfoque sistémico, fundamentando la importancia de la relación entre gestión pedagógica y administrativa, así mismo se hizo referencia a las actitudes, como parte del marco que luego será parte de los elementos del modelo.

Dentro de la gestión pedagógica se establecieron los conceptos de TICS, las formas de inserción, los principios, los medios, métodos y técnicas, teniendo a Internet y al software como temas base. Dentro de la gestión administrativa se abordaron temas generales relacionados con las TIC`s y la administración de la educación, colocando a la intranet como el espacio para generar y gestionar conocimientos. Sólo se abordaron temas administrativos relacionados con la parte pedagógica: infraestructura, capacitación, software y programas, Web e intranet.

Finalmente se plantearon los elementos para un modelo de gestión para insertar tecnología informática en el sector educativo.

La conclusión a la que llegó el autor de esta tesis fue que es necesario que el colegio cuente con un proyecto que le dé un marco de trabajo, metas y orientación al uso de las TIC`s, no sólo para algunos agentes, sino a toda la comunidad educativa: administrativos, docentes, discentes e incluso padres de familia. Este proyecto debe enganchar el tema pedagógico y el tema administrativo como sustento de todo el proyecto.

El proyecto a implementar debe tener en cuenta la importancia de usar los recursos para generar espacios que permitan la construcción de conocimientos y no quedarse el simple uso de una herramienta o medio. Así mismo, debe contemplar las actitudes como parte esencial del plan, para hacer uso adecuado de los medios.

Martínez (2014), "Propuesta de Gestión para una Educación a Distancia/Virtual de Calidad en la Escuela Superior de Guerra". Tesis Doctoral, Pontificia Universidad Católica, Perú.

Esta tesis es una propuesta de gestión para una educación a distancia/virtual de calidad en e la Escuela Superior de Guerra.

El presente trabajo de investigación, cuenta con tres capítulos: el marco teórico, el trabajo de campo y la propuesta. En el primer capítulo, se investigó, a través del análisis bibliográfico y documental, lo relacionado con los fundamentos de la educación a distancia, las modalidades que tiene, sobre todo en el nivel de educación superior, cómo se está aplicando en otros países y los modelos de gestión existentes. Todo esto con la finalidad de establecer bases teóricas para la propuesta. El segundo capítulo muestra el trabajo realizado en la investigación, que, en este caso, es una investigación descriptiva, comparativa y propositiva. Para poder realizar el análisis comparativo, se recurrió a dos instituciones castrenses extranjeras y dos nacionales.

En el tercer capítulo, se presenta la propuesta considerando cuatro dimensiones: la misión, visión y valores Institucionales con los que cuenta no solo la Escuela superior de guerra, la Gestión educativa que en el caso de educación a distancia comprende el respaldo académico, el soporte tecnológico informático, la gestión de la calidad; la internacionalización del servicio educativo a distancia que brinda la mencionada escuela y, la operativización o puesta en marcha de la propuesta en cinco fases: 1) Presentación de la propuesta. 2) Organización y sensibilización, 3) Capacitación del personal docente y adaptación de cursos en la modalidad virtual. 4) Desarrollo de materiales y organización de los cursos y 5) Ejecución, tutoría y evaluación de cursos.

Otiniano (2015). "Las actitudes de un grupo de docentes del CESC "Las Toledo" Tesis Doctoral, Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Perú.

El problema principal que ameritó la investigación de esta tesis fue ¿En qué medida las actitudes de los maestros tiene relación con el proceso de aprendizaje del estudiante, visto en razón de su rendimiento académico? y ¿Qué actitudes predominan en los docentes hacia los

estudiantes?; siendo los objetivos determinar y conocer las actitudes predominantes de los docentes en las relaciones con sus estudiantes y determinar si las actitudes de los docentes tienen relación con el proceso de aprendizaje de sus estudiantes, visto mediante el rendimiento académico de estos.

En cuanto los objetivos específicos los que presentan significativa importancia son los siguientes: determinar si las actitudes sobre principios de la educación tienen relación con el rendimiento académico de los estudiantes, y en cuanto a la hipótesis planteada por el autor se menciona de la siguiente manera “Se presentan diferencias significativas entre las actitudes de los docentes en su relación de enseñanza con sus estudiantes”.

Las variables independientes de esta investigación son: actitud del docente, status moral, conocimiento del desarrollo, disciplina, reacciones personales, principios educacionales.

En cuanto a las variables dependientes toma en cuenta el rendimiento académico de los estudiantes. También utiliza, variables de control, entre las cuales se menciona, docentes del CE titulados y tiempo de servicio en la institución.

La muestra estuvo conformada por 60 docentes, y las técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de datos son, La varianza, el nivel de significación “r” y el coeficiente de correlación grupal.

Las conclusiones a las que se llegaron en esta investigación es que, se verifica que las actitudes del docente tienden a influenciar de una manera significativa en el rendimiento académico de sus estudiantes.

**Cabrear** (2017). “Competencias que debe poseer un docente universitario para el ejercicio de su función” Universidad Sagrado Corazón, Perú.

Esta investigación es de tipo teórico, es decir, de naturaleza básica y de nivel descriptivo valorativo, centra sus objetivos en determinar las



competencias que debe poseer un docente universitario y que le permitan mejorar la calidad de su servicio. Para ello ha considerado tres áreas que engloban las competencias del docente: los conocimientos, las actitudes ético-morales y las habilidades didácticas.

La muestra de este estudio que se hizo corresponder a la población estuvo conformada por ocho líderes de opinión del ámbito superior universitario de diversas universidades de la ciudad de Lima.

Para la recolección de datos se aplicó una entrevista estructurada a los líderes de opinión, la que permitió recoger sus aportes. Esta investigación formuló tres sub-hipótesis referentes a los conocimientos, las actitudes ético-morales y las habilidades didácticas del docente universitario, las cuales fueron parcialmente verificadas.

El problema principal de la investigación fue: ¿Qué competencias debe poseer el docente universitario para el ejercicio de su función? Asimismo se menciona que la habilidad del docente está ligada a una actitud mental positiva hacia la formación y desarrollo. En cuanto a las variables que consideró la mencionada investigación son:

Variable independiente: conocimientos, actitudes ético-morales y habilidades didácticas y variable dependiente: Docente competente

La hipótesis diseñada para la presente investigación es: “Si el docente universitario en el ejercicio de su función posee conocimientos, actitudes ético-morales y habilidades didácticas en elevados niveles, entonces, es un docente competente”.

La población que trabaja la presente investigación está conformada por dos grupos: autoridades y docentes de la escuela de la Escuela de Posgrado de la Universidad Femenina Sagrado Corazón y líderes de opinión, especialistas en el área educativa del nivel superior de la ciudad de Lima. En cada caso la muestra está diseñada por nueve expertos de la Universidad Sagrado Corazón y ocho líderes de opinión.

Las conclusiones a las que llega la presente investigación están basadas en la existencia de determinados conocimientos que son el soporte conceptual de la competencia docente, no apreciándose diferencias significativas entre las ideas y planteamiento de los líderes de opinión en torno a los conocimientos que debe poseer un docente universitario competente, comparado con la propuesta del grupo de autoridades de la UNIFE. De otro lado menciona también en sus conclusiones que las habilidades didácticas que se expresan por el repertorio y actuación docente, representan el hacer y forman también parte importante de su competencia docente.

#### **1.1.4. Marco Conceptual**

##### **ACTITUD**

Predisposición, capacidad o potencialidad general o específica para adquirir conocimientos, habilidades y destrezas.

##### **ACTUALIZACION**

Renovación constante de normas, medios, materiales, contenidos, etc. de acuerdo con los adelantos científicos y tecnológicos, teniendo en cuenta la realidad objetiva. Se opone al aprendizaje arcaico, anacrónico, desarticulado, desfasado.

##### **APLICABILIDAD**

Es una característica principal de un entorno virtual de aprendizaje mediante el cual, se brinda al docente las herramientas que le faciliten y que puedan aplicarse a la gestión que realiza en su centro de trabajo.

##### **APRENDIZAJE**

Es el proceso por el cual se asimila nuevos conocimientos, destrezas y valores de manera permanente a la estructura cognitiva procedimental y actitudinal del individuo, partiendo de las ideas o conocimientos previos del estudiante.

### **APRENDIZAJE A DISTANCIA (DISTANCE LEARNING)**

El aprendizaje es el resultado del proceso educativo donde los alumnos logran significativamente desarrollar competencias y capacidades que permiten la evolución de sus conocimientos

### **APRENDIZAJE FLEXIBLE (FLEXIBLE LEARNING)**

Es el aprendizaje centrado en las características del alumno, dando énfasis en la responsabilidad de autoaprendizaje, resaltando su autonomía, capacitarse y en el ritmo de avance individual para lograr el aprendizaje significativo.

### **APRENDIZAJE COLABORATIVO**

Es más que una técnica de enseñanza- aprendizaje basada en la construcción de un consenso a través de la cooperación entre los miembros del grupo, en contraste con las competencias individuales.

### **AUTHORWARE**

Es un software o herramienta virtual que sirve para la creación de contenido e-learning enriquecido y altamente interactivo. Es una herramienta para la enseñanza en línea y ofrecen DVD.

### **AULA VIRTUAL**

Espacios socioculturales en los cuales se realiza las actividades pedagógicas, en el aula virtual el estudiante tiene acceso al programa del curso, a los materiales de estudio y a las actividades diseñadas por el docente. Además puede utilizar herramientas de interacción, gestión de contenidos y evaluación.

### **BASE DE DATOS:**

Recopilación organizada y sistemática de una determinada información. En esa base de datos se puede almacenar datos del perfil de aquellos usuarios que se han ido poniendo en contacto con los responsables del web a través de las direcciones de correo electrónico habilitadas y expuestas a tal efecto, así como todo el contenido y materiales del curso.

### **CAMPUS VIRTUAL**

Plataforma tecnológica que contiene un conjunto de servicios y elementos que una institución ofrece a la comunidad educativa, estas actividades pueden ser administrativas, pedagógicas, organizativas y/o técnicas. Está orientado al diseño técnico y de interfaz de los servicios que ofrece la organización al conjunto de miembros de la misma.

### **CHAT**

Es una herramienta que permite interactuar varias personas directamente mediante la comunicación escrita, vía teclado; presupone una hora de visita determinada o una cita previa, ya que es comunicación directa y simultánea, de modalidad en tiempo real.

### **CLASE VIRTUAL**

Actividad de teleformación que recrea los elementos motivacionales de la formación presencial, a través de: Utilización de grupos que comienzan y terminan juntos un mismo curso, papel facilitador del docente, que diseña e imparte el curso, cuidado de la interrelación entre todos los participantes, facilitando la comunicación y fomentando las actividades en grupos y el logro de aprendizaje. La clase virtual puede ser sincrónica cuando se da la simultaneidad o asíncrona cuando no es necesario que la interactividad entre emisor y receptor se produzca simultáneamente.

### **CONSTRUCTIVISMO**

Modelo educativo que prioriza que la desarrolle persona las dimensiones cognitivos, procedimentales sociales y afectivos del comportamiento, no es un producto del ambiente ni un resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores en relación con el medio que lo rodea.

### **EDUCACIÓN A DISTANCIA**

Proceso de educativo en el que dos o más personas que se encuentran geográficamente alejados, realizan actividades de enseñanza-aprendizaje, apoyadas por una estructura orgánica y estableciendo comunicación a través de medios de telecomunicación.

### **EDUCACIÓN VIRTUAL**

Educación Virtual es la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza aprendizaje, que respeta su flexibilidad o disponibilidad (en cualquier momento, tiempo y espacio. Alcanza su apogeo con la tecnología hasta integrar los tres métodos: asincrónica, sincrónica y autoformación".

### **E-LEARNING**

Se refiere a la utilización de las nuevas tecnologías para desarrollar un aprendizaje electrónico en aulas virtuales donde los estudiantes acceden a la información y aprenden. Es una experiencia planificada de enseñanza-aprendizaje en internet, que utiliza una amplia gama de tecnologías para lograr la atención del estudiante a distancia y está diseñado para estimular la atención y la verificación del aprendizaje sin mediar contacto físico.

### **E-MAIL**

El correo electrónico, consiste en el intercambio de mensajes en forma de texto entre los usuarios de la red, estos mensajes se escriben en

una computadora personal y se envían a través de redes de computadoras a sus destinatarios, quienes deben disponer de una dirección de correo válida; mediante el correo electrónico se pueden enviar además archivos de textos, gráficos, audio y vídeo. Junto a la página web son los servicios más utilizados en Internet.

### **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE**

Es un sistema integral de gestión, distribución, control y seguimiento de contenidos y recursos educativos en un entorno compartido de colaboración haciendo uso de la tecnología de las computadoras personales. La característica principal de un entorno virtual de aprendizaje, es la de permitir integrar herramientas de producción de recursos de comunicación, administración, gestión de recursos, interacción en tiempo real y diferido y de creación de comunidades y grupos, entre otros.

### **ENTORNO AMIGABLE**

El entorno amigable aplicado a un entorno virtual de aprendizaje, es sinónimo de facilidad de uso de la herramienta tecnológica, siendo condicionantes alguno o todos los siguientes términos: debe ser intuitiva, debe tener sustento en manuales de uso en línea, debe usar términos de fácil entendimiento, no acarrear en su uso más tiempo de lo necesario, entre otros.

### **ENTORNO DE ADMINISTRACION PERSONALIZADA**

Siendo la definición de administración, el conjunto de procesos de planificación, organización, ejecución, coordinación y control que se ejercen para alcanzar objetivos preestablecidos, añadiremos la condición de personalizada al tipo de administración única para cada fin.

### **ESCUELA VIRTUAL**

Es una institución de formación y perfeccionamiento superior cuyo modelo organizativo, en su totalidad, se apoya en las redes de computadores. Ofrece enseñanza y entrenamiento a discentes apoyado por material multimedia que incluya de manera múltiple audio, video, imágenes de alta resolución, acceso a bibliotecas electrónicas desde sitios remotos y eventualmente acceder a herramientas y laboratorios.

## **FACEBOOK**

Es un sitio web gratuito de redes sociales creado por Mark Zuckerberg. Originalmente era un sitio para estudiantes de la Universidad Harvard, pero actualmente está abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

## **FOROS DE DISCUSIÓN**

Herramienta que permite la interacción para abrir un debate en el que la gente aporta sus propias ideas. Consiste en enviar y recibir mensajes de un grupo específico de personas sobre un tema, generalmente son de uso público, pero también existen los de uso restringido. Los mensajes se pueden visualizar en una tabla general sobre una página web, estos se presentan muchas veces de forma anidada.

## **INTERNET**

Red de redes con cobertura internacional; es un enlace entre computadoras, se le dice también red de redes las cuales se comunican entre sí por el protocolo TCP/IP.

## **GESTIÓN EDUCATIVA**

Conjunto de acciones de gestión referida a los conceptos de planificación, organización, ejecución, coordinación y evaluación educativa.

### **GESTIÓN DEL ENTORNO VIRTUAL EDUCATIVO**

Es la habilidad propia de los docentes, de crear y organizar eficientemente, materiales didácticos que se usan en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de un entorno virtual, con la finalidad de mejorar la calidad del servicio educativo.

### **HTML**

Siglas de las palabras inglesas: Hypertext Markup Language. Es decir, lenguaje de marcado de hipertexto. Lenguaje informático para crear páginas web. Conjunto de etiquetas o instrucciones que permiten estructurar el contenido de una web e incluir los hipervínculos o enlaces a otras páginas.

### **INFORMÁTICA**

Es una disciplina que se ocupa de las tecnologías de la información para obtención, producción y ofrecimiento de recursos de información a los usuarios, personas o instituciones que los demanden para sus propios fines (Palomino, 2001, Pág.5-13).

### **INTERACCION DOCENTE-DISCENTE**

Conjunto de nexos establecidos, en el marco de un proceso interactivo de la enseñanza aprendizaje.

### **MEDIOS INFORMATICOS EN LA GESTION EDUCATIVA**

Son herramientas de hardware y software empleadas en la gestión educativa.

### **MOODLE**



Es un programa informático (software) utilizado para elaborar cursos virtuales y sitios web basados en Internet, diseñado para dar soporte a las actividades educativas, basado en el constructivismo social. Moodle es un acrónimo que significa: Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular), lo que resulta fundamentalmente útil para programadores y profesores.

### **MULTIMEDIA**

Es una tecnología que integra texto, imágenes gráficas, sonido, animación y vídeo, coordinaciones a través de medios electrónicos, página Web o página HTML. Equivalente digital de los libros o revistas utilizando material impreso.

### **PÁGINA WEB (WORLD WIDE WEB)**

Es un conjunto de páginas relacionadas (o enlazadas) entre sí mediante hipertexto, en ella pueden haber archivos de diversos formatos (texto, gráficos, audio y vídeo).

### **REALIDAD VIRTUAL**

La realidad virtual es una representación de las cosas a través de medios electrónicos, que nos da la sensación de estar en una situación real en la que podemos interactuar con lo que nos rodea.

### **RESISTENCIA AL CAMBIO**

La resistencia al cambio en el uso de herramientas tecnológicas en la gestión de programas de educación virtual, es la tenaz conservación en el uso de metodologías muy antiguas, no permitiendo la aceptación en el uso de las bondades que ofrecen las actuales tecnologías de la información y comunicación.

### **SERVICIOS SINCRÓNICOS**

Los servicios sincrónicos son aquellos en el que el emisor y el receptor del mensaje en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento.

Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el discente que estudia en la modalidad a distancia no se sienta aislado.

### **SERVICIOS ASINCRÓNICOS**

Los servicios asincrónicos son aquellos que permiten la transmisión de un mensaje entre el emisor y el receptor sin que tengan que coincidir para interactuar en el mismo instante. Requieren necesariamente de un lugar físico y lógico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que forman el mensaje.

### **SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN**

La Seguridad de la información se refiere a la confidencialidad, integridad y disponibilidad de la información y datos, independientemente de la forma los datos pueden tener: electrónicos, impresos, audio u otras formas.

### **SOFTWARE EDUCATIVO**

Se denomina así al software destinado a la enseñanza y el auto aprendizaje y además permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales así también existe una amplia gama de enfoques para la creación de software educativo atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje: educador, alumno, herramientas tecnológicas.

### **VIDEOCONFERENCIA:**

Es un proceso en el cual se utiliza cámaras de vídeo y monitores en cada uno de los puntos de contacto, de modo que los participantes pueden oírse y verse entre sí, también se puede mostrar imágenes de lo que se discute y realizar esquemas utilizando pizarras electrónicas; se está popularizando el uso de sistemas de videoconferencia vía Internet, con audio y vídeo directamente.

## **CAPÍTULO II**

### **EL PROBLEMA, OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y VARIABLES**

#### **2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **2.1.1 Descripción de la Realidad Problemática**

En nuestro país la educación presenta serias deficiencias en los diferentes niveles especialmente en la secundaria y es en este nivel donde se deben formar los estudiantes para que tengan base para incluirse en la educación universitaria. Las evaluaciones presentadas a su ingreso a la universidad demuestran serias deficiencias en sus conocimientos dado que provienen de diferentes entidades educativas, diferentes realidades sociales y económicas que reflejan diversos problemas sociales de diferente índole. En la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres, siguiendo los lineamientos de la excelencia y mejora continua, se promueve la investigación en todos los niveles, para lograr una educación de calidad acorde con las nuevas tendencias y el avance de la tecnología.

El uso de entornos virtuales fortalece el aprendizaje colaborativo, ya que durante su formación profesional compartirán experiencias y conocimientos empleando los entornos virtuales disponibles y serán los constructores de su propio aprendizaje, esto guiado por la participación docente quienes serán los encargados de esta tarea, dándoles las pautas necesarias y guiándole sabiamente haciendo uso del entorno virtual más favorable.

En la Facultad de Derecho de la Universidad de san Martín de Porres se ha observado limitaciones en los alumnos respecto a este tema, no tienen la facilidad para participación en equipos virtuales, así como gestionar efectivamente la información, la capacidad de revisión crítica de trabajos es mínima, no formación de comunidades de aprendizaje para la realización de tareas en cooperación, el intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales, recibir críticas constructivas así como también no tienen fortalecido su capacidad de dialogo en los diferentes espacios de comunicación.

Todo lo mencionado, se debe a que no se está empleando las tecnologías de información y comunicación que dispone la

universidad desde un enfoque pedagógico, específicamente los entornos virtuales de aprendizaje que no dispone de efectivas herramientas de comunicación, para la gestión de archivos e información, de edición y publicación de contenidos.

Por ello se ha generado la preocupación por desarrollar el presente estudio ya que en la actualidad el desarrollo masivo de las tecnologías de información y comunicación en la educación nos brinda herramientas muy dinámicas y aplicables a todo nivel y dándonos resultados muy óptimos en la construcción del aprendizaje, hecho que asegurara la sostenibilidad de su formación profesional.

### **2.1.2 Antecedentes Teóricos**

Las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación son el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de la comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información aplicados a la educación. En este sentido se aborda el aspecto tecnológico, ya que se refiere directamente a aquellos elementos que hacen posible su uso, como el procesamiento que hacen de la información. (Adell J. (2007, p. 3).

Según Majó J.; Márquez, P (2011, p. 19) podemos denominar las TIC como el conjunto de tecnologías que permite la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Estas tecnologías, básicamente nos proporcionan

información, herramientas para su proceso y canales de comunicación.

Markus y Robey (2009) argumentan que existen múltiples factores de índole tecnológico que explican la convergencia de la Electrónica, la Informática y las Telecomunicaciones en las TIC. Pero todos se derivan de tres hechos fundamentales: Los tres campos de actividad se caracterizan por emplear un soporte físico común, como es la microelectrónica, por el gran componente del software incorporado a sus productos y por el uso intensivo de infraestructura de comunicaciones, que permiten la distribución (deslocalización) de los distintos elementos de proceso de la información en ámbitos geográficos distintos.

La Microelectrónica, frecuentemente denominada hardware, está presente en todas las funcionalidades del proceso de información, ya que contribuye a solucionar los problemas relacionados con la interacción en el entorno, como la adquisición y la presentación de la información, mediante dispositivos como traductores, tarjetas de sonido, tarjetas gráficas, etc. No obstante, su mayor potencialidad está en la función de tratamiento de la información. La unidad fundamental de tratamiento de la información es el microprocesador, que es el órgano que interpreta las órdenes del software, las procesa y genera una respuesta. La microelectrónica también está presente en todas las funciones de comunicación, almacenamiento y registro.

El Software traslada las órdenes que un usuario da a una computadora al lenguaje de ejecución de órdenes que entiende la máquina. Está presente en todas las funcionalidades del proceso de la información, pero especialmente en el tratamiento de la información. El hardware solo entiende un lenguaje que es el de las señales eléctricas en forma de tensiones eléctricas, por lo que es necesario abstraer de esta complejidad al hombre y poner a su

disposición elementos más cercanos a sus modos de expresión y razonamiento.

Infraestructura de Comunicaciones constituye otro elemento base del proceso de información, desde el momento en que alguna de las funcionalidades resida en un lugar físicamente separado de las otras. Para acceder a esta función hay que utilizar redes de comunicación por las que viaja la información, debiéndose asegurar una seguridad, calidad, inexistencia de errores, rapidez, etc.

Tanembaun (1990), sostiene que la llamada Tecnología de la Información, apareció en los años setenta, el cual se refiere a las tecnologías para el procesamiento de la información: la electrónica y el software. Este procesamiento se empezó a utilizar en entornos locales, por lo que la comunicación era una función poco valorada. Por otra parte, la estrategia centralista de las corporaciones hacía compatible la existencia de un departamento de sistemas de información centralizado en una única máquina.

La nueva forma de desarrollar la educación a través de herramientas tecnológicas y la globalización imponen la necesidad del acceso instantáneo de la información y por tanto, de interconectar las distintas redes que se han ido creando, diseñándose nuevas arquitecturas de sistemas en los que la función de comunicación es de igual importancia o superar por la estrategia de la disponibilidad instantánea de la información a esto se añade la existencia de una estructura de comunicaciones muy extendida y fiables y un abaratamiento de los costos de comunicación, lo que estimuló la aparición de nuevos servicios adecuados a las estrategias de las corporaciones. La comunicación instantánea es fundamental para la competitividad de una institución educativa, en un mundo en que la

información se convierte en un impacto más del sistema de educación a nivel mundial.

El uso y el acceso a la información, es el objetivo principal de las TIC. El manejo de la información se hace cada vez más dependiente de la tecnología, ya que los crecientes volúmenes de los contenidos se manejan claramente a través de diferentes formatos y base de datos, los que obligan a un tratamiento con estrategias herramientas cada vez más sofisticadas. El acceso a la web, mediante computadoras personales, son pruebas evidentes de que sin la tecnología el uso de la información sería imposible en la actualidad.

Respecto a su evolución histórica, Rahman (2009), considera a las TIC como un concepto dinámico. Por ello menciona que a finales del siglo XIX el teléfono podría ser considerado una nueva tecnología según las definiciones actuales. Esta misma definición podría aplicarse a la televisión cuando apareció y se popularizó en las década de los 50 del siglo pasado, A pesar de esto, se puede considerar que el teléfono, la televisión y el ordenador forman parte de lo que se llaman, tecnologías de información y comunicación que favorecen la comunicación y el intercambio de información en el mundo actual.

El acercamiento de la informática y las telecomunicaciones, en el último decenio del siglo XX se ha enfatizado la miniaturización de los componentes, permitiendo producir aparatos multifunciones a precios accesibles, desde los años 2000.

Los usos de las TIC no paran de crecer y extenderse, sobre todos en los países ricos, con el riesgo de acentuar localmente la brecha digital y social y la diferencia entre generaciones. pasando por el comercio, la educación, la telemedicina, información, la gestión múltiples de datos, la bolsa, la robótica y los usos militares, sin olvidar la ayuda a los discapacitados (ciegos que usan sintetizadores



vocales avanzados), las TIC tienden a tomar un lugar creciente en la vida humana en el funcionamiento de las sociedades.

Las herramientas de comunicación permiten que la información sea accesible a cualquiera que sepa usarlas. En la actualidad un estudiante (hasta de primaria) puede saber de lo que le enseña su profesor es verdad o no con unos cuantos clics (en generaciones pasadas eso era imposible), y en el caso extremo, uno mismo puede llegar a la clase conociendo aspectos del tema a tratar que ni el profesor conoce. Lo cual no quiere decir que el estudiante conozca más, sino que demuestra la imposibilidad de que una sola mente albergue todo el conocimiento y propone un nuevo modelo educativo en el cual el conocimiento se crea a partir de la participación, interacción y de la colaboración mutua (esta es la filosofía de Moodle), donde el docente deja de ser el dueño de la información para convertirse en orientado guía, de sus estudiantes.

### **2.1.3 Definición del Problema**

#### **1) Problema Principal**

¿De qué manera el uso de entornos virtuales se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres?

#### **2) Problemas específicos**

a) ¿De qué manera el uso de herramientas de comunicación se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad particular de San Martín de Porres?

- b) ¿De qué manera el uso de herramientas de gestión de archivos se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad particular de San Martín de Porres?
- c) ¿De qué manera el uso de herramientas de edición de contenidos se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad particular de San Martín de Porres?
- d) ¿De qué manera los usos de herramientas de publicación se relacionan con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad particular de San Martín de Porres?

## **2.2 Finalidad y Objetivos de la Investigación**

### **2.2.1 Finalidad**

La presente investigación tuvo como propósito de evaluar la características y estrategias aplicadas en el proceso de enseñanza aprendizaje presencial complementado con el uso de entornos virtuales de aprendizaje en la actualidad e identificar el tipo de relación que existe con la variable aprendizaje colaborativo, con la finalidad de proponer algunas mejoras en los procesos de enseñanza aprendizaje a través de medios tecnológicos con el propósito de optimizar el servicio educativo y el logro de los aprendizajes significativos en los alumnos.

### **2.2.2 Objetivo General y Específicos**

#### **1) Objetivo General**

Establecer la relación entre el uso de entornos virtuales y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.

## **2) Objetivos específicos**

- a) Establecer la relación entre el uso de herramientas de comunicación con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.
- b) Establecer la relación entre el uso de herramientas de gestión de archivos con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos en la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.
- c) Establecer la relación entre el uso de herramientas de edición de contenidos con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.
- d) Establecer la relación entre el uso de herramientas de publicación de contenidos con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

### **2.2.3 Delimitación del estudio**

#### **Delimitación temporal**

La investigación se desarrolló entre los meses de octubre 2017 a octubre del 2018.

#### **Delimitación espacial**

Facultad de Derecho De la Universidad Particular San Martín de Porres.

### **Delimitación social**

Comprende los alumnos de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

## **2.2.4 Justificación e importancia del estudio**

Los resultados de la presente investigación contribuirá al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que como propuesta se recomienda alternativas para implementación de estrategias que coadyuvarán al logro de objetivos educativos institucionales, priorizando por una evaluación de los procesos de manera constante que conduzcan a su optimización, garantizando de esta manera el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo de los alumnos de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

El estudio es importante porque no se enfoca solo en descripciones y análisis de la realidad actual, sino que se recomienda alternativas con bases científicas del área pedagógica y tecnológica que permitirán impactar positivamente en el aprendizaje y formación profesional de los futuros abogados egresado de la universidad

## **2.3 Hipótesis y Variables**

### **2.3.1 Supuestos Teóricos**

Las herramientas tecnológicas se presentan como una herramienta para optimizar los procesos educativos. Se atribuye también que es un medio para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, porque permitirá que los alumnos aprendan significativamente con mayor facilidad y flexibilidad. Pero no basta con pensar que se está

experimentando en la realidad, sino saber que se proyecta en el futuro con este cambio de paradigma educativo que estamos experimentando; en este sentido.

Los actores del proceso educativo también ven centradas sus expectativas en la tecnología, como una herramienta para enseñar y aprender mejor. Ya que se presenta como alternativa para potenciar la calidad educativa. Así pues, se da paso a un nuevo mito, sobre el viejo mito de la educación como agente de cambio, el de la tecnología, que se refuerza, además, en el discurso oficial: "...los modernos equipos que muchas escuelas de la capital quisieran tener para su diario trabajo" (Nota de Prensa del Ministerio de Educación de fecha 17 de mayo del 2001).

La tecnología también es percibida como educación con valor agregado.

En la actualidad las instituciones que ofrecen servicios educativos de formación en la modalidad presencial están utilizando las nuevas tecnologías como un recurso didáctico y/o como herramienta para hacer más dinámicos los procesos de enseñanza-aprendizaje. No es incoherente pensar en programas mixtos ya se están brindando donde los discentes asisten a unas pocas clases y siguen formándose en sus casas o puestos de trabajo a través de los recursos en línea de la institución formativa, con acceso a sus docentes cuando lo necesiten. Este grado de flexibilidad permitirá que muchos alumnos con obligaciones familiares o laborales puedan seguir formándose en todo lo largo de sus vidas.

### **2.3.2 Hipótesis Principal y Específicas**

#### **1) Hipótesis Principal**

El uso de entornos virtuales se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer

ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

## 2) Hipótesis Específicas

- a) El uso de herramientas de comunicación se relacionan positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.
- b) El uso de herramientas de gestión de archivos se relacionan positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.
- c) El uso de herramientas de edición de contenidos se relacionan positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.
- d) El uso de herramientas de publicación de contenidos se relacionan positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

### 2.3.3 Variables e Indicadores

VARIABLES	INDICADORES
Variable I	- Uso de herramientas de comunicación
<b>USO DE ENTORNO VIRTUAL</b>	- Uso de herramientas de gestión de archivos
	- Uso de herramientas de edición de contenidos
	- Uso de herramientas de publicación de contenidos
	- Uso de herramientas de publicación de contenidos

---

Variable II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación en equipos virtuales</li> </ul>
<b>APRENDIZAJE COLABORATIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de gestionar la información</li> <li>- Capacidad de revisión críticas de trabajos</li> <li>- Formación de comunidades de aprendizaje</li> <li>- Realización de tareas en cooperación</li> <li>- Intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales</li> <li>- Capacidad de Resolución de conflictos constructivamente</li> <li>- Disponibilidad de recibir críticas constructivas</li> <li>- Capacidad de dialogo en foros de discusión</li> </ul>

---

Fuente: Elaboración propia.

### **CAPÍTULO III**

# MÉTODO, TÉCNICA E INSTRUMENTOS

## 3.1 Población y Muestra

### 3.1.1 Población

La población de estudio fue 100 estudiantes de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porras.

### 3.1.2 Muestra

El tamaño de la muestra fue determinado de manera no probabilística. Considerando al total de la población 100 alumnos.

## 3.2 Diseño (s) a Utilizar en el Estudio

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel descriptivo y de diseño correlacional.

$M = OX \text{ r } OY$

M= estudiantes

X= Uso de entornos virtuales

Y= Aprendizaje colaborativo

r= grado de correlación entre variables

No experimental porque cuyo propósito fue observar los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos, en un estudio de diseño no experimental en la que no se construye ninguna situación, si no que se observan situaciones ya existentes en la actualidad, no provocadas intencionalmente por el investigador, en este sentido la variable independiente ya ha ocurrido y no es posible manipularla.



Transeccional porque los datos que serán recolectados serán en un solo momento y en un tiempo único.

### **3.3 Técnica (s) e Instrumento (s) de Recolección de Datos**

En la presente investigación se empleó como técnica de recolección de datos la **encuesta**, para que los encuestados nos proporcionen por escrito la información referente a las variables de estudio.

El instrumento que se empleó es el **cuestionario** con un formato estructurado que se le entregó al informante para que éste de manera anónima, por escrito, consigne por sí mismo las respuestas.

### **3.4 Procesamiento de datos**

El procedimiento estadístico para el análisis de datos fue mediante el empleo de codificación y tabulación de la información, este proceso consistió en la clasificación y ordenación en tablas y cuadros. La edición de dichos datos se hizo con el fin de comprender mejor la información en cuanto a la legibilidad, consistencia, totalidad de la información para poder hacer un análisis minucioso de la información que se obtuvo.

Una vez que la información fue tabulada y ordenada se sometió a un proceso de análisis y/o tratamiento mediante técnicas de carácter estadístico para llevar a prueba la contratación de las hipótesis, para tal efecto se aplicó la técnica estadística: Correlación de Spearman, para medir la relación entre dos variables.



## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1 Presentación de Resultados

De la aplicación del cuestionario como instrumento de recolección de datos se presenta a continuación la siguiente información:

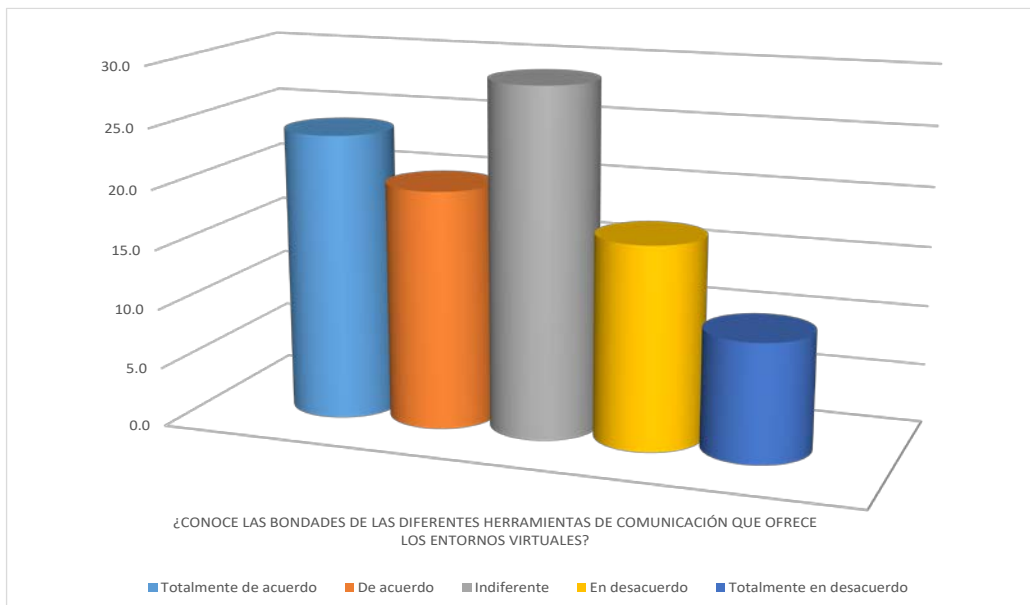
#### ESTUDIO HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CONOCE LAS BONDADES DE LAS DIFERENTES HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN QUE OFRECE LOS ENTORNOS VIRTUALES?	24.0	20.0	29.0	17.0	10.0
	TOTAL	24.0	20.0	29.0	17.0	10.0

Fuente: Elaboración propia

#### Grafico N° 1

#### HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN



Fuente: Elaboración propia

La muestra encuestada dice que el 27% considera que tiene una posición desfavorable de las bondades de las diferentes herramientas de comunicación que ofrecen los entornos virtuales, el 29% considera que está indeciso en su respuesta, mientras que el restante 44% tiene posición favorable.

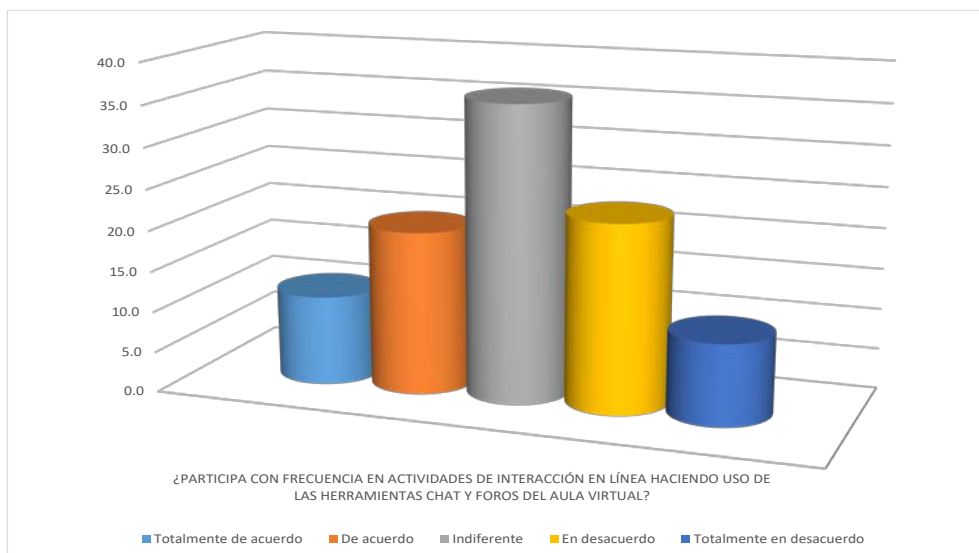
Tabla N° 02

INDICADORES DE ANÁLISIS		RESPUESTAS PORCENTUALES				
N°		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿PARTICIPA CON FRECUENCIA EN ACTIVIDADES DE INTERACCIÓN EN LÍNEA HACIENDO USO DE LAS HERRAMIENTAS CHAT Y FOROS DEL AULA VIRTUAL?	11.0	20.0	36.0	23.0	10.0
	TOTAL	11.0	20.0	36.0	23.0	10.0

Fuente: Elaboración Propia

Grafico N° 2

INTERACCIÓN EN LÍNEA



**Fuente: Elaboración Propia**

La muestra encuestada dice que el 36% considera que esta indeciso en su participación con frecuencia en actividades de interacción en línea haciendo uso de las herramientas chat y foros del aula virtual, el 33% considera desfavorable su respuesta, mientras que el restante 31% considera favorable su respuesta.

**Tabla N° 03**

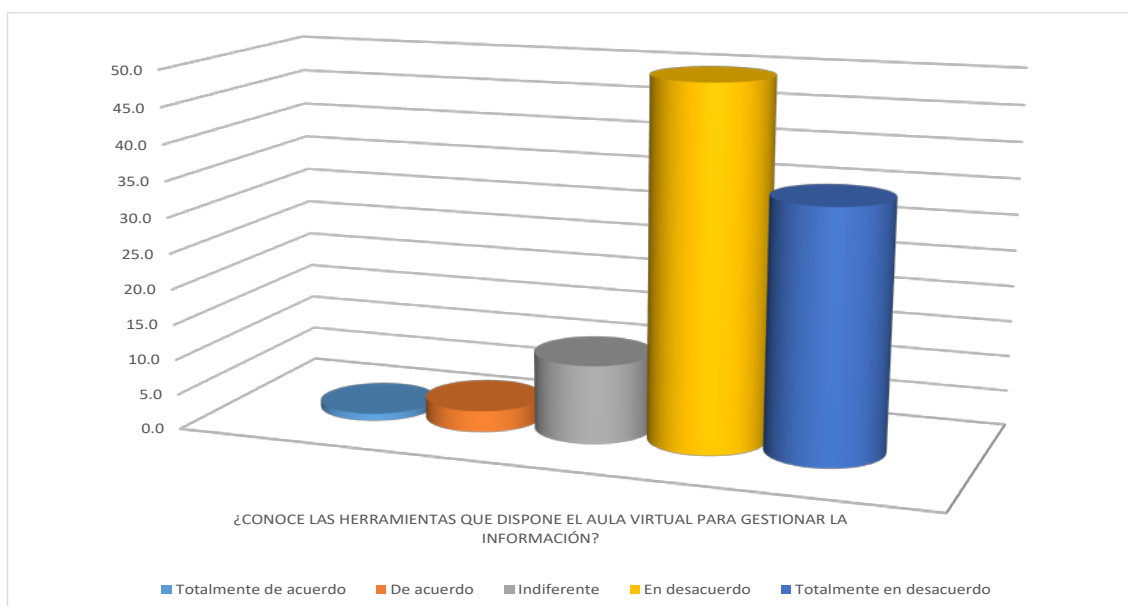
**ESTUDIO GESTION DE LA INFORMACIÓN**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CONOCE LAS HERRAMIENTAS QUE DISPONE EL AULA VIRTUAL PARA GESTIONAR LA INFORMACIÓN?	1.0	3.0	11.0	50.0	35.0
	<b>TOTAL</b>	1.0	3.0	11.0	50.0	35.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 3**

**GESTION DE LA INFORMACIÓN**



**Fuente: Elaboración Propia**

La muestra encuestada dice que el 84% considera desfavorable que conocen las herramientas que dispone el aula virtual para gestionar la información, el 11% considera que está indeciso en su respuesta, mientras que el restante 4% considera que su respuesta favorable.

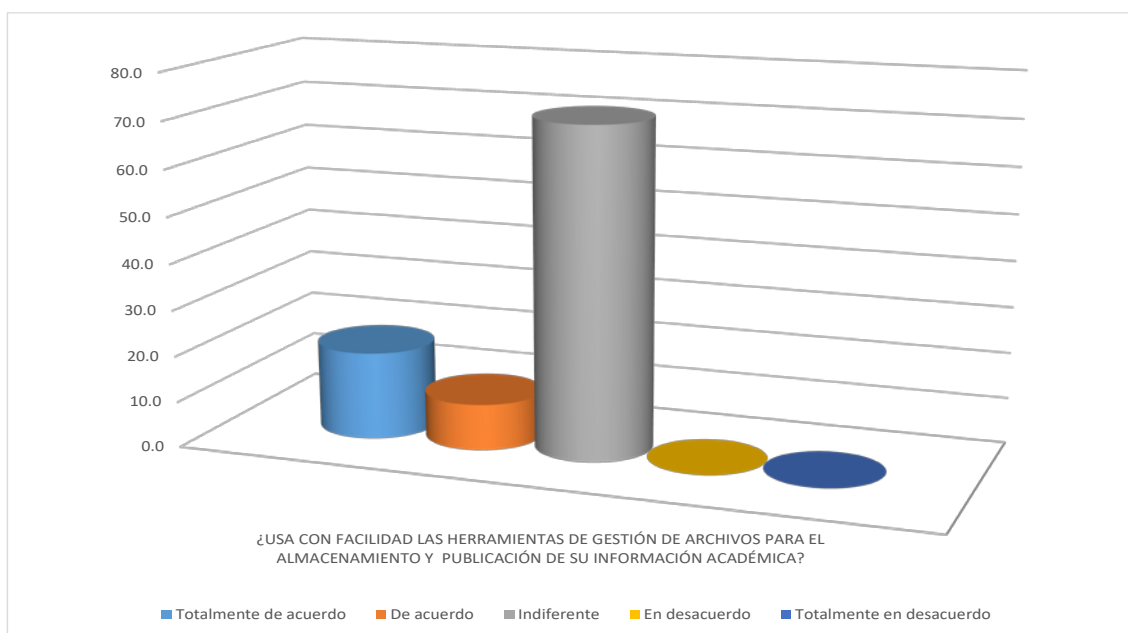
**Tabla N° 04**

**ESTUDIO GESTIÓN DE ARCHIVOS**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿USA CON FACILIDAD LAS HERRAMIENTAS DE GESTIÓN DE ARCHIVOS PARA EL ALMACENAMIENTO Y PUBLICACIÓN DE SU INFORMACIÓN ACADÉMICA?	19.0	10.0	71.0	0.0	0.0
	<b>TOTAL</b>	19.0	10.0	71.0	0.0	0.0

**Fuente: Elaboración Propia**

**Grafico N° 04**  
**GESTIÓN DE ARCHIVOS**



**Fuente: Elaboración Propia**

La muestra encuestada dice que el 71% considera que está indeciso en que si usan con facilidad las herramientas de gestión de archivos para el almacenamiento y publicación de su información académica, el 29% considera favorable su respuesta, mientras que el restante 0% considera desfavorable.

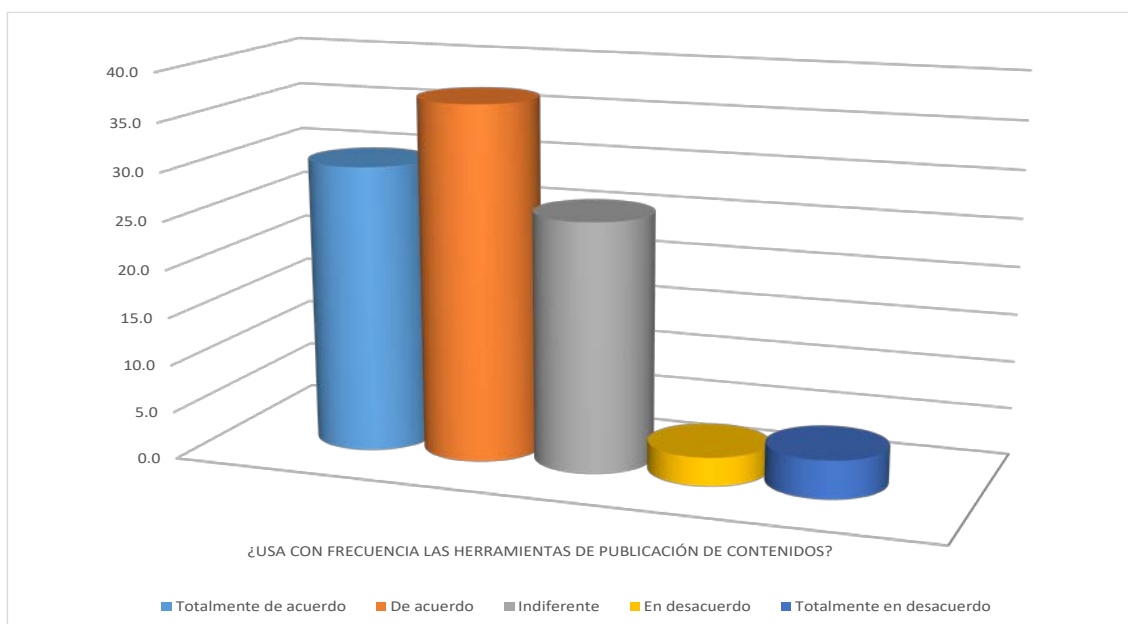
**Tabla N° 05**  
**HERRAMIENTAS DE PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿USA CON FRECUENCIA LAS HERRAMIENTAS	30.0	37.0	26.0	3.0	4.0
	<b>TOTAL</b>	30.0	37.0	26.0	3.0	4.0

**Fuente: Elaboración Propia**

**Grafico N° 05**

**HERRAMIENTAS DE PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS**



**Fuente: Elaboración Propia**

La muestra encuestada dice que el 67% considera favorable en que usen con frecuencia las herramientas para publicar sus contenidos académicos, mientras que el 26% considera que está de indeciso en su respuesta y el 7 % tiene una posición desfavorable.

**Tabla N° 06**

**ESTUDIO ACTIVIDADES GRUPALES**

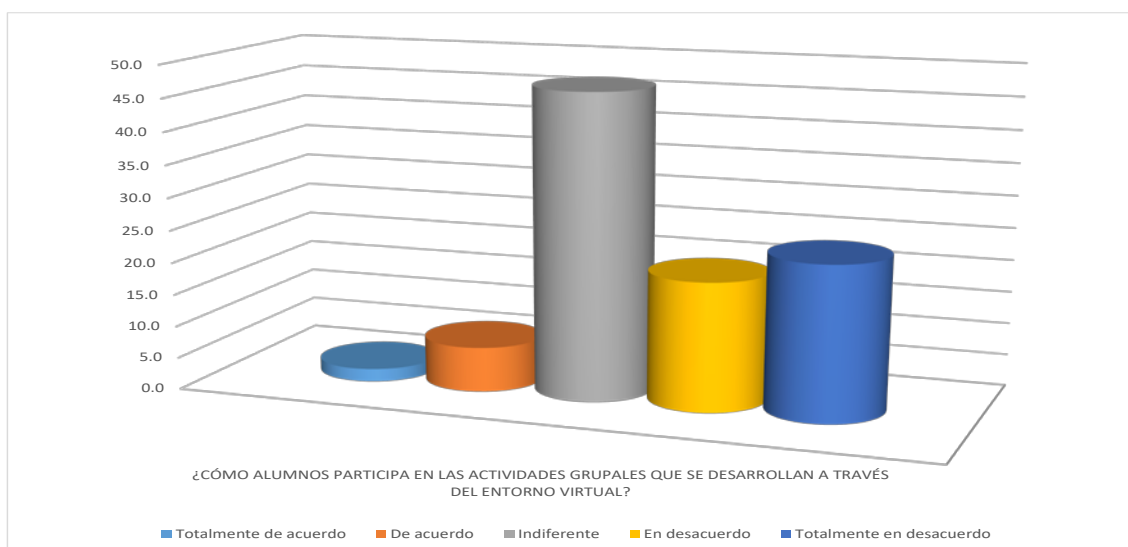
INDICADORES DE ANÁLISIS		RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CÓMO ALUMNOS PARTICIPA EN LAS ACTIVIDADES GRUPALES QUE SE DESARROLLAN A TRAVÉS DEL ENTORNO VIRTUAL?	2.0	7.0	47.0	20.0	24.0
	TOTAL	2.0	7.0	47.0	20.0	24.0

**Fuente: Elaboración Propia**



**Grafico N° 06**

**ACTIVIDADES GRUPALES**



**Fuente: Elaboración Propia**

La muestra encuestada dice que el 47% considera que esta indeciso en su participación en las actividades grupales que se desarrollan a través del entorno virtual, el 44% considera desfavorable su respuesta, mientras que el restante 9% considera que tiene posición favorable.

**Tabla N° 07**

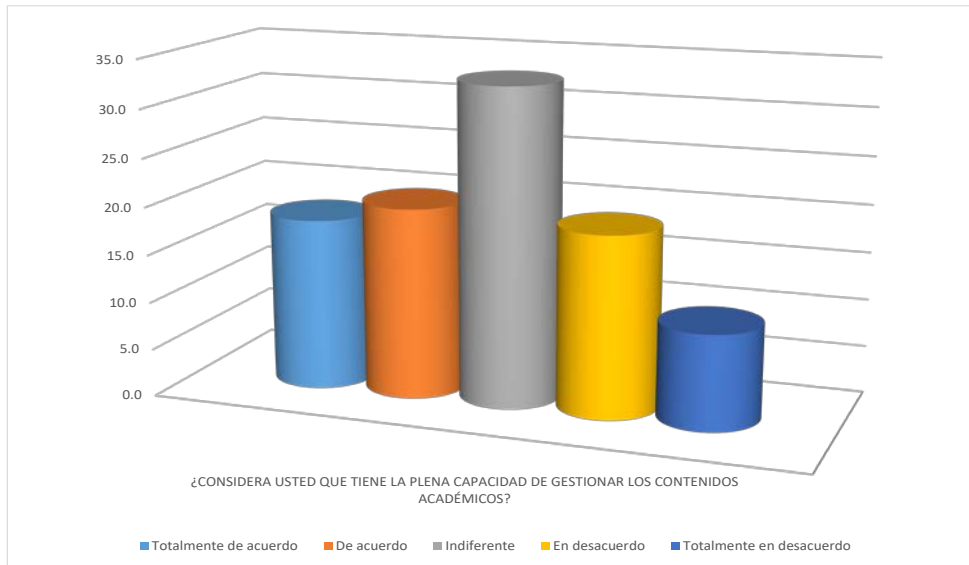
**GESTION DE LOS CONTENIDOS ACADÉMICOS**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CONSIDERA USTED QUE TIENE LA PLENA CAPACIDAD DE GESTIONAR LOS CONTENIDOS ACADÉMICOS?	18.0	20.0	33.0	19.0	10.0
	<b>TOTAL</b>	18.0	20.0	33.0	19.0	10.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 07**

**GESTION DE LOS CONTENIDOS ACADÉMICOS**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 38% considera favorable la plena capacidad de gestionar los contenidos académicos, el 33% considera que está indeciso en su respuesta, mientras que el restante 29% considera desfavorable su respuesta.

**Tabla N° 08**

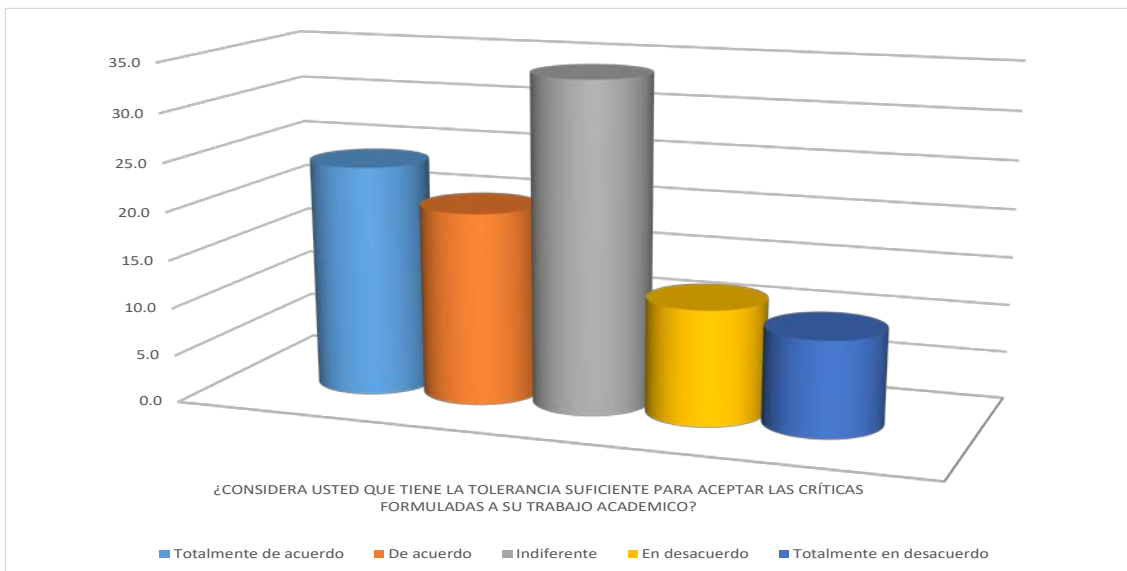
**ESTUDIO TOLERANCIA SUFICIENTE**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CONSIDERA USTED QUE TIENE LA TOLERANCIA SUFICIENTE PARA ACEPTAR LAS CRÍTICAS FORMULADAS A SU TRABAJO ACADEMICO?	24.0	20.0	34.0	12.0	10.0
	<b>TOTAL</b>	24.0	20.0	34.0	12.0	10.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 08**

**TOLERANCIA SUFICIENTE**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 22% considera desfavorable que tienen la tolerancia suficiente para aceptar las críticas formuladas a su trabajo académico, el 34% considera que está en indeciso en su respuesta, mientras que el restante 44% considera que tienen posición favorable.

**Tabla N° 09**

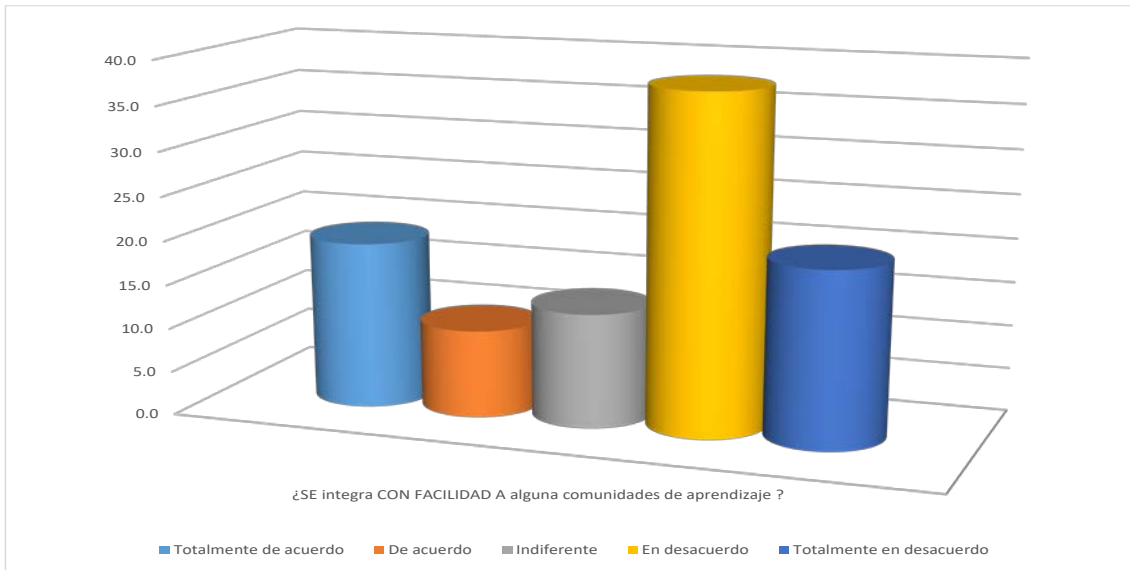
**ESTUDIO FACILIDAD DE INTEGRACIÓN**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿SE integra CON FACILIDAD A alguna comunidades de aprendizaje ?	19.0	10.0	13.0	38.0	20.0
	<b>TOTAL</b>	19.0	10.0	13.0	38.0	20.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 09**

**FACILIDAD DE INTEGRACIÓN**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 58% considera que no se integra con facilidad a algunas comunidades de aprendizaje, el 29% considera que tiene posición favorable en su respuesta, mientras que el restante 13% considera que está indeciso.

**Tabla N° 10**

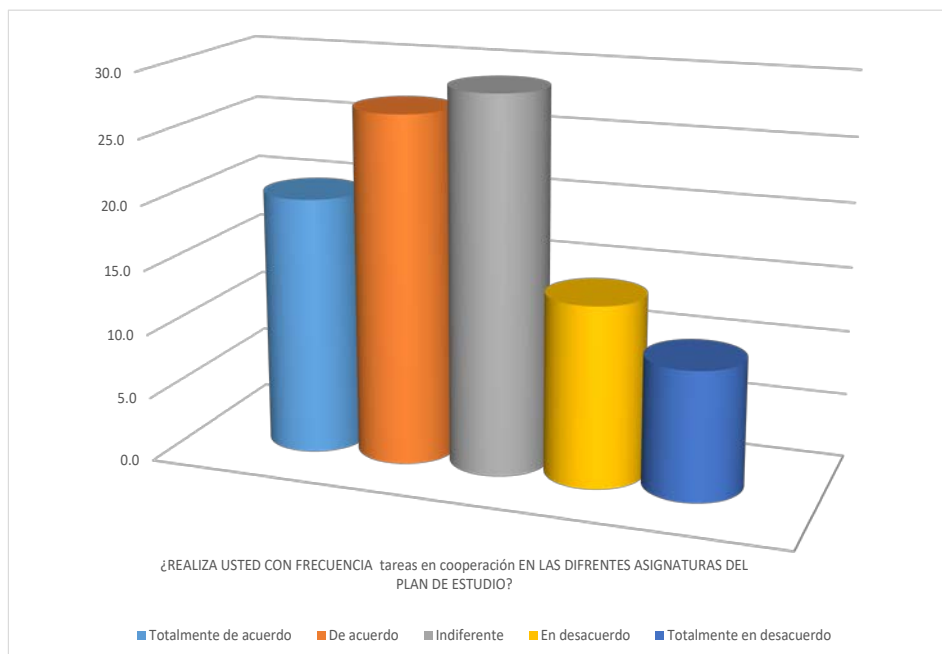
**ESTUDIO TAREAS EN COOPERACIÓN**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿REALIZA USTED CON FRECUENCIA tareas en cooperación EN LAS DIFERENTES ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIO?	20.0	27.0	29.0	14.0	10.0
	<b>TOTAL</b>	20.0	27.0	29.0	14.0	10.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 10**

**TAREAS EN COOPERACIÓN**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 47% considera que realizan con frecuencia tareas en cooperación en las diferentes asignaturas del plan de estudio, un 29% está indeciso, mientras que tienen posición desfavorable un 24%.

**Tabla N° 11**

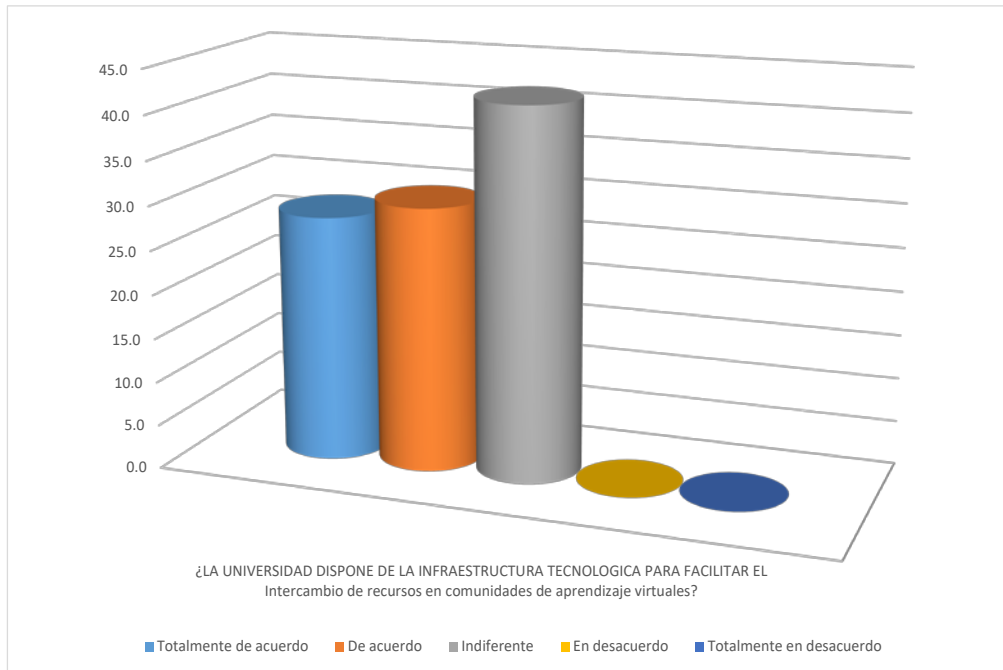
**ESTUDIO INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿LA UNIVERSIDAD DISPONE DE LA INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA PARA FACILITAR EL Intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales?	28.0	30.0	42.0	0.0	0.0
	<b>TOTAL</b>	28.0	30.0	42.0	0.0	0.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 11**

**INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA**



**Fuente: Elaboración propia**

Según este gráfico, los resultados indican que existe un 58% de los encuestados están a favor en que la universidad dispone de la infraestructura tecnológica adecuada para facilitar el intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales, un 42 % nos dice que está indeciso, un 0% tiene posición desfavorable.

**Tabla N° 12**

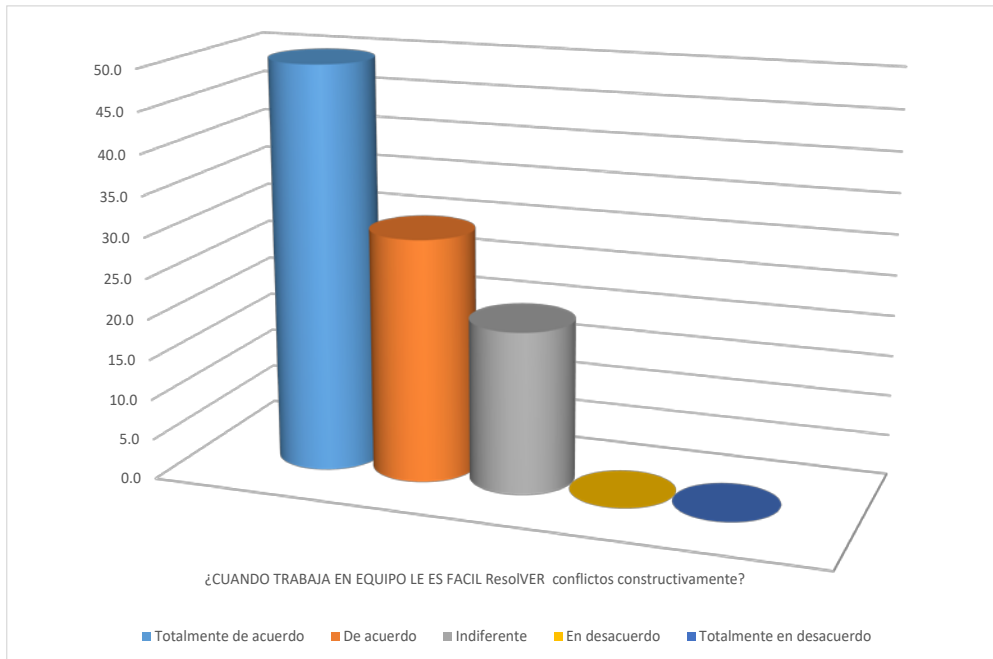
**ESTUDIO RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS CONSTRUCTIVAMENTE**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CUANDO TRABAJA EN EQUIPO LE ES FACIL Resolver conflictos constructivamente?	50.0	30.0	20.0	0.0	0.0
	<b>TOTAL</b>	50.0	30.0	20.0	0.0	0.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 12**

**RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS CONSTRUCTIVAMENTE**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 80% considera que está a favor en que cuando trabaja en equipo le es fácil resolver conflictos constructivamente, así mismo un 20% está indeciso sobre esta pregunta, también nos indica que tenemos un 0% no está a favor.

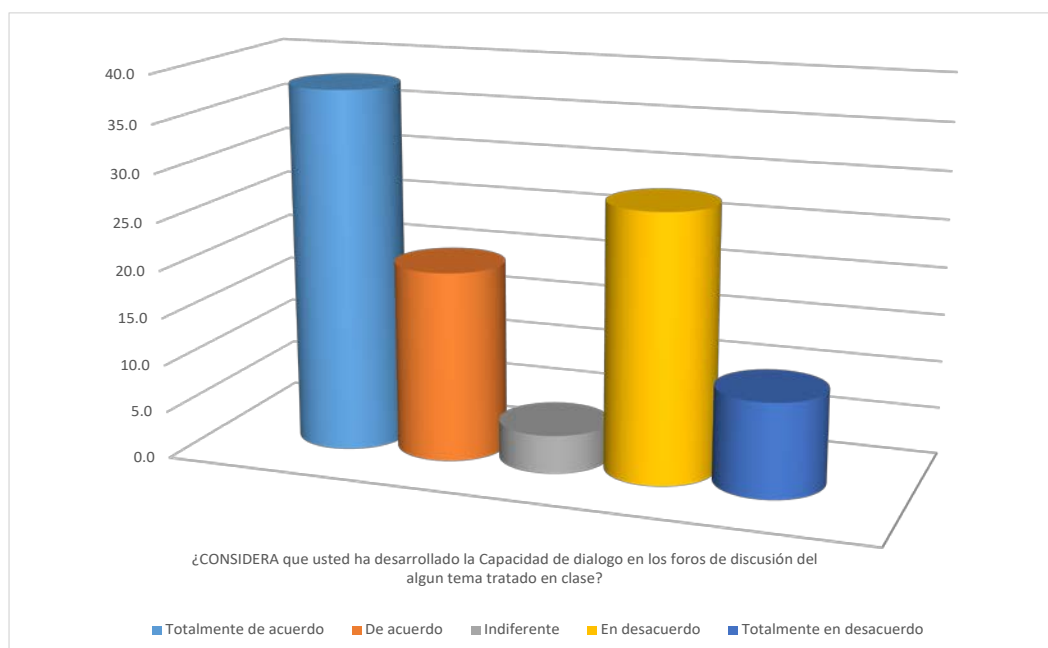
**Tabla N° 13**

**ESTUDIO CAPACIDAD DE DIALOGO**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿CONSIDERA que usted ha desarrollado la Capacidad de dialogo en los foros de discusión del algun tema tratado en clase?	38.0	20.0	4.0	28.0	10.0
	<b>TOTAL</b>	38.0	20.0	4.0	28.0	10.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 13**  
**CAPACIDAD DE DIALOGO**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 58% considera que han desarrollado la capacidad de dialogo en los foros de discusión del algún tema tratado en clase, un 38% no está a favor, mientras que el 4% está indeciso.

**Tabla N° 14**  
**ESTUDIO TOMA DE DECISIONES**

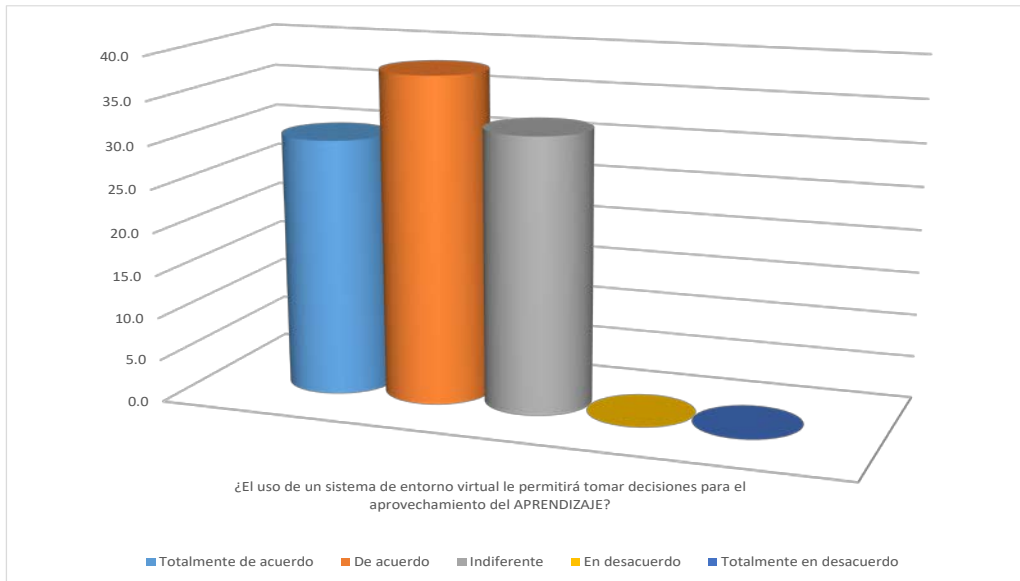
N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿El uso de un sistema de entorno virtual le permitirá tomar decisiones para el aprovechamiento del APRENDIZAJE?	30.0	38.0	32.0	0.0	0.0
	<b>TOTAL</b>	30.0	38.0	32.0	0.0	0.0

**Fuente: Elaboración propia**



**Grafico N° 14**

**TOMAR DECISIONES**



**Fuente: Elaboración propia**

La muestra encuestada dice que el 68% considera que está a favor que el uso de un sistema de entorno virtual permitirá tomar decisiones para el aprovechamiento del aprendizaje, así mismo un 32% está indeciso, mientras que el resto tiene posición desfavorable tenemos 0%.

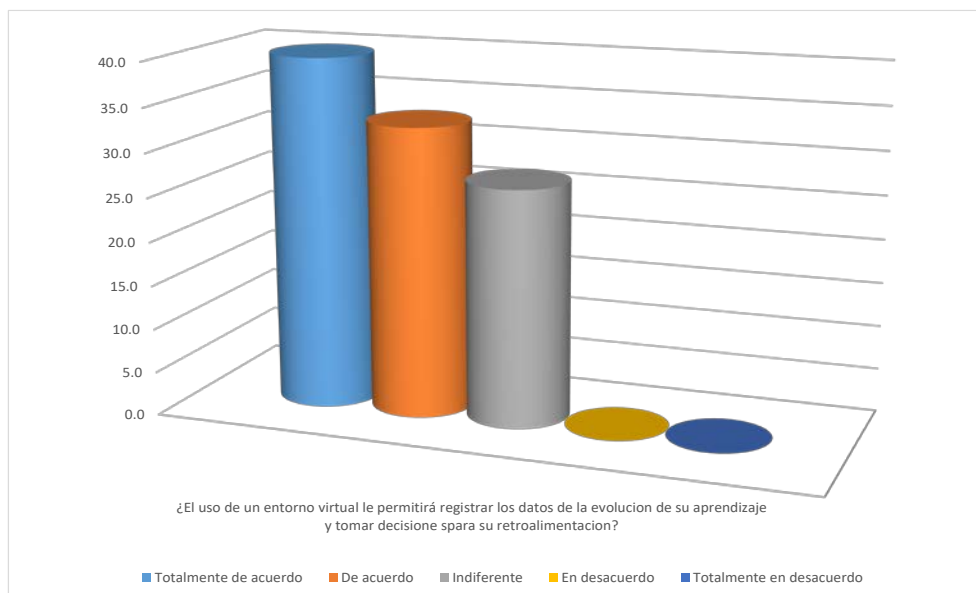
**Tabla N° 15**

**ESTUDIO REGISTRO DE DATOS**

N°	INDICADORES DE ANÁLISIS	RESPUESTAS PORCENTUALES				
		Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1	¿El uso de un entorno virtual le permitirá registrar los datos de la evolución de su aprendizaje y tomar decisiones para su retroalimentación?	40.0	33.0	27.0	0.0	0.0
	<b>TOTAL</b>	40.0	33.0	27.0	0.0	0.0

**Fuente: Elaboración propia**

**Grafico N° 15**  
**REGISTRO DE DATOS**



**Fuete: Elaboración propia**

Según este gráfico, los resultados indican que existe un 73% de los encuestados están a favor que el uso de un entorno virtual le permitirá registrar los datos de la evolución de su aprendizaje y tomar decisiones para su retroalimentación, un 27 % nos dice que está indeciso, un 0% tiene posición desfavorable.

## 4.2. Contratación de Hipótesis

### De la hipótesis general

Hi El uso de entornos virtuales se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres

Ho El uso de entornos virtuales no se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres

**Nivel de Significación: 5%**

## Estadístico de prueba: Correlación de Spearman

Correlaciones			USO DE ENTORNOS VIRTUALES	APRENDIZAJE COLABORATIVO
Rho de Spearman	USO DE ENTORNOS VIRTUALES	Coeficiente de correlación	1,000	0,871**
		Valor p	.	0,000
		n	100	100
	APRENDIZAJE COLABORATIVO	Coeficiente de correlación	0,871**	1,000
		Valor p	0,000	.
		n	100	100

**Decisión:** Dado que  $p < 0.05$  se rechaza la  $H_0$

**Conclusión:** hay evidencia que el uso de entornos virtuales se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

### De la hipótesis específica N°1

**Hi** El uso de herramientas de comunicación se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

**Ho** El uso de herramientas de comunicación no se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

**Nivel de Significación:** 5%

## Estadístico de prueba: Correlación de Spearman

			Correlaciones		
			USO DE HERRAMIENTAS COMUNICACION	APRENDIZAJE COLABORATIVO	
Rho de Spearman	USO DE HERRAMIENTAS	Coefficiente de correlación	1,000	0,882**	
		Valor p	.	0,0001	
			n	100	100
	COMUNICACION	Coefficiente de correlación	0,882**	1,000	
		Valor p	0,001	.	
			n	100	100
	APRENDIZAJE	Coefficiente de correlación	0,882**	1,000	
		Valor p	0,001	.	
		n	100	100	
COLABORATIVO		n	100	100	

**Decisión:** Dado que  $p < 0.05$  se rechaza  $H_0$

**Conclusión:** Hay evidencia que el uso de herramientas de comunicación se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

### De la hipótesis específica N°2

**HI** El uso de herramientas de gestión de archivos se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

**HO** El uso de herramientas de gestión de archivos no se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

**Nivel de Significación:** 5%

## Estadístico de prueba: Correlación de Spearman

		Correlaciones		
			USO DE HERRAMIENTAS GESTION ARCHIVO	APRENDIZAJE COLABORATIVO
Rho de Spearman	USO DE HERRAMIENTAS	Coefficiente de correlación	1,000	0,805**
	GESTION ARCHIVO	Valor p	.	0,000
		n	100	100
	APRENDIZAJE COLABORATIVO	Coefficiente de correlación	0,805*	1,000
		Valor p	0,000	.
		n	100	100

**Decisión:** Dado que  $p < 0.05$  se rechaza  $H_0$

**Conclusión:** hay evidencia que el uso de herramientas de gestión de archivos se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

### De la hipótesis específica N°3

Hi. El uso de herramientas de edición de contenidos se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

Ho. El uso de herramientas de edición de contenidos no se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

**Nivel de Significación: 5%**

**Estadístico de prueba:** Correlación de Spearman

			Correlaciones	
			USO DE HERRAMIENTAS EDICION CONTENIDOS	APRENDIZAJE COLABORATIVO
Rho de Spearman	USO DE HERRAMIENTAS	Coefficiente de correlación	1,000	0,891**
		Valor p	.	0,000
		n	100	100
	APRENDIZAJE COLABORATIVO	Coefficiente de correlación	0,891*	1,000
		Valor p	0,000	.
		n	100	100

**Decisión:** Dado que  $p < 0.05$  se rechaza  $H_0$

**Conclusión:** Hay evidencia que El uso de herramientas de edición de contenidos se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres.

#### 4.3. Discusión de Resultados

A continuación se presentan y analizan los resultados en función de los objetivos e hipótesis formuladas en la presente investigación y se discuten los hallazgos dentro del contexto del marco teórico en estudio.

Al visualizar sistémicamente los resultados de la presente investigación, podemos resaltar la estrecha relación existente entre las variables determinadas en el estudio: uso de entornos virtuales y el aprendizaje en los alumnos de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres, relación que ha sido comprobada a través de la aplicación de la técnica estadística de correlación de Spearman cuyo

resultado es significativo en el nivel 0,01 (2 colas), ya que  $p < 0.05$  rechazándose la hipótesis nula. Es así como la hipótesis general queda comprobada, aseverando que existe relación positiva entre las variables, hecho que se sustenta en los altos porcentajes encontrados en los coeficientes entre las variables.

Culminando el proceso de análisis de los resultados, podemos apreciar que al ser estudiadas las variables en su conjunto y descomponerlas en indicadores para su medición, nos permitió comprender la realidad problemática y se determinó los siguientes procesos críticos de la primera variable, tales como: uso de herramientas de comunicación, uso de herramientas de gestión de archivos, uso de herramientas de edición de contenidos y uso de herramientas de publicación; y de la variable aprendizaje colaborativo fueron: participación en equipos virtuales, capacidad de gestionar la información, capacidad de revisión críticas de trabajos, formación de comunidades de aprendizaje, realización de tareas en cooperación, intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales, capacidad de resolución de conflictos constructivamente, disponibilidad de recibir críticas constructivas y capacidad de dialogo en foros de discusión, que son resultados de la falta de priorización del aprendizaje colaborativo a nivel institucional, de acuerdo a lo referido por Escamilla (2008:17) Las herramientas tecnológicas aplicadas a modelo de aprendizaje, en sus diferentes expresiones ya sea manejando, textos, imágenes, sonido, video, animaciones, aplicaciones interactivas, pueden ser herramientas muy poderosas desde el punto de vista pedagógico para apoyar procesos de aprendizaje compartiendo información y al mismo tiempo permiten moldear el contenido de un curso de diferentes formas según el modelo de aprendizaje colaborativo.

En la presente investigación los alumnos que integraron la muestra, resaltaron la importancia de reenfocar el modo de su aprendizaje y al explicarles en que consiste el modelo de enseñanza aprendizaje colaborativo les pareció adecuado ya que calza con las formas de

aprender en la actualidad ya que este proceso se caracteriza por ser de carácter renovador y enfocado en los alumnos, que prioriza por el desarrollo de las habilidades, capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales a través de contactos e interacción con los docentes y sus compañeros simultáneamente, y que son éstas la base en que se sustentan las ventajas competitivas y por consiguiente el desarrollo integral de los futuros profesionales con capacidad de insertarse con facilidad en el mundo laboral.

En el estudio se evaluó las características del alumnos ya que se priorizó por las competencias conductuales, como base del aprendizaje colaborativo y coincidiendo con David Mc Clelland, quien considera que la competencia conductual es la característica esencial de la persona que es la causa de su rendimiento eficiente en el trabajo.

Resaltamos la propuesta Según Zapata Ros (2003: 2) que prioriza el uso de entorno virtual ya que constituye una red descentralizada de personas, que comparten cursos, recursos, servicios y actividades de educación, con el propósito común de mejorar las competencias educativas. El entorno virtual hace uso intenso de las nuevas tecnologías de la información de la comunicación y de la educación, y busca convertirse en un espacio de creatividad y de innovación en el desarrollo de políticas y procesos de educación permanente.



## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

1. El uso de entorno virtual se relaciona positivamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres, tal como lo demuestra los resultados obtenidos en el proceso de contrastación de hipótesis, donde la Correlación con un nivel de significancia de 5% resultó ser significativa en el nivel 0,01 (2 colas), donde  $p < 0.05$  en consecuencia se rechaza la ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).
2. El uso de herramientas de comunicación se relaciona positivamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres, tal como lo demuestra los resultados obtenidos en el proceso de contrastación de hipótesis, donde la Correlación con un nivel de significancia de 5% resultó ser significativa donde  $p < 0.05$  en consecuencia se rechaza la ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).
3. uso de herramientas de gestión de archivos se relaciona positivamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres, tal como lo demuestra los resultados obtenidos en el proceso de contrastación de hipótesis, donde la relación con un nivel de significancia donde  $p < 0.05$  en consecuencia se rechaza la ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

4. El uso de herramientas de edición de contenidos se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Particular de San Martín de Porres, tal como lo demuestra los resultados obtenidos en el proceso de contrastación de hipótesis, donde la relación con un nivel de significancia donde  $p < 0.05$  en consecuencia se rechaza la ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ).

## **RECOMENDACIONES**

- 1) Implantar a nivel institucional una política para empleo permanente de entornos virtuales por parte de los alumnos de la modalidad presencial con el propósito de brindarles herramientas que fortalezcan el aprendizaje colaborativo en la población de alumnos de la Facultad de Derecho.

- 2) Realizar actividades extracurriculares vivenciales con el propósito de fortalecer las competencias tecnológicas a los docentes y alumnos para el uso de las herramientas de comunicación del entorno virtual como foro-debate, chat, video conferencia, Wikis, correo, etc. sea con enfoque pedagógico.
- 3) Que la universidad potencie constantemente su Hardware a fin de proveer a los alumnos equipos modernos con mayor velocidad y capacidad de almacenamiento para edición de contenidos y gestión de archivos, mayor ancho de banda para la publicación organizada y selectiva de contenidos, y la creación de contenidos con rapidez.
- 4) Que a nivel institucional se diseñen y estandaricen las políticas y/o criterios de evaluación con enfoque colaborativo, en donde los alumnos y docentes, conozcan y empleen las herramientas de evaluación y controlen simultáneamente sus logros educativos y obtengan los informes de seguimiento y retroalimentación del aprendizaje.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

- 1 Adell, J. Redes y educación. En De Pablos, J. y Jiménez, J. (Eds.). (2013) Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación. Barcelona: Cedecs.

URL:[https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/62465/El\\_profesor\\_online\\_elementos\\_para\\_la\\_definici%C3%B3n\\_de\\_un\\_nuevo\\_rol\\_docente.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/62465/El_profesor_online_elementos_para_la_definici%C3%B3n_de_un_nuevo_rol_docente.pdf?sequence=1)

- 2 Adell, J.; Sales, A. (2009). El profesor online: elementos para la definición de un nuevo rol docente [en línea]. [Consulta: 16 de noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/105.html>.

URL:[https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/62465/El\\_profesor\\_online\\_elementos\\_para\\_la\\_definici%C3%B3n\\_de\\_un\\_nuevo\\_rol\\_docente.pdf?sequence=1](https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/62465/El_profesor_online_elementos_para_la_definici%C3%B3n_de_un_nuevo_rol_docente.pdf?sequence=1)

- 3 Alvarado Oyarce, Otoniel 2012; Gestión y gerencia de centros educativos; Ugraf; Lima.

URL:[http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/consensus/volumen17/2\\_OTONI\\_EL\\_OYARCE.pdf](http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/consensus/volumen17/2_OTONI_EL_OYARCE.pdf)

- 4 Bartolomé, A. (2005). Medios y recursos interactivos. En Rodríguez Dieguez, J. L. y Sáenz (Eds.). tecnología educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación, Alcoy: Marfil, págs. (291-299).

- 5 Bartolomé, A. (2006). Preparando para un nuevo modo de conocer. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, Nº 4.

URL:<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/573>

- 6 Barberà, E.; Badia, A. (2005). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior [en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC) (vol. 2, núm. 2). UOC. [Consulta: 8 de abril de 2016]. Disponible en:

URL:[https://campusmoodle.proed.unc.edu.ar/file.php/513/Biblioteca/El\\_uso\\_educ\\_d\\_e\\_las\\_aulas\\_virtuales\\_emergentes\\_en\\_la\\_educ\\_supE\\_Barbera.pdf](https://campusmoodle.proed.unc.edu.ar/file.php/513/Biblioteca/El_uso_educ_d_e_las_aulas_virtuales_emergentes_en_la_educ_supE_Barbera.pdf)

- 7 Barkley, E., Cross, K.P. y Howell, C. (2007). Técnicas de aprendizaje colaborativo. Madrid: Morata.

URL:[http://ticuah.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/barkley\\_-\\_aprendizaje\\_colaborativo.pdf](http://ticuah.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/barkley_-_aprendizaje_colaborativo.pdf)

8 Bruffee, K. A. (1995). Sharing our toys: Cooperative learning versus collaborative learning. *Change*, 27(1), 12-18. Choque Larrauri, Raúl, (2010). Nuevas Competencias Tecnológicas en Información y Comunicación. Edita CONCYTEC

9 Crook, Ch. (2008). Ordenadores y aprendizaje colaborativo. Madrid: Morata.

URL:<https://www.edmorata.es/libros/ordenadores-y-aprendizaje-colaborativo>

10 Dillenbourg, P. (Ed) (2009). Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches. Amsterdam: Pergamon.

11 Goicoetxea, E. y Pascual, G. (2002). Aprendizaje cooperativo: bases teóricas y hallazgos empíricos que explican su eficacia. *Educación XX1: Revista de la Facultad de Educación*, 5, 199-226.

URL:<http://revistas.uned.es/index.php/educacionXX1/article/viewFile/392/342>

12 Gros, B. (2005). La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades [en línea]. *Revista electrónica "Teoría de la Educación: Educación y cultura en la Sociedad de la Información"*. Volumen 5, 2004-05. [Consulta: 12 de marzo de 2016]. Disponible en: <[http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_05/n5\\_art\\_gros.ht](http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros.ht)>

13 Harasim, L.; Roxanne, S.; Turoff, M.; Teles, L. (2000). *Redes de aprendizaje. Guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Barcelona: Gedisa Editorial.

URL:<http://www.terras.edu.ar/biblioteca/2/2HARASIM-L-y-otros-Redes-de-aprendizaje.pdf>

14 Hernández, M. A., & Olmos, M. S. (Eds.). (2011). Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

URL:<http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/39108/37721Garrison>

15 Johnson, D.W.; Johnson, R.T.; Holubec, E.J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós.

URL:<http://conexiones.dgire.unam.mx/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-cooperativo-en-el-aula-Johnsons-and-Johnson.pdf>

16 Ligan Camarena Loraine, (2009). Actitudes de los alumnos y maestros hacia la computadora y los medios para el aprendizaje. Disponible en [http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c36,act99,d2.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c36,act99,d2.pdf).

URL:[http://investigacion.ilce.edu.mx/panel\\_control/doc/c36,act99,d6.pdf](http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/c36,act99,d6.pdf)

17 Hernández Sampieri, Roberto; (2003) Metodología de la Investigación, Edit. Mc. Graw Hill, México.

URL:[http://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf](http://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigacion%C3%B3n%20ta%20Edici%C3%B3n.pdf)

18 Navarro, Carlisle Angulo, Diana García, Ana Luisa. (2014) Desarrollo del Sistema de Información Administrativa.

URL:<https://www.monografias.com/trabajos10/sinf/sinf.shtml>

19 Palomino Iparraguirre, Luis; (2001) Informática aplicada a la educación; UNMSM; Lima.

20 Pascual, J.A. (2007). Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico. Madrid: Gredos.

URL:[https://www.researchgate.net/publication/28801896\\_El\\_diccionario\\_etimologico\\_castellano\\_e\\_hispanico\\_de\\_Corominas\\_Pascual\\_veinte\\_anos\\_despues](https://www.researchgate.net/publication/28801896_El_diccionario_etimologico_castellano_e_hispanico_de_Corominas_Pascual_veinte_anos_despues)

21 Rodríguez Llera, José Luís (2004). El aprendizaje virtual: enseñar y aprender en la era digital. HimoSapiens ediciones. Argentina.

URL:[https://www.biblio.uade.edu.ar/client/es\\_ES/biblioteca/search/detailnonmodal/ent:\\$002f\\$002fSD\\_ILS\\$002f0\\$002fSD\\_ILS:242419/ada?qu=Ventura%2C+E.%C2%A0&ic=true&te=ILS&ps=300](https://www.biblio.uade.edu.ar/client/es_ES/biblioteca/search/detailnonmodal/ent:$002f$002fSD_ILS$002f0$002fSD_ILS:242419/ada?qu=Ventura%2C+E.%C2%A0&ic=true&te=ILS&ps=300)

22 Silvio José 2001. La virtualización de la universidad: ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología? Caracas. Venezuela

URL:[http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/libro\\_la-reforma-de-la-virtualizacion-de-la-universidad-claudio-rama-udg-2012.pdf](http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/libro_la-reforma-de-la-virtualizacion-de-la-universidad-claudio-rama-udg-2012.pdf)

23 [http://www.iesalc.unesco.org.ve/programas/internac/univ\\_virtuales/venzuela/lavirtualizacion\\_univ.pdf](http://www.iesalc.unesco.org.ve/programas/internac/univ_virtuales/venzuela/lavirtualizacion_univ.pdf) . Recuperado. 17.10.2008

24 Tójar Hurtado, Juan Carlos (2006). Investigación Cualitativa. Madrid-Editorial la Muralla. Pág. 179

URL:<https://www.casadellibro.com/libro-la-investigacion-cualitativa-comprender-y-actuar/9788471337573/1092158>

25 Universidad de los Andes (2009). Ambientes virtuales para el aprendizaje. Bogotá. Artículo: Comunidades Virtuales de Aprendizaje.

URL: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n66/n66a04.pdf>

26 Valdivieso Elena; Patiño Alberto; Azabache Haydeé, (2005). Educación superior virtual y a distancia en el Perú, series. Estudios sobre la educación universitaria Peruana. Asamblea Nacional de Rectores. Perú.

URL <http://www.iesppubfgc.edu.pe/archivos/librosBV/la-educacion-a-distancia-en-el-peru.pdf>

## ANEXOS

- a) Matriz de Consistencia
- b) Instrumento de Recolección de Datos
- c) Instrumento de Validación del Instrumento de Investigación Juicio y Expertos



**USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y EL FORTALECIMIENTO DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER CICLO DE LA FACULTAD DE DERECHO DE LA UNIVERSIDAD PARTICULAR SAN MARTÍN DE PORRES PERIODO 2016-II**

<b>Problemas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables e Indicadores</b>	<b>Método de Investigación</b>
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿De qué manera el uso de entornos virtuales se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b></p> <p>¿De qué manera el uso de herramientas de comunicación se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres?</p> <p>¿De qué manera el uso de herramientas de gestión de archivos se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres?</p> <p>¿De qué manera el uso de herramientas de evaluación se relaciona con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres?</p>	<p><b><u>OBJETIVO GENERAL</u></b></p> <p>Establecer la relación entre el uso de entornos virtuales y el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en los alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres</p> <p><b><u>OBJETIVOS ESPECIFICOS</u></b></p> <p>Establecer la relación entre el uso de herramientas de comunicación con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.</p> <p>Establecer la relación entre el uso de herramientas de gestión de archivos con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos en la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.</p> <p>Establecer la relación entre el uso de herramientas de evaluación con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.</p>	<p><b><u>HIPOTESIS GENERAL</u></b></p> <p>El uso de entornos virtuales se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos del primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres</p> <p><b><u>HIPOTESIS ESPECIFICAS</u></b></p> <p>El uso de herramientas de comunicación se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.</p> <p>El uso de herramientas de gestión de archivos se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.</p> <p>El uso de herramientas de evaluación se relaciona positivamente con el fortalecimiento del aprendizaje colaborativo en alumnos de primer ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres.</p>	<p><b><u>USO DE ENTORNOS VIRTUALES</u></b></p> <p>Uso de herramientas de comunicación Uso de herramientas de gestión de archivos Uso de herramientas de edición de contenidos Uso de herramientas de publicación</p> <p><b><u>APRENDIZAJE COLABORATIVO</u></b></p> <p>Participación en equipos virtuales Capacidad de gestionar la información Capacidad de revisión críticas de trabajos Formación de comunidades de aprendizaje Realización de tareas en cooperación Intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales Capacidad de Resolución de conflictos constructivamente Disponibilidad de recibir críticas constructivas Capacidad de dialogo en foros de discusión</p>	<p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Tipo aplicada</p> <p>Nivel descriptivo</p> <p>Diseño: correlacional</p> <p>Población total 100 estudiantes de la Facultad de Derecho.</p> <p>Muestra no probabilística El total de la población</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: cuestionario</p>

## Encuesta de alumnos

Estimado (a) estudiante:

Por medio de la presente encuesta solicitamos nos deje sus apreciaciones sobre el uso de entornos virtuales y aprendizaje colaborativo en la Facultad de Derecho de la USMP. Agradeceremos su colaboración y honestidad.

1. ¿Conoce las bondades de las diferentes herramientas de comunicación que ofrecen los entornos virtuales?
  - a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo
  
2. ¿Participa con frecuencia en actividades de interacción en línea haciendo uso de las herramientas chat y foro del aula virtual?
  - b. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo
  
3. ¿Conoce las herramientas que dispone el aula virtual para gestionar la información?
  - b. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo
  
4. ¿Usa con facilidad las herramientas de gestión de archivos para el almacenamiento y publicación de su información académica?
  - a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo.
  
5. ¿Usa con frecuencia las herramientas de publicación de contenidos?
  - a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo
  
6. ¿Cómo alumnos participan en las actividades grupales que se desarrollan a través del entorno virtual?
  - a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo
  
7. ¿Considera usted que tienen la plena capacidad de gestionar los contenidos académicos?
  - a. Totalmente de acuerdo
  - b. De acuerdo
  - c. Indiferente
  - d. En desacuerdo
  - f. Totalmente en desacuerdo

8. ¿Considera usted que tiene la tolerancia suficiente para aceptar las críticas formuladas a su trabajo académico?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
9. ¿Se integra con facilidad a algunas comunidades de aprendizaje?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
10. ¿Realiza usted con frecuencia tareas en cooperación en las diferentes asignaturas del plan de estudio?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
11. ¿La Universidad dispone de la infraestructura tecnológica para facilitar el intercambio de recursos en comunidades de aprendizaje virtuales?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
12. ¿Cuándo trabaja en equipo le es fácil resolver conflictos constructivamente?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
13. ¿Considera que usted a desarrollado la capacidad de dialogo en los foros de discusión de algún tema tratado en clase?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
14. ¿El uso de un sistema de entorno virtual le permitirá tomar decisiones para el aprovechamiento del aprendizaje?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo
15. ¿El uso de un entorno virtual le permitirá registrar los datos de la evolución de su aprendizaje y tomar decisiones para su retroalimentación?
- a. Totalmente de acuerdo      b. De acuerdo      c. Indiferente  
d. En desacuerdo              f. Totalmente en desacuerdo

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO Y EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1 APELLIDOS Y NOMBRES : .....
- 1.2 GRADO ACADÉMICO : .....
- 1.3 INSTITUCIÓN QUE LABORA : .....
- 1.4 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN : .....
- 1.5 AUTOR DEL INSTRUMENTO : .....
- 1.6 MAESTRÍA : .....
- 1.7 CRITERIO DE APLICABILIDAD : .....
- a) De 01 a 09: (No válido, reformular)      b) De 10 a 12: (No válido, modificar)
- b) De 12 a 15: (Válido, mejorar)            d) De 15 a 18: Válido, precisar
- c) De 18 a 20: (Válido, aplicar)

### II. ASPECTOS A EVALUAR:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(01 - 09)	(10 - 12)	(12 - 15)	(15 - 18)	(18 - 20)
		01	02	03	04	05
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.					
2. OBJETIVIDAD	Esta formulado con conductas observables.					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización y lógica.					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio.					
7. CONSISTENCIA	Basado en el aspecto teórico científico y del tema de estudio.					
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones y variables.					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio.					
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

VALORACIÓN CUANTITATIVA (total x 0.4) : .....

VALORACIÓN CUALITATIVA : .....

OPINIÓN DE APLICABILIDAD : .....

Lugar y fecha: .....

.....  
Firma y Post Firma del experto  
DNI N° .....