



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN
ENTORNOS VIRTUALES**

**Práctica de la investigación en entornos virtuales y aprendizaje
autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa,
2024**

Trabajo académico para obtener el título de segunda especialidad en:

Didáctica de la investigación en entornos virtuales

Autores:

López Clemente, Carlos Ernesto (orcid.org/0000-0003-0340-3019)

Pineda Gamarra, Israel (orcid.org/0009-0000-2654-7416)

Asesora:

Dra. Blanco Blanco María Alejandra (orcid.org/0000-0003-4700-1265)

Línea de investigación:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

Línea de responsabilidad social universitaria:

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

TRUJILLO – PERÚ

2025

Declaratoria de autenticidad del asesor

 Universidad César Vallejo	DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	Código : P03-PP-PH-02.02 Versión : 13 Fecha : 30-09-2024 Página : 1 de 1
---	--	---

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

TRUJILLO, 15 de Agosto del 2025

Yo, BLANCO BLANCO MARÍA ALEJANDRA, docente de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Práctica de la Investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024", cuyos autores son LOPEZ CLEMENTE CARLOS ERNESTO, PINEDA GAMARRA ISRAEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, verificable, según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender, el Trabajo Académico II cumple con la normativa vigente establecida por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, declaro haber revisado de manera Integral la Investigación y aseguro que esta no contiene información falseada, duplicada, ni copiada; no existiendo ocultamiento u omisión en los documentos aportados. Por lo tanto, me someto a lo establecido en el Código de Ética en Investigación de la UCV y demás normativa vigente.

Apellidos y Nombres del Asesor:	
BLANCO BLANCO MARÍA ALEJANDRA ORCID: 0000-0003-4700-1265	Firmado electrónicamente por: MABLANCOBL el 15- 08-2025 09:42:26

Código documento Trilce: TRI - 1133432

Elaboró	Centro de Investigación Formativa e Integridad Científica	Revisó	Dirección del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	--	--------	-------------------	--------	---------------------------------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como COPIA NO CONTROLADA.

Declaratoria de originalidad de los autores

 Universidad César Vallejo	DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR / AUTORES	Código : P02-PP-PR-02.02 Versión : 13 Fecha : 30-09-2024 Página : 1 de 1
---	---	---

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DIDÁCTICA DE LA INVESTIGACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

TRUJILLO, 15 de Agosto del 2025

Nosotros, LOPEZ CLEMENTE CARLOS ERNESTO, PINEDA GAMARRA ISRAEL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaramos bajo juramento que todos los datos e Información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Práctica de la Investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos:

1. No ha sido plagiado ni total ni parcialmente.
2. Se cita y referencia todas las fuentes empleadas según las normas de redacción de la especialidad.
3. No ha sido presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. La Información presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

En este sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en los documentos y la Información aportada. Por lo cual, nos sometemos a lo establecido en las normativas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Apellidos y Nombres	
CARLOS ERNESTO LOPEZ CLEMENTE ORCID: 0000-0003-0340-3019	Firmado electrónicamente por: CLOPEZO el 15-08- 2025 15:11:19
ISRAEL PINEDA GAMARRA ORCID: 0009-0000-2654-7416	Firmado electrónicamente por: IPINEDAG el 15-08- 2025 11:06:03

Código documento Trilce: TRI - 1133434

Elaboró	Centro de Investigación Formativa e Integridad Científica	Revisó	Dirección del GGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	--	--------	-------------------	--------	---------------------------------

NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, y cualquier archivo electrónico que se encuentren fuera del Campus Virtual Trilce serán considerados como **COPIA NO CONTROLADA**.

Dedicatoria

A Ela, mi madre que, gracias a su
solicitud angelical, soy y lo que debo ser.

A Judith, compañera de mis días.

A Carles Adriel, astilla de mi tronco, in
memorian.

Carlos.

A mis hijos y a mi esposa por su gran
apoyo y comprensión en este nuevo
proyecto.

Israel.

Agradecimiento

Expresamos nuestro sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización de este trabajo académico.

A la Universidad César Vallejo, por brindarnos la oportunidad de fortalecer nuestra formación profesional.

A nuestras familias, por su apoyo incondicional, comprensión y constante aliento durante este proceso.

A nuestra asesora, Dra. María Alejandra Blanco Blanco, por su valiosa orientación y acompañamiento académico.

A los estudiantes de los Institutos de Educación Superior Pedagógico de Arequipa, por su participación y colaboración en el desarrollo de la investigación.

A nuestros compañeros de estudio, por su apoyo, compañerismo y motivación a lo largo de este trabajo.

Gracias.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad de los autores	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de tablas	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. Introducción	1
II. Metodología	11
III. Resultados.....	13
IV. Discusión de resultados.....	25
V. Conclusiones	29
VI. Recomendaciones	30
Referencias.....	31
Anexos	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Frecuencia y porcentaje de la práctica de la investigación en entornos virtuales</i>	13
Tabla 2 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión tecnológica</i>	14
Tabla 3 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión pedagógica</i>	15
Tabla 4 <i>Frecuencia y porcentaje del aprendizaje autónomo</i>	16
Tabla 5 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión afectiva</i>	16
Tabla 6 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión social</i>	18
Tabla 7 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión metacognitiva</i>	19
Tabla 8 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión cognitiva</i>	20
Tabla 9 <i>Frecuencia y porcentaje de la dimensión acción</i>	21
Tabla 10 <i>Cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman</i>	22

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 <i>Niveles de Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales</i>	13
Figura 2 <i>Niveles de la dimensión tecnológica</i>	14
Figura 3 <i>Niveles de la Dimensión Pedagógica</i>	15
Figura 4 <i>Niveles de Aprendizaje Autónomo</i>	16
Figura 5 <i>Niveles de Dimensión Afectiva</i>	17
Figura 6 <i>Niveles de la Dimensión Social</i>	18
Figura 7 <i>Niveles de la Dimensión Metacognitiva</i>	19
Figura 8 <i>Niveles de la Dimensión Cognitiva</i>	20
Figura 9 <i>Niveles de la Dimensión Orientada a la Acción</i>	21
Figura 10 <i>Dispersión de puntos entre las variables entornos virtuales y el aprendizaje autónomo</i>	24

Resumen

Los objetivos de desarrollo sostenible y la educación de calidad (ODS 4) tienen como fin promover la competencia propia y el desarrollo de competencias en entornos virtuales, esto contribuye a una educación inclusiva, equitativa y de calidad y la de Alianzas para lograr los objetivos (ODS 17). Por ello, el estudio en entornos virtuales, fomenta la colaboración y el intercambio de conocimientos educativos. Los hallazgos del estudio indican que un número considerable del estudiantado se encuentran en un puesto intermedio de competencias propias; es decir, en un 42,03%; mientras que solo un 23,19% de ellos alcanzan un nivel avanzado. Los estudiantes de formación Inicial Docente (FID) del IESPP presentan un destacado desarrollo en esta habilidad, destacándose en puestos intermedio, avanzado y, en menor medida, experto. Asimismo, el coeficiente de Spearman muestra una correlación positiva fuerte ($r=,8662$) entre la práctica de estudio en entornos virtuales y la autonomía de los estudiantes, esto quiere decir que, mientras más se aplica la práctica de estudios en entornos virtuales, mayor aprendizaje autónomo se encuentran en ellos. Estos resultados indican la importancia de fomentar la competencia propia vinculado a los entornos virtuales, en armonía con los objetivos de desarrollo sostenible.

Palabras clave: Aprendizaje, competencia, correlación, investigación, práctica.

Abstract

The Sustainable Development Goals—specifically Quality Education (SDG 4) and Partnerships for the Goals (SDG 17)—aim to promote personal competence and skill development within virtual environments, thereby contributing to inclusive, equitable, and quality education. Consequently, studying in virtual environments fosters collaboration and the exchange of educational knowledge. Study findings indicate that a significant proportion of the student body possesses an intermediate level of personal competence (42.03%), while only 23.19% reach an advanced level. Students in Initial Teacher Training (FIT) at the IESPP demonstrate notable development in this skill, predominantly falling into the intermediate and advanced categories, and—to a lesser extent—the expert category. Furthermore, the Spearman coefficient reveals a strong positive correlation ($r = 0.8662$) between studying in virtual environments and student autonomy; this implies that greater engagement with virtual study practices leads to higher levels of autonomous learning. These results underscore the importance of fostering personal competence linked to virtual environments, in alignment with the Sustainable Development Goals.

Keywords: Learning, competence, correlation, research, practice.

I. Introducción

En la actualidad, nuestro planeta se ha imbuido en un escenario digital de formación, pero esto ha originado cierta ruptura entre quienes pueden y no pueden acceder a estas herramientas digitales. Según la clase socioeconómica y el contexto de donde viven, algunas personas tienen mayores o menores oportunidades que otras para acceder al uso de las herramientas digitales. Pero, en muchos de los casos, el acceso a estas herramientas digitales es nulo o limitado.

Actualmente, para la UNESCO, las herramientas digitales no se encuentran aisladas o separadas, sino que existen redes que conectan a personas y elementos a nivel mundial, dado que enfrenta desafíos personales como colectivos. La llegada y dominio de la tecnología tiene el poder de potenciar, enriquecer, optimizar y transformar el sistema educativo, acelerando el logro del propósito del Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4), ya que esta busca asegurar una enseñanza que incluya a todos y ofrezca igualdad de oportunidades en el mundo. Asimismo, posee la habilidad de elevar tanto la calidad como la relevancia del proceso educativo, favoreciendo la inclusión, de esta manera optimizar la gestión educativa. Durante situaciones de crisis en el aislamiento social debido a la pandemia que llevo al cierre temporal de algunos centros educativos, la modalidad de enseñanza remota permitió disminuir los impactos negativos del aprendizaje.

En el contexto actual de difusión global, la necesidad de obtener información, ha impulsado un crecimiento acelerado, desarrollo de habilidades dentro de los entornos virtuales. A medida que más personas logran conectarse a estas herramientas, también se amplían las oportunidades educativas, sin embargo, es necesario disminuir la distancia con aquellos que tienen o no la habilidad de aprovecharlas. El motivo principal es asegurar que la totalidad de las personas, sin importar donde se encuentren, puedan acceder a una educación significativa, comprendiendo tanto su utilidad como sus alcances y limitaciones.

La ruptura digital, también conocida como desigualdad en el acceso a la llamada también tecnologías de la información (TIC), y aquellos grupos a los que no. Por ello, nos preguntamos ¿Qué tipo de sociedad estamos creando si amplios sectores de la población están excluidos al conocimiento disponible? ¿Qué perfil de estudiantes estamos formando para un entorno cambiante? ¿Cómo estamos preparando al profesorado en las universidades o institutos para enseñar y aprender en una

sociedad cada vez más tecnológica? ¿Cuál es el nivel de compromiso con la calidad educativa para la introducción paralela a las TIC?

La disparidad tecnológica es una realidad que separa a los individuos según su acceso a las nuevas tecnologías. Por un lado, están quienes tienen la oportunidad de usar computadoras, internet y recursos digitales en escuelas, bibliotecas o mediante sus familiares. Y en el otro lado, se encuentran aquellos que carecen de estas herramientas, como personas en situación de calle, con problemas de adicción o familias en extrema pobreza. Lamentablemente, este último grupo, que incluye niños, jóvenes y adultos, se ve separado de las herramientas necesarias para el desarrollo. Según datos registrados en la ONU, en África subsahariana, el 67,1% de la población no tiene acceso a las herramientas de la información y la comunicación. También, una investigación realizada en Buenos Aires reveló que la mayoría de las familias participantes solo podían conectarse a internet a través de módems de 56K, y solo uno de ellos cuenta con línea gratuita, que terminó abandonando por problemas de publicidad y virus.

En Latinoamérica, tanto las empresas como las instituciones se topan con problemas económicos que restringen cuánto pueden gastar en espacios virtuales. Como resultado, la producción de materiales digitales buenos y al alcance de todos se ve afectada. Sumado a esto, los profesores y otros profesionales usualmente no tienen el entrenamiento necesario para aprovechar a estas herramientas. Por ende, integrar los espacios virtuales en la educación y en el trabajo se vuelve lejano.

A pesar de estos desafíos, hay algunos ejemplos positivos de cómo se están utilizando las herramientas virtuales. Por ejemplo, se están usando estos mundos digitales para brindar educación a estudiantes que viven en zonas rurales y urbano marginales; para darles a los trabajadores la oportunidad de aprender cosas nuevas y para crear experiencias de entretenimiento. Si se invirtiera más en infraestructura, en formar a la gente y en crear contenido de calidad, las herramientas virtuales podrían cambiar por completo la educación, la formación y el entretenimiento en toda Latinoamérica.

Por otra parte, en esta mundialización, se observan diferencias significativas; en el acceso al internet y dispositivos tecnológicos, especialmente en zonas marginales. Esto representa un desafío para la participación de numerosas personas en entornos virtuales como la educación y el teletrabajo. Además, en lo que respecta a la

infraestructura, la cobertura y calidad de la conexión a internet aún presentan deficiencias en diversas regiones del país. Esto limita el desarrollo de aplicaciones y servicios en línea que necesita conexión estable.

Con respecto al dominio digital, un gran número de personas, especialmente los de mayor edad, enfrentan dificultades para adaptarse a los recursos digitales. Es importante brindar más capacitaciones y acompañamiento para que la población pueda aprovechar plenamente los entornos virtuales. Adicionalmente, existe la disparidad en el acceso a la virtualidad, puesto que la educación a distancia ha sido dispareja, afectando de manera más significativa a los estudiantes de zonas marginales. Para asegurar una educación virtual de calidad, se requiere una mayor preocupación en equipos, comunicación y mejoras con los docentes.

Por otro lado, la auto formación de aprendiza en entornos virtuales por parte de los estudiantes, implica la capacidad de poder administrar de manera independiente su proceso con autosuficiencia, esto mediante el uso de espacios digitales y herramientas para la concreción de acciones en línea. Entonces “la auto formación requiere que los jóvenes controlen su educación, formulen sus objetivos de acción, seleccionen y organicen los recursos de estudios disponibles y evalúen el progreso de su desempeño”.

Los entornos digitales optimizan esta práctica de aprendizaje al ofrecer una variedad de plataformas y herramientas tecnológicas, permitiendo el acceso a múltiples recursos auto formativos, como son los videos educativos, los simuladores interactivos, los libros electrónicos, foros de discusión y desarrollo de actividades colaborativas en espacios virtuales.

La formación autónoma en espacios virtuales tiene la capacidad de indicar el fortalecimiento de destrezas de auto gestión, la planificación estratégica, la administración eficaz del tiempo y la auto regulación reflexiva. En este contexto, los estudiantes desarrollarán progresivamente su independencia cognitiva, pensamiento analítico y con responsabilidad, lo que lleva a aumentar sus habilidades esenciales para lidiar con los retos de la sociedad hoy conocida como digital y del entorno basado en el conocimiento.

Finalmente, la investigación en el ámbito educativo se enriquece mediante enfoques interdisciplinarios que articulan saberes como: el estudio de datos y una comunicación precisa. Esta integración resalta la necesidad e importancia de formar estudiantes con

perfil académico sólido, capaces de generar, interpretar y evaluar información con profundidad crítica y rigor reflexivo.

En este sentido, la pregunta que planteamos en el estudio es: ¿Qué relación existe entre la práctica de los espacios virtuales y el avance de la formación autónoma de algunos estudiantes de Arequipa durante el año 2024?

Por ahora, interrogantes orientadas a ahondar más el análisis son ¿Cuál es el dominio de práctica investigativa en espacios virtuales y la destreza propia de algunos estudiantes en Arequipa durante el año 2024? ¿Cuál es el nivel de trabajo autónomo en estudiantes en ese mismo escenario temporal y geográfico? ¿Cuál es el coeficiente de correlación que existe entre la práctica de los conocimientos en espacios virtuales y las destrezas propias de los estudiantes en Arequipa, 2024? la meta es fomentar habilidades de pensamiento crítico, destrezas y habilidades para resolver problemas con estudiantes. Aprender y practicar habilidades de investigación esenciales, de incentivar el trabajo en equipo, precisando autodirección y responsabilidad; también, de maximizar el acceso a los recursos, personalizando la destreza; teniendo en cuenta los siguientes objetivos: Determina la relación entre la práctica de la indagación en espacios virtuales y las destrezas propias en los alumnos de Arequipa, 2024; asimismo, los OE: Identificar los niveles de la práctica de la investigación en espacios virtuales que tienen algunos estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024. Determinar las destrezas propias que tienen algunos alumnos de Arequipa, 2024 y, finalmente, Determinar el coeficiente de correlación entre la práctica de la investigación y las destrezas propias de algunos estudiantes de Arequipa, 2024.

Algunos estudiantes de Arequipa en el año 2024 tienen características de autonomía en su destreza. El objetivo fue evaluar y comprender el grado en que estos estudiantes pueden direccionar y regular su propio proceso de asimilar destrezas de manera independiente. Para potencializar y precisar las fortalezas y áreas de mejora en cuanto a la responsabilidad de los alumnos para ocupar un cargo activo durante su educación.

Para el presente trabajo se ha tenido en cuenta algunos antecedentes, se han considerado desde el nivel internacional, así: desde la variable 1 tenemos a Lec, (2020) *“Evaluación del aprendizaje Autónomo en la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Humanidades, Universidad San Carlos de Guatemala”*, el objetivo

fue establecer la importancia de la evaluación del estudio autónomo para el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje. Consultaron diferentes fuentes bibliográficas que permitieron un aporte amplio en relación a la necesidad de evaluar el aprendizaje autónomo en la educación superior. Una muestra de 123 alumnos y 6 maestros. Para este trabajo, utilizó el criterio de oportunidad. Por medio de un análisis descriptivo muestran los resultados de la investigación, y el de mayor relevancia: es que la formación autónoma, promueve la autonomía, la investigación, la autodisciplina; además, proporciona libertad de manejo de su espacio temporal y convierte al alumno/estudiante en una persona crítica.

Zambrano-Zambrano & García-Vera (2020) en su investigación titulada *“Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador”*, evaluaron el impacto sobre EVA en la enseñanza de las ciencias sociales durante la pandemia. Este estudio fue fundamentado por revisión sistemática de 25 publicaciones académicas comprendidas entre los años 2015 y 2019, seleccionadas con base en criterios de pertinencia temática, idioma, actualidad y rigor metodológico. Los hallazgos evidencian que los EVA como herramientas pedagógicas son fundamentales y que favorecen los PEA, pudiendo adaptarse a las exigencias educativas del momento. Estas son más accesibles y además y flexibles para ser adaptadas en diversos contextos educativos y lo que facilita la promoción de metodologías didácticas innovadoras. Por su parte, Macías Arias et al. (2020), en el artículo *“Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje”*, menciona que la inclusión de las plataformas digitales ha revolucionado el panorama educativo, dando lugar a nuevas dinámicas formativas y a una reconsideración de los contenidos curriculares, teniendo en cuenta las herramientas y plataformas como Zoom, Moodle, redes sociales, WhatsApp y el correo electrónico han modificado considerablemente la práctica docente. También es sabido que la emergencia ocurrida por la pandemia (COVID-19) ha dado lugar la evidencia y la importancia de consolidar entornos educativos digitales funcionales. En estas circunstancias, tanto docentes como estudiantes tienen la necesidad de incorporar tecnologías digitales con el objetivo de generar transformaciones significativas en las prácticas pedagógicas, haciendo uso de manera responsable y ético estas herramientas.

Por otro lado, Delgado-Togra et al. (2022), en el artículo: *Desarrollo de competencias digitales del profesorado mediante entornos virtuales, examina el impacto del diseño web de Moodle en las competencias digitales de los docentes de secundaria en Guayaquil, Ecuador*. El estudio utilizó un análisis cuantitativo y una prueba pre y post, con la participación de 53 docentes. Los efectos mostraron que, el 88.67% de los participantes han mejorado sus habilidades de comunicación, mientras que, el 84.9% y el 83.02% mejoraron en la creación de contenidos y la alfabetización digital, respectivamente. Finalmente, Borgobello et al. (2020), realizó el trabajo denominado: *Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Experiencias y expectativas de docentes universitarios de Rosario, Argentina*, en este estudio examina las experiencias de nueve docentes en Rosario, Argentina, que comenzaron a utilizar los EVA como una extensión de las aulas habituales. Explora sus experiencias, la innovación de ideas, perspectivas y conflictos esperados. Los resultados revelan estilos de enseñanza variados, diversos obstáculos y ideas de innovación vinculados a la persistencia en el trabajo.

Desde el plano nacional, tenemos a Meliza et al. (2021) cuyo objetivo fue determinar la efectividad del aprendizaje autónomo en la plataforma Moodle, el enfoque: cuantitativo y de tipo correlacional y experimental. Para ello, comenzó a usar la síntesis de análisis y el uso de métodos inductivos para definir variables influyentes con el objetivo de explorar el aprendizaje cuasi autónomo y las características esenciales de la plataforma Moodle. El trabajo concluye que, el aprendizaje autónomo fue efectivo con la introducción de actividades interactivas con Moodle. asimismo, Rosales Tzoc (2020), el estudio denominado: *Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Profesorado en Educación Primaria del CUNSOL-USAC*", donde analizó el uso de entornos virtuales de aprendizaje en tres cursos. Los procesos del aprendizaje más populares fueron las tareas y los foros, con un uso menos frecuente de talleres, chats y entrevistas. El estudio encontró que las competencias virtuales han mejorado las competencias de los estudiantes y han adquirido nuevas competencias tecnológicas esenciales en el sistema actual, recomendando e implementando los entornos de competencia virtual en todos los cursos.

Asimismo, Vera-Velázquez (2021), propuso un estudio: *Aprendizaje autónomo y desarrollo de competencias Self-Employed Learning And Skills Development*. Este se llevó a cabo en el curso de Agropecuaria de la Universidad Estatal del Sur de Manabí,

centrándose en la autonomía del aprendizaje y las estrategias de desarrollo de competencias para los estudiantes. En año 2020, un total de 12 docentes del área agropecuaria participaron en un seminario científico-metodológico con el propósito de analizar las competencias propias en la educación superior. Donde utilizaron métodos como la revisión bibliográfica y entrevistas, concluyendo que la educación actual exige que los alumnos adquieran o asuman la criticidad y la reflexión para formarse como profesionales éticos y con principios morales, capaces de actuar de forma independiente y alcanzar niveles de excelencia.

De manera similar, Sánchez-González & Moreno-Méndez (2021), investigaron las *"Habilidades del aprendizaje autónomo en estudiantes durante la pandemia de COVID-19"*, concluyendo que, cambiar de la educación tradicional a un formato virtual impulsó a los jóvenes a proponer más habilidades cognitivas y metacognitivas, haciendo ver la competencia propia como una estrategia esencial. Por otro lado, el análisis realizado con 530 estudiantes universitarios se evidenció que, aunque mejoran las habilidades cognitivas, afectivas y motivacionales, la capacidad para promover el autoaprendizaje es moderada y requiere de reforzamiento.

Finalmente, Vilela (2020) hizo el estudio de la relación entre el aprendizaje autónomo y las habilidades metacognitivas en alumnos de secundaria correspondiente al primer grado en la I. E. de Morropón, identificando una relación significativa ($p = 0.000 < 0.05$) entre ambos factores, mostrando que el uso pertinente de estrategias metacognitivas puede optimizar los resultados del aprendizaje de los alumnos. En el estudio titulado *"El uso de WhatsApp para mejorar el aprendizaje autónomo en los jóvenes universitarios"*, Weepiu-Samekash & Collazos-Alarcón (2020), donde sus resultados mostraron una influencia mínima del uso del WhatsApp en la competencia propia, con un 74.9% en autoconciencia, un 97.5% en regulación y un 80.8% en metacognición. Pantoja (2020), llevó a cabo una investigación titulada *"La evaluación formativa y su relación con el aprendizaje autónomo en estudiantes de la institución educativa 80027 El Porvenir"*, el propósito fue identificar la correspondencia entre la evaluación pedagógica y el aprendizaje autónomo en los discentes de la mencionada institución. Los resultados indicaron una similitud muy significativa entre ambos factores. Así como, Leiva-Reyes et al. (2020), en un artículo *"Aprendizaje colaborativo en línea y aprendizaje autónomo en la educación a distancia"*, indica una modalidad educativa a distancia ofreciendo una oportunidad para mejorar el sistema educativo

en futuros momentos de aislamiento social. Destacando la importancia de desarrollar estrategias que aseguren una educación de calidad en entornos virtuales. El artículo a su vez evidencia tanto las ventajas como las desventajas de este método.

Bolo-Romero et al. (2023), realiza una investigación titulada “Entornos Virtuales en Educación Superior: Una Revisión Sistemática”, cuyo propósito fue revisar y analizar de forma detallada la información científica sobre las distintas herramientas y plataformas digitales que usan los docentes universitarios en su enseñanza. Para ello, estudiaron 19 artículos publicados entre 2011 y 2021, siguiendo el método PRISMA. Descubrieron que hay muchos conceptos diferentes sobre estas herramientas, lo que sugiere que se necesita seguir investigando para aclarar mejor cómo se entienden y diferencian entre sí.

Por otro lado, Wang & Zhang (2022), *Improvement of Students' Autonomous Learning Behavior by Optimizing Foreign Language Blended Learning Mode (Mejora del Comportamiento Autónomo de Aprendizaje de los Estudiantes mediante la Optimización del Modo de Aprendizaje Combinado de Idiomas Extranjeros)*. En este trabajo, presentaron un modelo educativo mixto (presencial y en línea) basado en SPOC, que se apoya en la tecnología de minería de datos para mejorar su funcionamiento. Aplicaron este modelo en cursos universitarios de inglés en China y los resultados mostraron que este enfoque ayuda a incentivar a los jóvenes, fomenta su autonomía en sus competencias y mejora su desempeño en el aprendizaje de idiomas. El estudio hace notar la importancia de usar métodos de enseñanza efectivos para mejorar el aprendizaje.

Torres-Martín et al. (2021), hizo el estudio: *Impact on the virtual learning environment due to covid-19 (Impacto en el entorno de aprendizaje virtual debido al covid-19)*, concluye que, pandemia COVID-19 ha acelerado la enseñanza digital en las universidades, lo que ha llevado a una mayor integración de la tecnología y a una adaptación metodológica. La investigación realizada en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Granada encontró una ventana general entre los jóvenes estudiantes con un tipo pedagógico asignado en los entornos de aprendizaje virtual. A pesar de que aplicaron métodos activos en respuesta a las circunstancias de aprendizaje virtuales, se evidenciaron una falta de conocimiento en herramientas necesarias, como son los editores de contenido digital, software de edición de vídeos gráficos por computadora y programas anti plagio.

El manejo de tecnologías digitales del momento educativo ha causado un notable interés entre diversos investigadores. Así, Richard E. Mayer, psicólogo educativo de gran renombre, expertos en este campo, conocido por sus investigaciones sobre el aprendizaje a través de multimedia y plataformas digitales. Su trabajo se ha enfocado en analizar cómo estas herramientas pueden mejorar el proceso de aprendizaje e identificar las maneras y formas mas efectivas para presentar la información en entornos virtuales, siempre facilitando la comprensión, así mejorando la retención del contenido por parte de los jóvenes estudiantes.

Sherry Turkle, socióloga y psicóloga, conocido por su investigación en el campo, realizó estudio sobre la interacción entre seres humanos y computadoras, y el encuentro de estos entornos virtuales en la mejora de sus identidades o relaciones. Su obra *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* se considera un texto fundamental sobre el estudio de la vida en línea y los entornos digitales, abordando cómo la identidad se construye y se transforma en el contexto de las interacciones virtuales.

Onrubia et al. (2006) señalan que, para conseguir la optimización de los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, es primordial establecer una colaboración efectiva y una comunicación permanente entre todos los actores implicados, en los que se encuentran los docentes, estudiantes, diseñadores educativos y desarrolladores tecnológicos.

Alexander (2008) menciona que probablemente los entornos virtuales educativos progresen hacia una estructura similar a las herramientas y plataformas características de la Web 2.0, como tenemos a las redes sociales y otras aplicaciones interactivas. Los investigadores son una clave fundamental para crear y usar maneras eficaces para el uso de entornos virtuales.

La autonomía en el aprendizaje, según Bravo y otros autores (2017), se apoya en varias teorías. Por ejemplo, Vygotsky plantea que primero aprendemos a través de la interacción con otras personas y, luego, ese conocimiento, se vuelve parte de nuestro pensamiento. Por su parte, Piaget sostiene que los estudiantes pueden entender diferentes realidades, lo que les ayuda a usar lo que saben en nuevas situaciones y los convierte en personas más independientes, capaces y autónomas. Por otro lado, Príncipe (2018) menciona el Paradigma Sociocognitivo Humanista, el cual enfatiza el aprendizaje a lo largo de la vida, el desarrollo de habilidades

generales y la construcción de personalidades con valores. Finalmente, la teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (citado en Bobadilla, 2018), propone que la competencia del estudiante depende de cómo relacionaría la nueva información con sus conocimientos previos.

Solórzano (2017) indica que, el aprendizaje autónomo, “es el proceso intelectual en el que el sujeto pone en práctica estrategias cognitivas y metacognitivas”; asimismo, Solórzano y García (2016) indican que, según la perspectiva sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje autónomo requiere de condiciones como la planificación del proceso de aprendizaje y la interacción grupal.

El presente trabajo tiene como hipótesis: Existe una relación positiva entre la práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo de estudiantes de un instituto en Arequipa.

II. Metodología

La investigación es básica, que para Sánchez Carlessi y Reyes Meza (2015) significa que se busca generar nuevos conocimientos sin tener un objetivo práctico inmediato. El objetivo es obtener datos sobre la realidad con el propósito de mejorar el saber científico, detallando principios y normas generales.

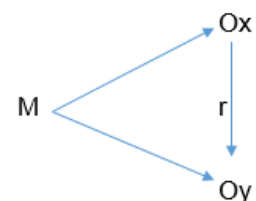
El trabajo académico se lleva a cabo desde el alcance correlacional, que a decir de Hernández Sampieri et al. (2014) donde el objetivo es conocer la relación y/o grado de asociación que exista entre dos o más categorías o variables en una determinada muestra o contexto (p. 186). Algunas veces sólo se analiza la correlación entre dos variables, pero a menudo se busca vincular entre tres, cuatro o más variables. Para verificar el grado de asociación entre dos o más variables, en estudios correlacionales se mide cada una de estas, para después cuantificar, analizar y establecer el vínculo donde las correlaciones son demostradas a través de las hipótesis contrastadas (p. 125). Los estudios correlacionales buscan el nivel de relación que tiene dos variables o más, las variables al ser medidas proporcionan valores que pueden correlacionarse utilizando el cálculo del coeficiente de correlación.

Además, “la investigación descriptiva correlacional se centra en describir cada una de las variables y analizar la relación existente entre dos o más variables, sin manipularlas, para determinar el grado de asociación entre ellas” (Ñaupas Paitán et al., 2014). Este nivel de estudio es fundamental para identificar patrones y relaciones que pueden orientar investigaciones futuras más profundas; asimismo, los autores señalan que los estudios correlacionales permiten establecer si existe un parentesco significativo entre variables, pero no implica causalidad directa. Es decir, aunque se identifique una correlación, no se puede afirmar que una variable cause cambios en otra sin una investigación adicional que lo demuestre. Además, destacan que esta forma de estudio es útil en diversas disciplinas, ya que facilita la comprensión de cómo se relacionan diferentes factores dentro de un fenómeno estudiado.

Según lo mencionado por Ñaupas Paitán et al., (2018) la investigación con diseño correlacional se caracteriza por analizar la similitud entre variables sin moverlas, lo que permite identificar el grado de similitud o influencia que existe entre ellas, ya que busca determinar la relación significativa entre las variables y hasta qué punto puede predecir o explicar la otra.

Para demostrar la correlación se empleó el coeficiente de Spearman, esperando que este se acerque a +1

Enfoque : Cuantitativo.
Diseño : No experimental.
Tipo : Descriptivo Correlacional



Variables y operacionalización. Variable 1: Práctica de la investigación en entornos virtuales. Variable 2: competencia propia. La práctica de la investigación en entornos virtuales

Según Ñaupas Paitán et al. (2018) la encuesta es “una técnica de recopilación de datos informativos que se emplea para recoger información sobre diversas variables de manera sistemática y organizada”. Su principal ventaja es que permite recolectar información de un gran número de personas, lo que facilita obtener una visión general y representativa de una población o muestra. Mientras que, el cuestionario es un instrumento de recolección de datos utilizado para obtener datos de manera formal y sistemática, mediante un número de preguntas estructuradas al sujeto de estudio.

Siendo dos variables, para ambas se utilizó análisis descriptivo, utilizando tablas y gráficos estadísticos, los mismos que se interpretan considerando los objetivos propuestos y las dimensiones de las variables, con el fin de corroborar la correlación entre variables calculó el coeficiente de correlación para demostrar la hipótesis, por último, se elaboró un diagrama de dispersión con la finalidad de conocer el comportamiento de los resultados; es decir, si la correlación es directa o indirecta.

El procesamiento de los datos fue con el programa Excel con el mismo que se generaron tablas y figuras estadísticos, en base a los porcentajes obtenidos, se realizan el análisis descriptivo de los resultados; por último, se realiza la discusión de los resultados analizados.

El presente trabajo académico utiliza las normas APA y el código de ética de la UCV

III. Resultados

Tabla 1

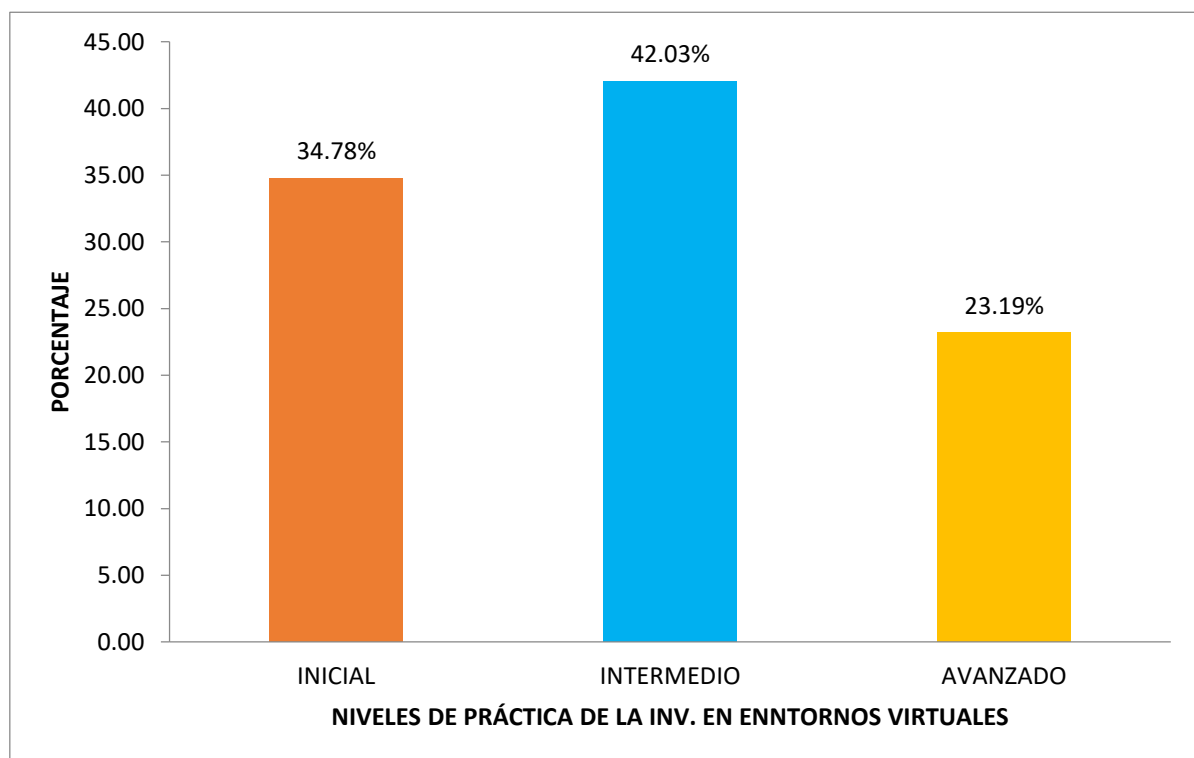
Frecuencia y porcentaje de la práctica de la investigación en entornos virtuales.

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(5 - 46)	24	34.78
INTERMEDIO	(47 - 50)	29	42.03
AVANZADO	(51 - 55)	16	23.19
TOTAL	TOTAL	69	100

Nota. Resultados del análisis de la variable entornos virtuales

Figura 1

Niveles de Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales



La variable Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales tiene tres niveles, estos son Inicial, Intermedio y Avanzado. De acuerdo a los resultados del cuestionario se obtiene, que el mayor porcentaje de los estudiantes estudiados se ubica en el nivel intermedio, el mismo que alcanza un 42,03%. Pero a la vez sólo un 23,19% alcanza un nivel avanzado. Por lo que podemos afirmar que más del 65% se encuentra en el nivel promedio hacia arriba.

Tabla 2

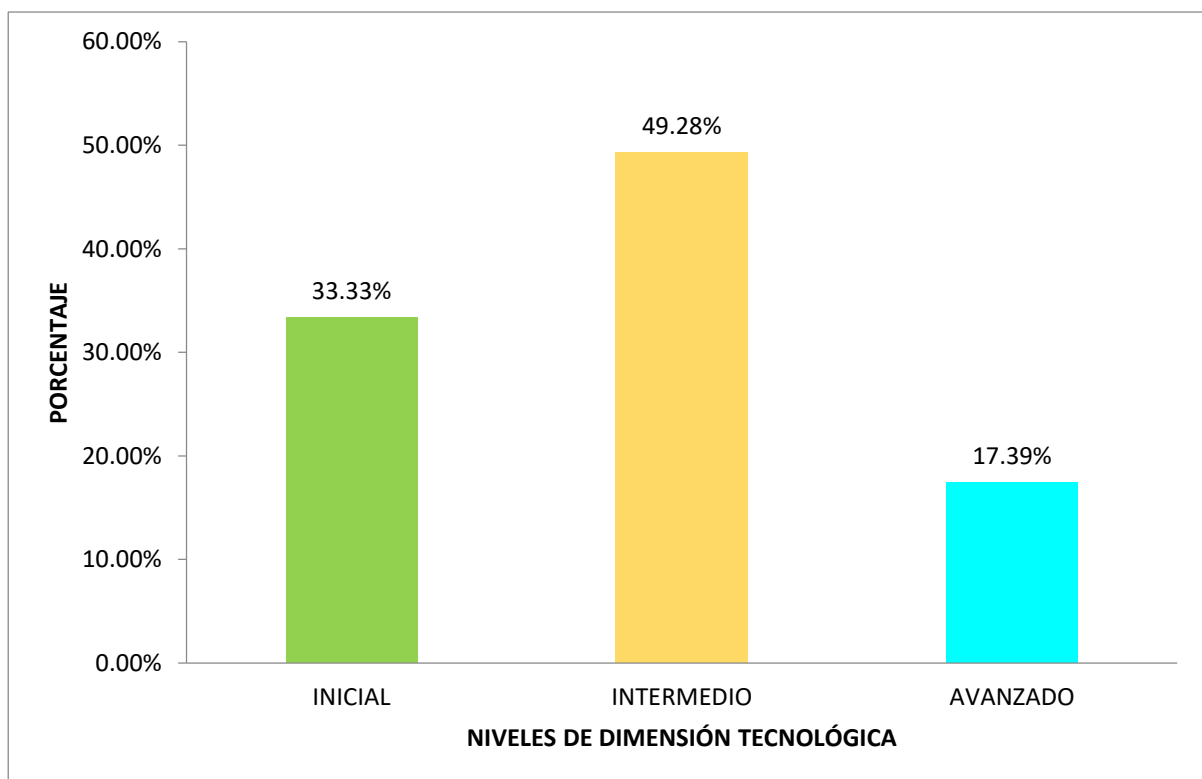
Frecuencia y porcentaje de la dimensión tecnológica.

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(5 - 20)	23	33.33%
INTERMEDIO	(21 - 23)	34	49.28%
AVANZADO	(24 - 25)	12	17.39%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión tecnológica.

Figura 2

Niveles de la dimensión tecnológica



La variable, Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales tiene dos dimensiones, en la Dimensión Tecnológica se puede observar que el 49,28% se ubica el nivel intermedio, sólo un 17,39% alcanza un nivel avanzado, pero esto corrobora lo encontrado en el análisis de la variable; sólo una tercera parte de los estudiantes se ubica en un nivel inicial. Podemos afirmar que más del 65% de los sujetos de estudio alcanzan un nivel de promedio hacia arriba.

Tabla 3

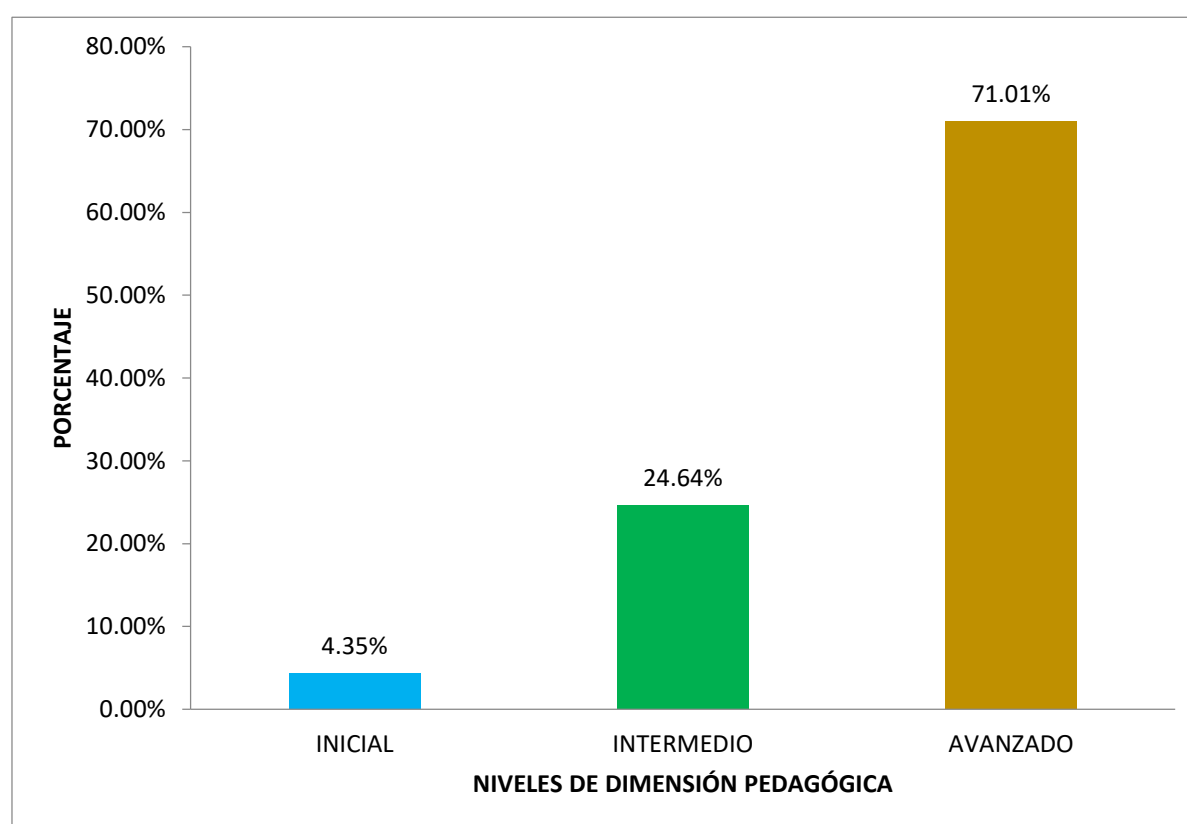
Frecuencia y porcentaje de la dimensión pedagógica

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(5 - 20)	3	4.35%
INTERMEDIO	(21 - 25)	17	24.64%
AVANZADO	(26 - 30)	49	71.01%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión pedagógica

Figura 3

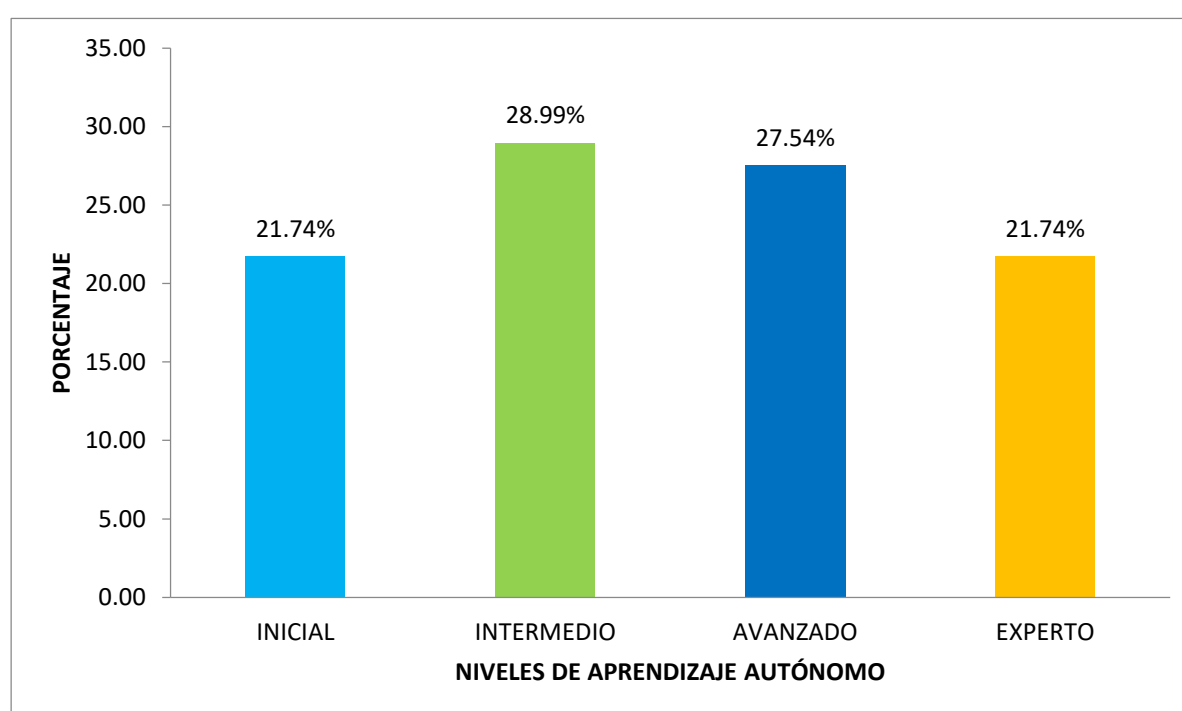
Niveles de la Dimensión Pedagógica



En la segunda dimensión de la variable, Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales, Dimensión Pedagógica vemos que el 71,01% se ubican en un nivel avanzado, dejando sólo un 4,35% en un nivel inicial, pero casi la cuarta parte de los estudiantes se ubica en un nivel intermedio, en consecuencia, más del 95% se encuentra en un nivel de intermedio hacia arriba, lo cual afirma que casi el total desarrolla la práctica de la investigación en entornos virtuales.

Tabla 4*Frecuencia y porcentaje del aprendizaje autónomo*

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(53 - 173)	15	21.74
INTERMEDIO	(174 - 189)	20	28.99
AVANZADO	(190 - 199)	19	27.54
EXPERTO	(200 - 212)	15	21.74
TOTAL	TOTAL	69	100

Nota. Resultados del análisis de la variable aprendizaje autónomo**Figura 4***Niveles de Aprendizaje Autónomo*

La variable Aprendizaje Autónomo tiene cuatro niveles, inicial, Intermedio, Avanzado y Experto, la figura muestra que el más alto porcentaje de los estudiantes se ubican en los niveles intermedio y avanzado, 28,99% en intermedio y 27,54% en avanzado, también se tiene un 21,74% en nivel experto y haciendo el mismo análisis que en las figuras y tablas anteriores, se puede afirmar que más del 75% de estudiantes alcanzan niveles de intermedio hacia arriba

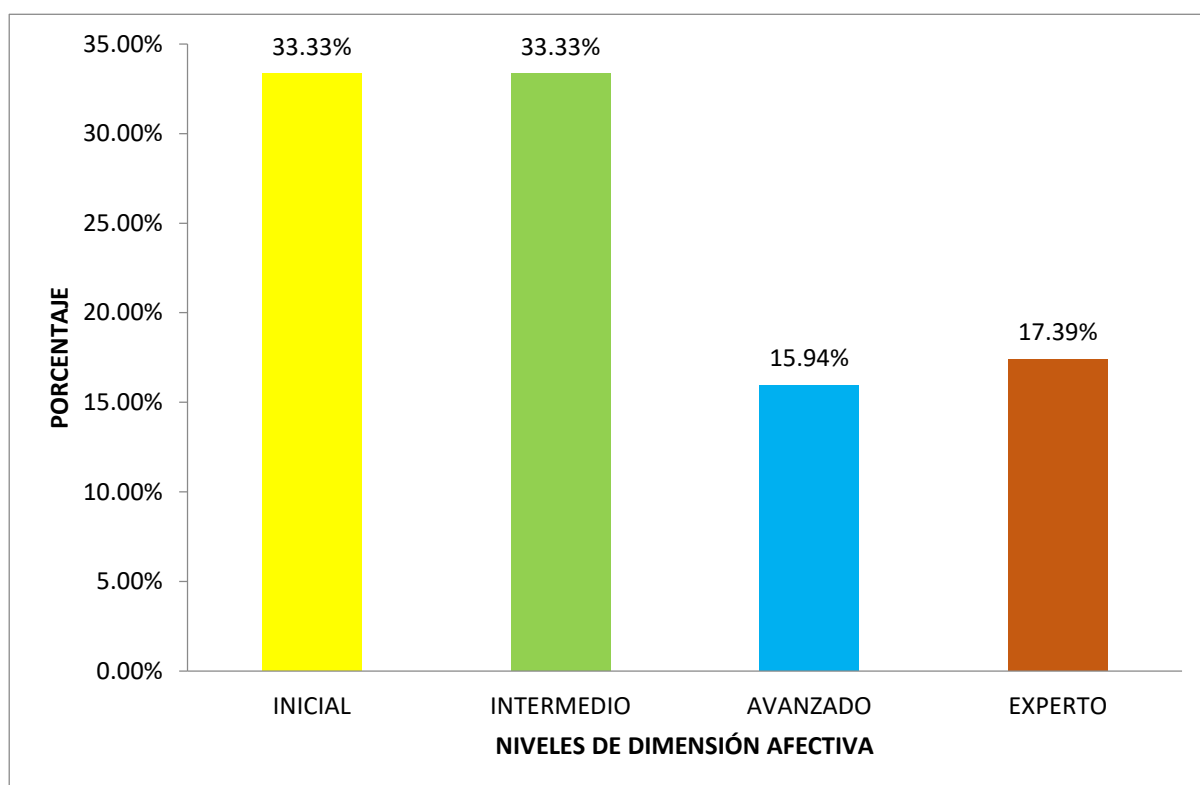
Tabla 5*Frecuencia y porcentaje de la dimensión afectiva*

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(7 - 22)	23	33.33%
INTERMEDIO	(23 - 24)	23	33.33%
AVANZADO	(25 - 26)	11	15.94%
EXPERTO	(27 - 28)	12	17.39%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión afectiva

Figura 5

Niveles de Dimensión Afectiva



En la dimensión afectiva de acuerdo a la figura 5 se puede observar que un 33.33% alcanza el nivel intermedio, 15.94% el nivel avanzado y 17.39% el nivel experto, esto nos lleva a afirmar que más del 65% alcanza niveles de intermedio hacia arriba, corroborándose lo obtenido en el análisis de la variable aprendizaje autónomo

Tabla 6

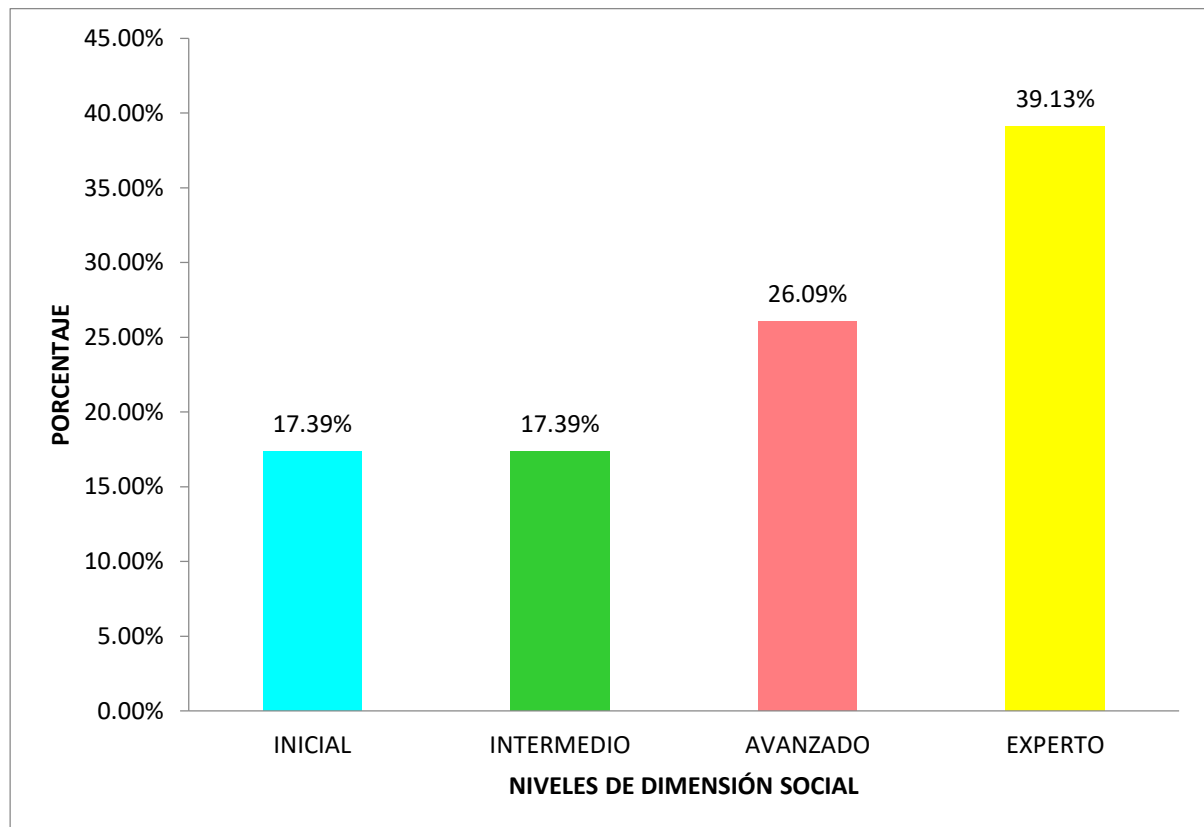
Frecuencia y porcentaje de la dimensión social

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(7 - 22)	12	17.39%
INTERMEDIO	(23 - 24)	12	17.39%
AVANZADO	(25 - 26)	18	26.09%
EXPERTO	(27 - 28)	27	39.13%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión social.

Figura 6

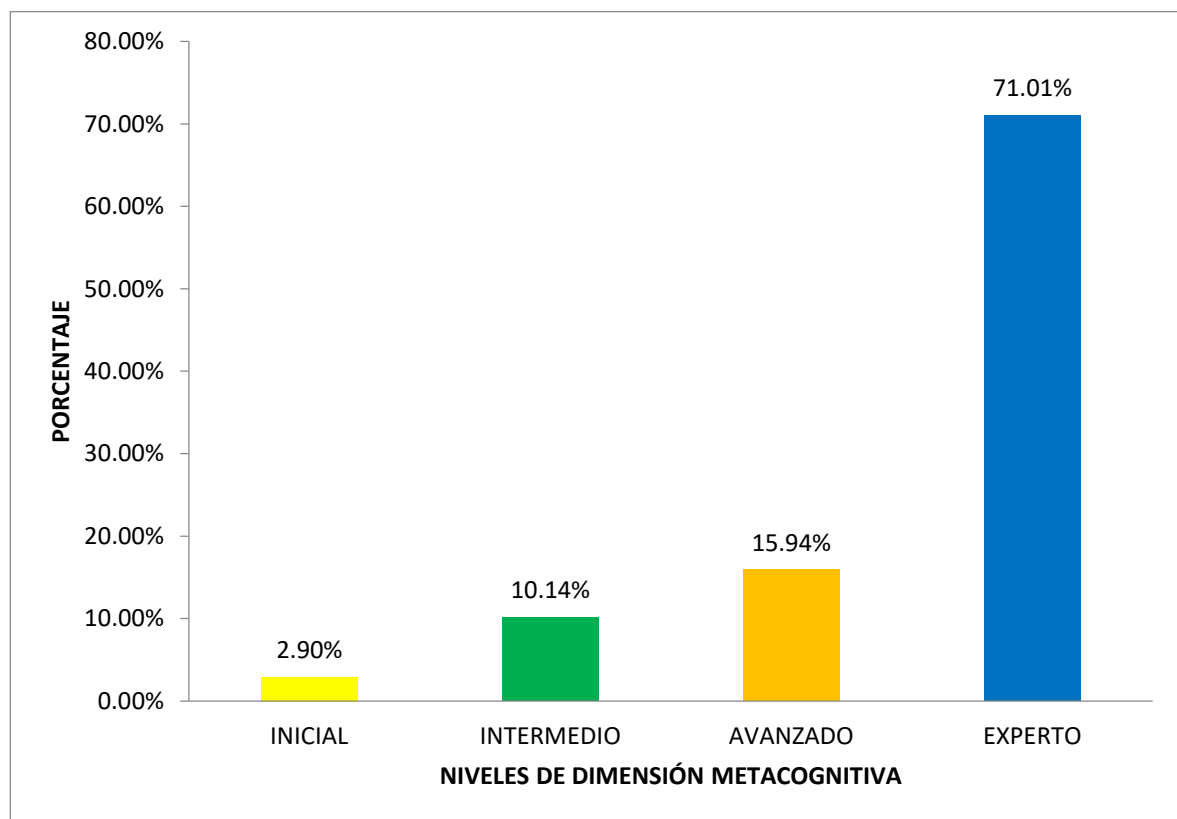
Niveles de la Dimensión Social



En la Dimensión Social se obtiene 17.39% en nivel intermedio, 26.09% en nivel avanzado y 39.13% en nivel experto, estos porcentajes obtenidos señalan que más del 80% de los sujetos de estudio alcanzan niveles de intermedio a más.

Tabla 7*Frecuencia y porcentaje de la dimensión metacognitiva*

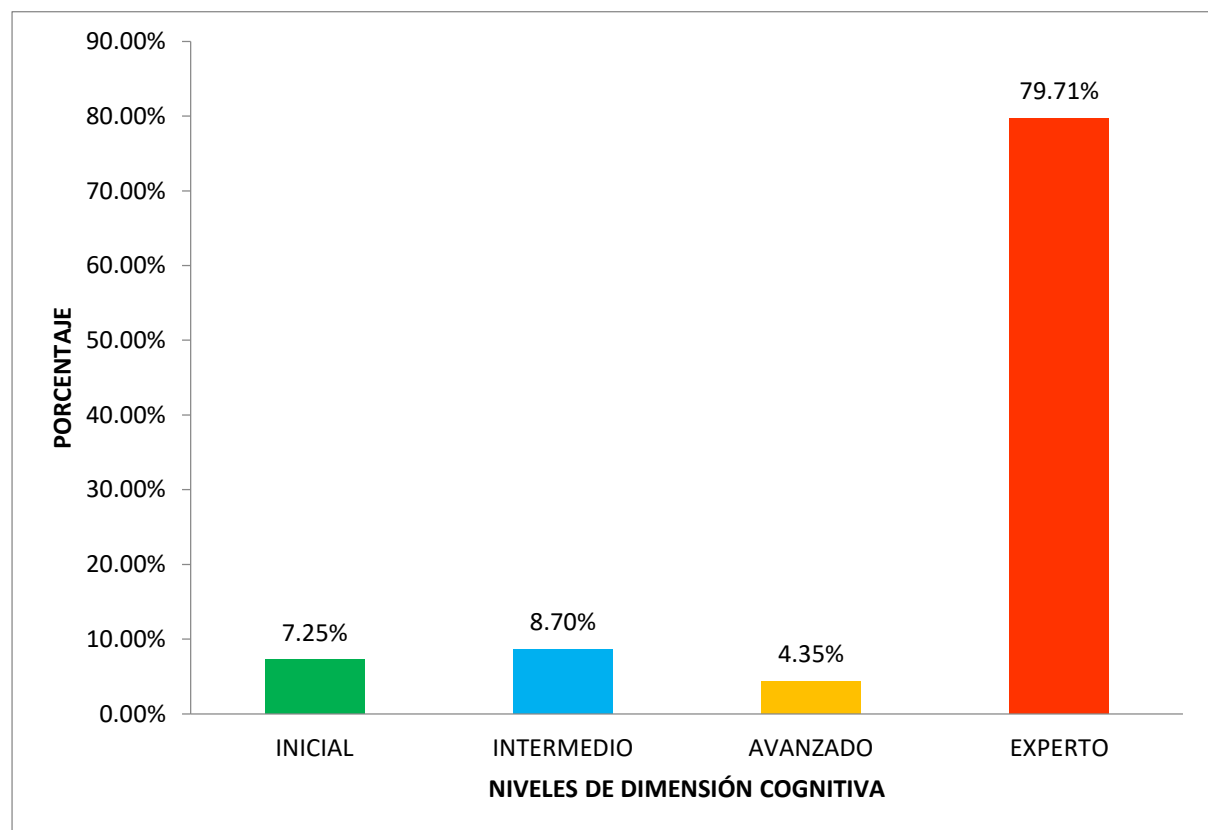
NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(17 - 45)	2	2.90%
INTERMEDIO	(46 - 50)	7	10.14%
AVANZADO	(51 - 54)	11	15.94%
EXPERTO	(55 - 68)	49	71.01%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión metacognitiva**Figura 7***Niveles de la Dimensión Metacognitiva*

En la dimensión metacognitiva, la figura 7 muestra notablemente un alto porcentaje en el nivel de experto, alcanzando este a 71,01% que representa a la mayoría de estudiantes, a la vez un pequeño 10.14% se ubica en el nivel intermedio y 15.94% en el nivel avanzado, considerando las interpretaciones anteriores en esta dimensión se nota una variación, se ve incrementado de manera notable los niveles de intermedio hacia arriba.

Tabla 8*Frecuencia y porcentaje de la dimensión cognitiva*

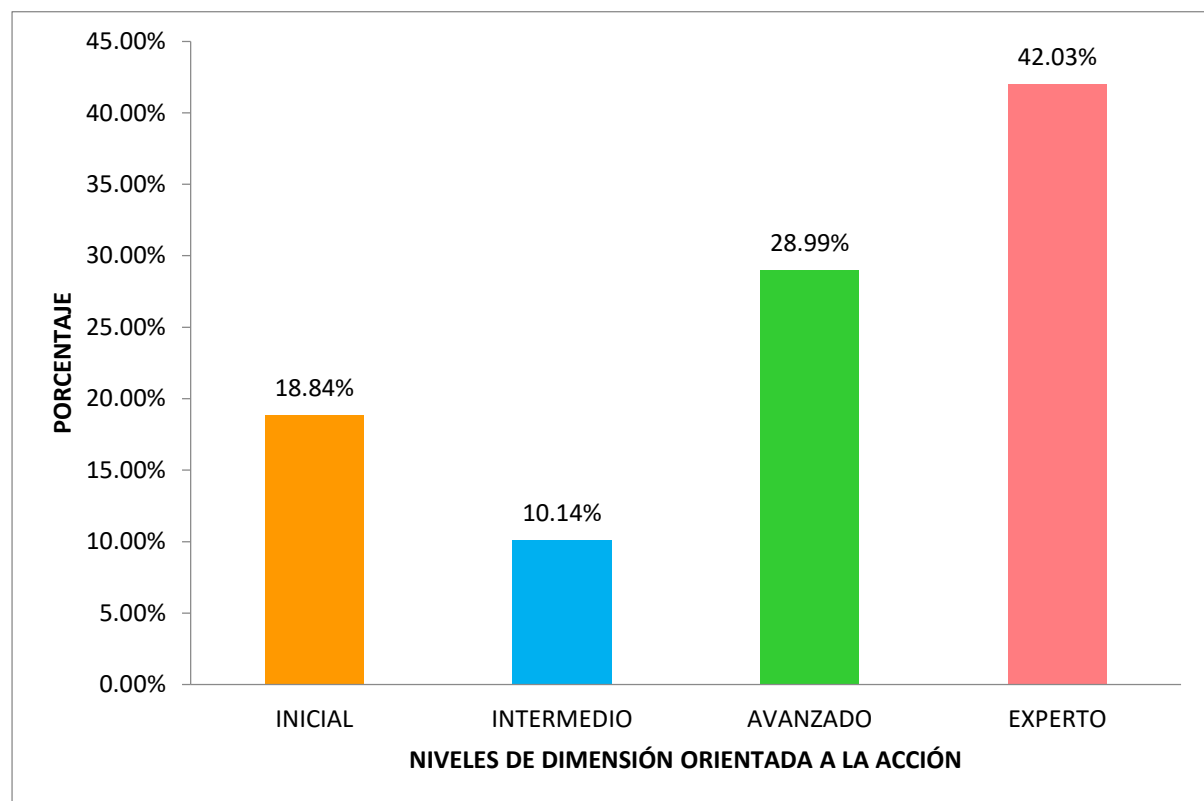
NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(14 - 38)	5	7.25%
INTERMEDIO	(39 - 42)	6	8.70%
AVANZADO	(43 - 46)	3	4.35%
EXPERTO	(47 - 56)	55	79.71%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión cognitiva**Figura 8***Niveles de la Dimensión Cognitiva*

En la dimensión Cognitiva, la figura 8 muestra notablemente un alto porcentaje en el nivel de experto, alcanzando este a 79,71%, resultado muy parecido al de la dimensión cognitiva. Además, un 8.7% alcanza un nivel intermedio y un 4.35% un nivel avanzado y haciendo el mismo análisis de las figuras anteriores; más del 80% de los sujetos estudiados, alcanza niveles de intermedio a más.

Tabla 9*Frecuencia y porcentaje de la dimensión acción*

NIVELES	RANGO	fi	%
INICIAL	(8 - 25)	13	18.84%
INTERMEDIO	(26 - 27)	7	10.14%
AVANZADO	(28 - 29)	20	28.99%
EXPERTO	(30 - 32)	29	42.03%
TOTAL		69	100.00%

Nota. Resultados del análisis de la dimensión acción**Figura 9***Niveles de la Dimensión Orientada a la Acción*

En la última dimensión que es la orientada a la acción de la variable 2, la figura 9 muestra que 10.14%, alcanza el nivel intermedio, 28.99% alcanza el nivel avanzado y 42.04% el nivel experto, haciendo referencia a las interpretaciones también se corrobora que más del 80% obtiene niveles de intermedio hacia arriba.

Tabla 10*Cálculo del coeficiente de correlación Rho de Spearman*

	V1	V2	Rango (V1)	Rango (V2)	D	d²
1	23.88	109	1	1	0	0
2	32.99	122	2	2	0	0
3	36.70	146	3.5	3	-0.5	0.25
4	36.70	158	3.5	5	1.5	2.25
5	39.46	153	5	4	-1	1
6	40.22	162	6	7	1	1
7	41.16	169	7	11.5	4.5	20.25
8	41.25	161	8	6	-2	4
9	42.37	166	9	9.5	0.5	0.25
10	42.99	176	10	14.5	4.5	20.25
11	43.08	180	11	20	9	81
12	43.17	169	12	11.5	-0.5	0.25
13	43.93	184	13	26	13	169
14	43.97	179	14	17	3	9
15	44.06	166	15	9.5	-5.5	30.25
16	44.15	181	16	23.5	7.5	56.25
17	44.91	165	17.5	8	-9.5	90.25
18	44.91	180	17.5	20	2.5	6.25
19	45.00	179	20	17	-3	9
20	45.00	185	20	27	7	49
21	45.00	179	20	17	-3	9
22	45.13	192	22	36	14	196
23	45.80	170	23	13	-10	100
24	45.89	181	24	23.5	-0.5	0.25
25	46.70	190	25	32	7	49
26	46.83	196	26	42	16	256
27	46.88	181	27	23.5	-3.5	12.25
28	47.54	180	28	20	-8	64
29	47.68	198	29.5	45	15.5	240.25
30	47.68	195	29.5	39.5	10	100
31	47.72	198	31	45	14	196
32	47.77	186	32.5	28	-4.5	20.25
33	47.77	199	32.5	47.5	15	225
34	47.86	201	34	51	17	289
35	48.57	176	35	14.5	-20.5	420.25
36	48.62	191	38	34.5	-3.5	12.25
37	48.62	194	38	37	-1	1
38	48.62	195	38	39.5	1.5	2.25
39	48.62	190	38	32	-6	36
40	48.62	195	38	39.5	1.5	2.25
41	48.66	189	41.5	30	-11.5	132.25
42	48.66	205	41.5	57	15.5	240.25

43	48.75	208	43	64	21	441
44	49.38	210	44	68	24	576
45	49.46	199	45	47.5	2.5	6.25
46	49.51	191	46	34.5	-11.5	132.25
47	49.60	200	47	49.5	2.5	6.25
48	49.64	197	48	43	-5	25
49	50.40	198	49	45	-4	16
50	50.45	187	50.5	29	-21.5	462.25
51	50.45	202	50.5	53	2.5	6.25
52	50.49	207	52.5	61	8.5	72.25
53	50.49	204	52.5	56	3.5	12.25
54	50.54	203	54	55	1	1
55	51.34	202	55.5	53	-2.5	6.25
56	51.34	195	55.5	39.5	-16	256
57	51.38	181	57	23.5	-33.5	1122.25
58	51.43	190	58	32	-26	676
59	52.19	200	59	49.5	-9.5	90.25
60	52.23	209	60	66.5	6.5	42.25
61	52.28	202	61	53	-8	64
62	53.17	206	64	58.5	-5.5	30.25
63	53.17	209	64	66.5	2.5	6.25
64	53.17	206	64	58.5	-5.5	30.25
65	53.17	207	64	61	-3	9
66	53.17	208	64	64	0	0
67	54.06	213	67	69	2	4
68	55.00	207	68.5	61	-7.5	56.25
69	55.00	208	68.5	64	-4.5	20.25
TOTAL						7323

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$n = 69$$

$$\sum d^2 = 7323$$

$$\text{Rho} = 0.8662221$$

Coefficiente de Correlación de Spearman

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

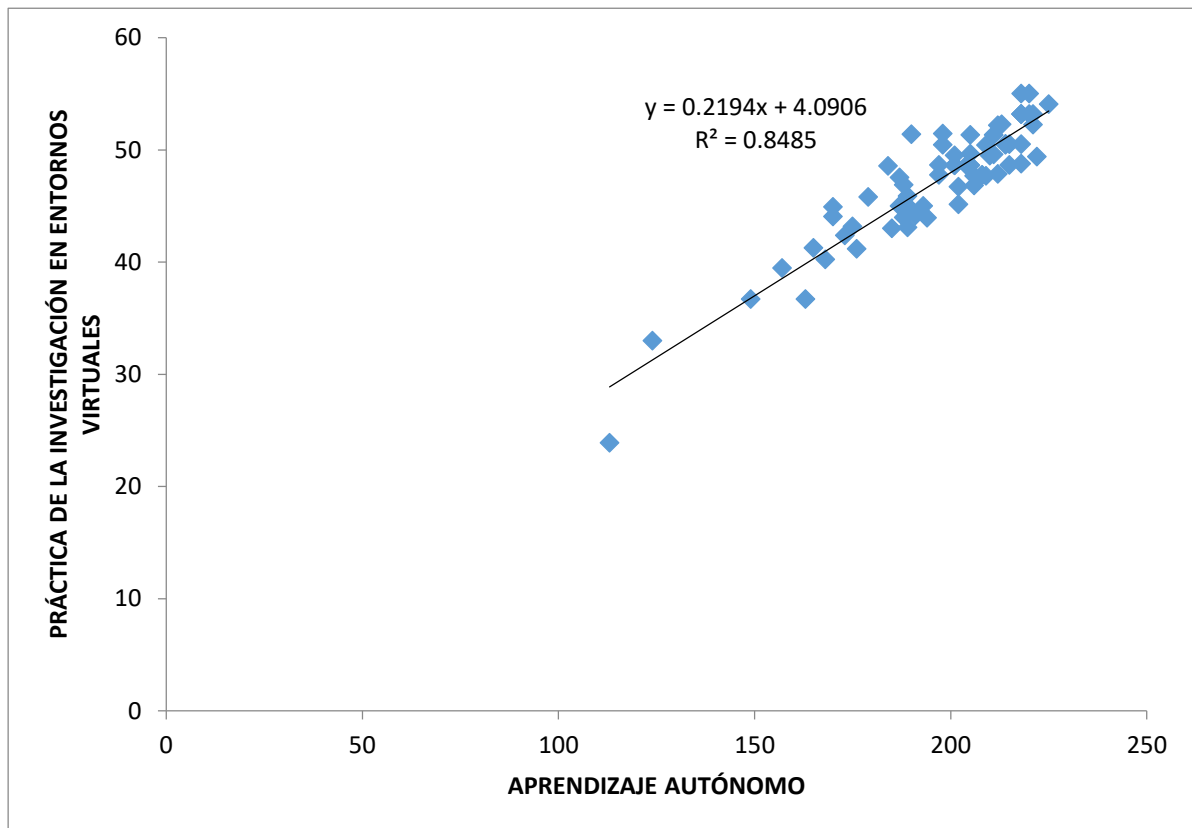
$$n = 69$$

$$\sum d^2 = 7323$$

$$\text{Rho} = .8662221$$

Figura 10

Dispersión de puntos entre las variables entornos virtuales y el aprendizaje autónomo



En la figura 10, se puede observar la dispersión de puntos que van de manera creciente, esta figura indica que existe una correlación positiva, esto se ve corroborado con el coeficiente calculado de Spearman, el mismo que es .8662. Por lo tanto, se puede afirmar que existe una correlación positiva entre la práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes, lo que significa que: a mayor práctica de la investigación en entornos virtuales se alcanza mayor nivel de aprendizaje autónomo, también se puede decir que a menor práctica de la investigación en entornos virtuales también es menor el nivel de aprendizaje autónomo.

IV. Discusión de resultados

El presente estudio tuvo como propósito identificar el nivel de la práctica de la investigación en entornos virtuales, determinar el nivel del aprendizaje autónomo y determinar la correlación entre ambas variables en una población de 69 estudiantes de educación superior de FID (formación inicial docente) en una institución educativa en el 2024.

En cuanto al primer objetivo se obtuvo, La variable Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales tiene tres niveles, estos son Inicial, Intermedio y Avanzado. De acuerdo a los resultados del cuestionario se obtiene, que el mayor porcentaje de los estudiantes estudiados se ubica en el nivel intermedio, el mismo que alcanza un 42,03%. Pero a la vez sólo un 23,19% alcanza un nivel avanzado. Por lo que podemos afirmar que más del 65% se encuentra en el nivel promedio hacia arriba. El estudio de Geovanny-Novay y Paredes-Chacin (2022) en su artículo titulado: *Desarrollo de competencias digitales en la educación superior a través de entornos virtuales: Examina como docentes y estudiantes en educación superior ecuatoriana*, han desarrollado, habilidades y conocimientos digitales en entornos virtuales. Precisa el acceso a la información, la gestión, el uso de internet y los entornos virtuales como las principales competencias desarrolladas. Aunque algunas habilidades digitales son intermedias, muchas tienen niveles de desarrollo bajos, los resultados de este artículo corroboran la práctica de la investigación en entornos virtuales en la educación superior acorde a nuestro objetivo específico que describe los niveles del trabajo en entornos virtuales. También a Diana-Bunge y Gaillez-Garay (2022), *Prácticas de Investigación Educativa en entornos virtuales: reflexividad camino a la postpandemia*: Este trabajo es una forma de reflexión sobre el proceso de investigación en el campo educativo, centrándose en una posible perspectiva cualitativa y etnográfica. La reflexividad es un examen crítico del impacto del estudio en cuanto al avance del conocimiento. Desafía el paradigma positivista y tres dimensiones de la reflexividad: el papel del investigador en la sociedad y la cultura, su perspectiva teórica, las interacciones académicas, la disciplina y el epistemocentrismo, y la población que estudian, el texto aborda la reflexividad en el contexto de los emergentes de salud relacionados con la pandemia, podemos afirmar que la práctica de la investigación en entornos virtuales se manifiesta sobremanera en la pandemia, Por lo tanto,

nuevamente, nuestro objetivo específico describe los niveles encontrados por los investigadores.

En cuanto al segundo objetivo La variable Aprendizaje Autónomo tiene cuatro niveles, inicial, Intermedio, Avanzado y Experto, la figura muestra que el más alto porcentaje de los estudiantes se ubican en los niveles intermedio y avanzado, 28,99% en intermedio y 27,54% en avanzado, también se tiene un 21,74% en nivel experto y haciendo el mismo análisis que en las figuras y tablas anteriores, se puede afirmar que más del 75% de estudiantes alcanzan niveles de intermedio hacia arriba, así tenemos a Meliza et al. (2021) cuyo objetivo fue determinar la efectividad del aprendizaje autónomo en la plataforma Moodle, el enfoque: cuantitativo y de tipo correlacional y experimental. Para ello, comenzó a usar la síntesis de análisis y el uso de métodos inductivos para definir variables influyentes con el objetivo de explorar el aprendizaje cuasi autónomo y las características esenciales de la plataforma Moodle. El trabajo concluye que, el aprendizaje autónomo fue efectivo con la introducción de actividades interactivas con Moodle. En este trabajo sobre sale la efectividad del Aprendizaje Autónomo gracias a la utilización del Moodle, que forma parte de los Entornos Virtuales, que, de alguna manera, encuentra resultados similares a nuestro trabajo. Por otro lado, Vera-Velázquez (2021), realiza el estudio *Aprendizaje autónomo y desarrollo de competencias Self-Employed Learning And Skills Development*. Este se llevó a cabo en el curso de Agropecuaria de la Universidad Estatal del Sur de Manabí, centrándose en la autonomía del aprendizaje y las estrategias de desarrollo de competencias para los estudiantes el año 2020, un total de 12 docentes del área agropecuaria participaron en un seminario científico-metodológico con el propósito de analizar las competencias propias en la educación superior.

En cuanto a la relación entre variables se encuentra que existe una correlación positiva, esto se ve corroborado con el coeficiente calculado de Spearman, el mismo que es .8662. Por lo tanto, se puede afirmar que existe una correlación positiva entre la práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes, lo que significa que: a mayor práctica de la investigación en entornos virtuales se alcanza mayor nivel de aprendizaje autónomo, también se puede decir que a menor práctica de la investigación en entornos virtuales también es menor el nivel de aprendizaje autónomo. Los estudios realizados por. Lec, (2020) menciona la

relevancia de evaluar competencia propia en la educación superior, resaltando cómo esta modalidad fomenta la autonomía, la autodisciplina y el pensamiento crítico. Esta perspectiva subraya el papel fundamental del estudiante en su competencia, no solo en adquirir conocimientos, también habilidades y organizar su tiempo tomando decisiones de manera independiente. La investigación respalda de que la evaluación debe enfocarse no solo en los resultados académicos, sino, a su vez, cómo los estudiantes gestionan su aprendizaje de forma autónoma. Este concepto es coherente con otros estudios que destacan la importancia de la autonomía para desarrollar competencias clave. Por su parte, Meliza et al. (2021) resalta cómo la plataforma Moodle contribuye positivamente al aprendizaje autónomo. A través de un enfoque cuantitativo, Meliza demuestra que las actividades interactivas implementadas en Moodle mejoran la efectividad del aprendizaje autónomo, lo que refuerza la idea de que las tecnologías pueden ser un complemento vital para los estudiantes que desean aprender de manera independiente. El estudio sugiere que la plataforma no solo facilita el acceso a materiales educativos, sino que, también, promueve la participación activa de los estudiantes en su propio proceso. Una de nuestras variables es el aprendizaje autónomo y en el trabajo académico se describen los niveles alcanzados por los estudiantes en lo que concierne al aprendizaje autónomo. También, Pibaque, (2021) en el trabajo cuyo objetivo fue Determinar la influencia que existe entre los entornos virtuales y aprendizaje significativo en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020; cuya metodología cuantitativa, con diseño no experimental, investigación descriptiva correlacional, cuya población fueron los estudiantes, debido al cálculo de R^2 se tiene 0,1722, señalando el grado de influencia en 17,22%, aceptándose la hipótesis planteada, donde dice existir una influencia entre los entornos virtuales y aprendizaje significativo, Malpartida et al., (2022) tiene el objetivo general de Establecer la relación entre el entorno virtual de aprendizaje y el pensamiento crítico en estudiantes del quinto año de secundaria, concluyendo que el entorno virtual de aprendizaje se relaciona directa y significativamente con el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes, mostrando un r positivo entre las variables ($r= 0,328$) y un $p\text{-valor}= 0.000<0.05$ aceptando la hipótesis general. Del mismo modo Malpartida, Por su parte Zambrano-Zambrano y García-Vera (2020) en su investigación titulada *“Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de*

pandemia COVID-19 para estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador”, evaluaron el impacto sobre EVA en la enseñanza de las ciencias sociales durante la pandemia. Los hallazgos evidencian que los EVA como herramientas pedagógicas son fundamentales y que favorecen los PEA, pudiendo adaptarse a las exigencias educativas del momento. Estas son más accesibles y, además, flexibles para ser adaptadas en diversos contextos educativos y lo que facilita la promoción de metodologías didácticas innovadoras. Ante el objetivo que describe los niveles del Aprendizaje Autónomo se tiene a Utilizaron métodos como la revisión bibliográfica y entrevistas, concluyendo que la educación actual exige que los estudiantes adquieran o asuman la criticidad y la reflexión para formarse como profesionales éticos y con principios morales, capaces de actuar de forma independiente y alcanzar niveles de excelencia, la práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo que se realizó en futuros docentes, jóvenes de la FID; sin embargo. Así mismo, Sánchez-González & Moreno-Méndez (2021), investigaron las "*Habilidades del aprendizaje autónomo en estudiantes durante la pandemia de COVID-19*", concluyendo que, cambiar de la educación tradicional a un formato virtual impulsó a los jóvenes a proponer más habilidades cognitivas y metacognitivas, haciendo ver la competencia propia como una estrategia esencial., este trabajo considera dos de nuestras dimensiones de la variable aprendizaje autónomo

El trabajo académico desarrollado tiene como hipótesis Existe relación positiva entre la Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes de una institución educativa, 2024. Es notable que los trabajos de investigación citados encuentran correlación positiva entre sus variables y el presente trabajo obtiene un coeficiente de correlación de 0.866.

V. Conclusiones

Los resultados permiten concluir que el 42,03% de los estudiantes se ubica en el puesto intermedio de competencia propia, mientras que un 23,19% alcanza el puesto avanzado. Indicando que, una gran parte de los estudiantes han avanzado en su competencia para aprender de manera independiente, todavía encontramos una brecha considerable para que más estudiantes logren niveles altos. Demostrando la importancia de mejorar las estrategias o formas de enseñar, buscando fomentar habilidades complejas y reflexivas en los estudiantes.

Los estudiantes de la FID del Instituto Pedagógico de Arequipa demostraron un avance significativo en su competencia propia, la mayoría alcanzaron los puestos intermedio y avanzado e incluso algunos el puesto experto, dejando entender el efecto positivo de los entornos de competencia creados con el objetivo de mejorar la autonomía. Sin embargo, se resalta la importancia de seguir fortaleciendo las habilidades de aquellos estudiantes que aún se encuentran en niveles iniciales o intermedios, con el objetivo de conseguir una formación más sólida que los prepare mejor para enfrentarse a futuros retos académicos y profesionales.

El r de Spearman de 0,862 demuestra que existe una fuerte similitud positiva entre la práctica de la investigación en entornos virtuales y el desarrollo de la competencia propia. Resaltando la importancia de incluir actividades investigadoras en plataformas virtuales en el proceso educativo, ya que no solo fomenta el aprendizaje independiente, sino que a su vez fortalecen las habilidades críticas y tecnológicas para la educación actual.

En resumen, los resultados evidencian la importancia de fomentar métodos educativos que influyan el manejo de entornos virtuales como formas o maneras de aprendizaje, buscando ayudar a formar habilidades autónomas de manera progresiva. Además, es necesario fortalecer las estrategias que ayuden el paso de los estudiantes de puestos básicos o intermedios a puestos más avanzados, alineando con los objetivos de crecimiento sostenible, especialmente en lo que concierne a una educación de calidad y la innovación educativa.

VI. Recomendaciones

En relación a los resultados encontrados, se recomienda: Mejorar los niveles de aprendizaje autónomo avanzado, implementando estrategias pedagógicas que ayuden a los estudiantes a pasar desde un nivel intermedio a avanzado, todo esto con la finalidad de que las estrategias fomenten destrezas críticas y reflexivas.

También, se sugiere crear programas para mejorar el uso de la competencia de los docentes, cuyo objetivo sería mejorar el uso de la investigación virtual, haciendo uso de metodologías interactivas y recursos tecnológicos.

También, ampliar el uso de prácticas de investigación en entornos virtuales, ya que el estudio confirma que estas influyen directamente en el aprendizaje autónomo y, por lo tanto, diseñar actividades específicas que conecten la investigación en línea con objetivos concretos de aprendizaje autónomo y, de esta manera, fomentar la práctica de investigación.

Por otro lado, se debe promover al interior de las instituciones de FID la inclusión de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y vincular las prácticas en investigación y las metas de aprendizaje autónomo con los ODS, como una educación de calidad e innovación tecnológica educativa.

Implementar un modelo de seguimiento que ayude a medir cómo las estrategias aplicadas fortalecen tanto la competencia propia como la práctica de investigación en entornos virtuales y realizar estudios periódicos para ajustar y mejorar los modelos pedagógicos según las necesidades de los estudiantes.

Finalmente, este instituto, brinde las condiciones básicas para poder realizar los estudios en entornos virtuales, a la vez promover los estudiantes con trabajos de investigación que fortalezcan la competencia propia. Esto implica diseñar estrategias pedagógicas que integren tecnologías y metodologías activas, así como proporcionar capacitaciones continuas a los docentes, de modo que guíen y acompañen a los estudiantes en el manejo eficiente de herramientas virtuales. Además, fomentar la creación de espacios colaborativos en línea que promuevan el intercambio de competencias y la retroalimentación constructiva, consolidando así un clima para el aprendizaje dinámico y orientado al desarrollo de la competencia propia.

Referencias

- Álvarez-Torres, Cuatindioy-Imbachi y González-Palacio (2022). Antecedentes de los estilos de aprendizaje. *Revista Lasallista de Investigación*. Vol. 18. N° 1. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1794-44492021000100236&script=sci_arttext
- Andrade, M., & Rubio, L. (2020). Autonomía en el aprendizaje digital: Un enfoque pedagógico. *Revista de Educación y Tecnología*, 15(2), 45-58.
- ARTE+ PENSAMIENTO. (s. f.). <https://www.artfutura.org/02/04rheingold.html>
- Bolo-Romero, K. M., Guevara-Granados, V. I., Peceros-Peceros, K., Suyo-Vega, J. A., & Alvarado-Suyo, S. A. (2023). Virtual Environments in Higher Education: A Systematic Review. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 12(4). <https://doi.org/10.36941/ajis-2023-0107>
- Borgobello, A., Sartori, M., & Sanjurjo, L. (2020). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Experiencias y expectativas de docentes universitarios de Rosario, Argentina. *En Espacios En Blanco. Revista de Educación*, 30(1), 41–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.37177/UNICEN/EB30-263>
- Bustos, A. y Coll, C. (2010). Revista. Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. Ensayo temático. Entornos virtuales de aprendizaje. RMIE vol. 15 n° 44 Ciudad de México. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662010000100009&script=sci_arttext
- Castellanos, e. y Castro, J. (2017). Aproximación Teórica para el uso de los entornos Virtuales en el Proceso de Aprendizaje de los estudiantes Universitarios. Trujillo, Venezuela. https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/178/268
- CEPAL. (2020) Estudio sobre la Brecha Digital en América Latina y el Caribe 2020 por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL): <https://www.cepal.org/en/c-cepal-naciones-unidas>
- De Back, T. T., Tinga, A. M., & Louwerse, M. M. (2023). Learning in immersed collaborative virtual environments: design and implementation. *Interactive Learning Environments*, 31(8), 5364–5382 <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.2006238>
- Delgado-Togra, D. S., Martínez-Chávez, T. M., & Tigrero-Vaca, J. W. (2022). Desarrollo de competencias digitales del profesorado mediante entornos virtuales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(3), 291–310 <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.3.512>
- Diana-Bunge, D., & Gaillez-Garay, E. A. (2022). Prácticas de Investigación Educativa en entornos virtuales: reflexividad camino a la postpandemia. *Anuario Digital de*

- Hernández Sampieri, R. (2018). Metodologías de la investigación, las Rutas cuantitativas, cualitativas. In *Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales (RUDICS)* (1st ed., Vol. 10, Issue 18).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (McGraw-Will, Ed.; 6th ed.)
<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Jia, Y., & Qi, R. (2023). Influence of an Immersive Virtual Environment on Learning Effect and Learning Experience. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(6). <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i06.37815>
- Lec, M. M. (2020). Evaluación del aprendizaje autónomo. *Universidad de San Carlos de Guatemala*, 3(1)
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.25>
- Leiva-Reyes, K. A., Gutiérrez-Jiménez, A. E., Vásquez-Rojas, C. del P., Chávez-Lezama, S. E., & Reynosa-Navarro, E. (2020). Aprendizaje colaborativo en línea y aprendizaje autónomo en la educación a distancia. *Revista Científica Cultura, Comunicación y Desarrollo*, 5(3), 95–100.
<https://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/article/view/267/292>
- Londoño, J. (2011). La investigación formativa en entornos virtuales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. Medellín, Colombia.
<https://www.redalyc.org/pdf/1942/194222473001.pdf>
- Macías Arias, E. J., López Pinargote, J. A., Ramos León, G. T., & Lozada Armendáriz, F. E. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: El manejo de plataformas online en el contexto académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 62–69.
<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026005.pdf>
- Malpartida Villogas, S., Lastra Godoy, C., & Godoy Segundo, A. K. (2022). *Entorno virtual de aprendizaje y el pensamiento crítico en estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa “César Vallejo” de Paucarbamba - Amarilis, Huánuco 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán] <https://repositorio.unheval.edu.pe/item/3cf801e2-3632-4b4f-9217-885b49f5d6d7>
- Malpartida, S. (2021) “Entorno virtual de aprendizaje y el pensamiento crítico en estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa “César Vallejo” de Paucarbamba - Amarilis, Huánuco 2021”.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/7441>

- Medina, A. (2021) "moodle: entorno virtual para el fortalecimiento del aprendizaje" <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1971>
- Meliza-Muñoz, W. F., León Medina, A., Medina-Nogueira, Y. E. & Vera-Mora, G. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Uniandes Episteme*, 8(1) 137-152. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8298139>
- Martínez, E., & Paredes, G. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y prácticas investigativas en la educación superior. *Educación y Ciencia Digital*, 5(3), 78-91.
- Mayer. (s/f) Teoría cognitiva de sobre el aprendizaje multimedia: lecciones en línea y aprendizaje humano | European Heart Association. (s. f.). <https://www.heartassociation.eu/teoria-cognitiva-de-mayer-sobre-el-aprendizaje-multimedia-lecciones-en-linea-y-aprendizaje-humano/?lang=es#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20cognitiva%20del%20aprendizaje%20multimedia%20se%20centra%20en%20c%C3%B3mo,mundo%20del%20aprendizaje%20en%20l%C3%ADnea>
- Morales, Y. (2018). Modelo teórico de un entorno virtual con base en las representaciones sociales de directivos y docentes acerca de las TIC. Universidad Católica Andrés Bello. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAT1231.pdf>
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2014). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa y Redacción de la Tesis. In *Ediciones de la U* (4th ed., Vol. 1999, Issue December).
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (E. de la U, Ed.; 5th ed., Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pantoja, M. (2020). *La evaluación formativa y su relación en el aprendizaje autónomo en estudiantes de la institución educativa 80027-El Porvenir*. [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72015/Pantoja_DLRLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pastor-Ramírez, D., Arcos-Medina, G. de L., & Lagunes-Domínguez, A. (2020). Desarrollo de capacidades de investigación para estudiantes universitarios mediante el uso de estrategias instruccionales en entornos virtuales de aprendizaje. *Apertura*, 12(1), 6–21. <https://doi.org/10.32870/Ap.v12n1.1842>
- Pibaque Tigua, D. D. (2021). *Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58150>

- Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2023). Autonomous learning and the use of digital technologies in online English classrooms in higher education. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13094>
- Realidad Virtual y Aumentada en América Latina: Oportunidades y Desafíos" por CAF - Banco de Desarrollo de América Latina.
- Rosales Tzoc, O. E. (2020). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Profesorado en Educación Primaria. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 111–116. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.26>
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2015). Metodología y diseños en la investigación científica. In *Business Support Anneth: Vol. 5ta ed.* (5th ed.).
- Sánchez-González, C. L., & Moreno-Méndez, W. (2021). Habilidades del aprendizaje autónomo que emplean los estudiantes en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) durante la pandemia COVID-19. *Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 5(2), 335–349. <https://doi.org/10.33010/recie.v5i2.1322>
- Sánchez, J., & Rincón, P. (2022). Estrategias de aprendizaje autónomo en la era digital. *Journal of Online Education*, 10(4), 50-68.
- Torres-Martín, C., Acal, C., El Honrani, M., & Mingorance-Estrada, Á. C. (2021). Impact on the virtual learning environment due to covid-19. *Sustainability (Switzerland)*, 13(2), 1–16. <https://doi.org/10.3390/su13020582>
- Vera-Velázquez, R. (2021). Aprendizaje autónomo y desarrollo de competencias Self-Employed Learning And Skills Development. *Serie Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, 14(10), 131–142. <http://publicaciones.uci.cu>
- Vilela, M. (2020). *Aprendizaje autónomo y estrategias metacognitivas en los estudiantes de primer grado de secundaria de una institución educativa de Morropón* [Tesis doctoral, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/54464/Vilela_RM-E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villacis-Lizano, M., Moreno-Genovés, M., & Benavides Lara, R. (2021). Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. “Un enfoque teórico para la educación superior.” *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(19), 695–708. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.230>
- Wang, X., & Zhang, W. (2022). Improvement of Students' Autonomous Learning Behavior by Optimizing Foreign Language Blended Learning Mode. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440211071108>
- Weepiu - Samekash, M. L., & Collazos-Alarcón, M. A. (2020). Uso de whatsapp para mejorar el aprendizaje autónomo en los jóvenes universitarios. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista de Investigación de La Facultad de Humanidades*, 8(1), 78–87. <https://doi.org/10.35383/educare.v8i1.396>

- Yolanda, H. C. (s. f.). En defensa de la conversación: El poder de la conversación en la era digital. Sherry Turkle. Ático de los libros. Barcelona, 2017, 493 pp. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-09332018000100014
- Zambrano-Zambrano, Y. A., & García-Vera, C. E. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Revista Científica Dominio de LAS CIENCIAS*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1215>
- Zumba-Novay, E. G. & Paredes-Chacin, I. M. (2022). Desarrollo de competencias digitales en la educación superior a través de entornos virtuales: Revisión de casos en la educación superior ecuatoriana. *Revista Polo Del Conocimiento*, 70(11), 1385–1402. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>

Anexo 1.

Tabla de operacionalización de variables.

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
V 1 Entornos virtuales	Un entorno virtual es un espacio digital interactivo diseñado para simular experiencias del mundo real o crear nuevas experiencias a través de la tecnología. Se puede acceder a estos entornos a través de dispositivos como computadoras, teléfonos inteligentes o sistemas de realidad virtual y permiten a los usuarios interactuar, aprender, trabajar y socializar de manera inmersiva y remota.	Permiten la interacción de usuarios en espacios simulados mediante dispositivos electrónicos. Estas plataformas facilitan actividades como la comunicación, el aprendizaje y la colaboración a través de interfaces gráficas y herramientas de software específicas.	Dimensión Tecnológica	✓ ¿Qué tan familiarizado está con el uso de herramientas y plataformas digitales para realizar investigaciones? ✓ ¿Qué tan cómodo se siente al llevar a cabo actividades de investigación de manera virtual (recopilación de datos, análisis, presentación de resultados, etc.)? ✓ ¿Considera que la investigación en entornos virtuales le ha permitido desarrollar nuevas habilidades o competencias? ✓ ¿Qué tan desafiante ha sido realizar investigaciones en un entorno virtual (acceso a recursos, colaboración, etc.)? ✓ ¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual? ✓ ¿Qué tan útiles han sido las herramientas y plataformas digitales que ha utilizado para llevar a cabo sus investigaciones? ✓	Técnica: Cuestionario. Instrumento: Ficha de cuestionario Escala de medición: Diferencial semántico de Likert
			Dimensión Pedagógica	✓ ¿Cree que la investigación en entornos virtuales ha impactado de manera positiva o negativa en la calidad y rigurosidad de sus trabajos de investigación? ✓ ¿Qué tan satisfecho se encuentra con su experiencia general de realizar investigaciones en un entorno virtual? ✓ ¿Qué tan cómodo te sientes utilizando herramientas y plataformas digitales para la recolección y análisis de datos en tus investigaciones? ✓ ¿Qué tan efectivo consideras que es el uso de entornos virtuales para la realización de investigaciones académicas?	

V 2 Aprendizaje autónomo	El aprendizaje independiente es un proceso educativo en el que los estudiantes toman la iniciativa y la responsabilidad de su propio aprendizaje. Esto incluye la capacidad de planificar, gestionar y evaluar su progreso, y de encontrar y utilizar recursos de forma independiente, sin la necesidad continua de orientación o supervisión de un profesor.	El proceso mediante el cual un estudiante planifica, gestiona y evalúa su propio progreso educativo, utilizando recursos y herramientas disponibles de forma independiente y sin la supervisión constante de un instructor	Dimensión Afectiva	✓ Expectativas de logro ✓ Atribuciones de Éxito y fracaso ✓ Habilidades de Estudio ✓ Manejo de Ansiedad.	Test: Ficha de test virtual.
			Dimensión Social	✓ Habilidad Interpersonal ✓ Habilidades de Comunicación ✓ Autogestión	
			Dimensión Cognitiva	✓ Pensamiento Crítico ✓ Percepción ✓ Atención ✓ Memoria ✓ Aprendizaje	
			Dimensión Metacognitiva	✓ Control ✓ Monitoreo ✓ Evaluación ✓ Reflexión	

Tomado de UNAM

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario para describir y evaluar la Práctica de la Investigación en entornos virtuales.

Este cuestionario es anónimo y solo tiene como objetivo relevar la Práctica de la Investigación en entornos virtuales.

Sus respuestas nos permitirán avanzar en la elaboración de nuestro trabajo de investigación de segunda especialidad.

Si este cuestionario le llega a través de amigos, compañeros o personas que están colaborando en la distribución y considera oportuno o necesario contar con más información, puede escribir a ipinedagamarra@yahoo.es o lopezclementecarlos142@gmail.com

1. ¿Qué tan familiarizado está con el uso de herramientas y plataformas digitales para realizar investigaciones?
 - a. Muy familiarizado
 - b. Familiarizado
 - c. Algo familiarizado
 - d. Poco familiarizado
 - e. Nada familiarizado
2. ¿Qué tan cómodo se siente al llevar a cabo actividades de investigación de manera virtual (recopilación de datos, análisis, presentación de resultados, etc.)?
 - a. Muy cómodo
 - b. Cómodo
 - c. Algo cómodo
 - d. Poco cómodo
 - e. Nada cómodo
3. ¿Considera que la investigación en entornos virtuales le ha permitido desarrollar nuevas habilidades o competencias?
 - a. Totalmente de acuerdo
 - b. De acuerdo
 - c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - d. En desacuerdo
 - e. Totalmente en desacuerdo
4. ¿Qué tan desafiante ha sido realizar investigaciones en un entorno virtual (acceso a recursos, colaboración, etc.)?
 - a. Muy desafiante
 - b. Desafiante
 - c. Algo desafiante
 - d. Poco desafiante
 - e. Nada desafiante
5. ¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual?
 - a. Totalmente de acuerdo
 - b. De acuerdo

- c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 - d. En desacuerdo
 - e. Totalmente en desacuerdo
6. ¿Qué tan útiles han sido las herramientas y plataformas digitales que ha utilizado para llevar a cabo sus investigaciones?
- a. Muy útiles
 - b. Útiles
 - c. Algo útiles
 - d. Poco útiles
 - e. Nada útiles
7. ¿Cree que la investigación en entornos virtuales ha impactado de manera positiva o negativa en la calidad y rigurosidad de sus trabajos de investigación?
- a. Muy positivo
 - b. Positivo
 - c. Ni positivo ni negativo
 - d. Negativo
 - e. Muy negativo
8. ¿Qué tan satisfecho se encuentra con su experiencia general de realizar investigaciones en un entorno virtual?
- a. Muy satisfecho
 - b. Satisfecho
 - c. Algo satisfecho
 - d. Poco satisfecho
 - e. Nada satisfecho
9. ¿Qué tan cómodo te sientes utilizando herramientas y plataformas digitales para la recolección y análisis de datos en tus investigaciones?
- a. Muy incómodo
 - b. Incómodo
 - c. Neutral
 - d. Cómodo
 - e. Muy cómodo
10. ¿Qué tan efectivo consideras que es el uso de entornos virtuales para la realización de investigaciones académicas?
- a. Muy ineficaz
 - b. Ineficaz
 - c. Neutral
 - d. Eficaz
 - e. Muy eficaz
11. ¿Qué aspectos cree que deberían mejorarse para optimizar la práctica de la investigación en entornos virtuales en su institución?

12. ¿Consideras que la investigación en entornos virtuales le ha permitido ampliar su red de colaboración con otros investigadores?

INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO DE LA UNAM

https://becarios.cuaed.unam.mx/respaldo_2022/form_beca

CUESTIONARIO DE LA VARIABLE APRENDIZAJE AUTÓNOMO

Presentación

El momento actual que vivimos, en el cual las tecnologías de información y comunicación predominan en todas nuestras actividades, nos obliga más que nunca a ser aprendices a lo largo de la vida, ello implica desarrollar habilidades de auto gestión, auto-regulación y auto-evaluación, sin embargo, ¿estamos preparados para ello? ¿Qué habilidades poseen los estudiantes para ser autónomos?, ¿Cómo debemos de apoyararlos en ese sentido?

El siguiente cuestionario tiene como objetivo identificar, desde la reflexión de los estudiantes, el nivel de autonomía que poseen.

El cuestionario está dividido en seis secciones. La primera de ellas contiene preguntas socio-demográficas, mientras que las cinco siguientes corresponden a las cinco dimensiones que comprende la autonomía en el aprendizaje

Te pedimos que respondas las preguntas seleccionando las respuestas que más se acerquen a la realidad.

DATOS GENERALES

Información socio-demográfica que ayudará a categorizar los resultados y conocer a la población que respondió el cuestionario.

Nombres y Apellidos: _____

DNI : _____

SEXO (M o F) : ____ EDAD: _____

Especialidad en FID: _____

Ciclo de estudios : _____

Dimensión afectiva

La dimensión afectiva se refiere a las actitudes, disposición, preparación, y confianza en uno mismo, para aprender algo.

En relación al manejo de mis emociones cuando estoy aprendiendo algo, puedo

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Estar consciente de mi motivación para aprender y reflexionar sobre la misma.				
Volver a motivarme cuando veo que mi motivación inicial decae.				
Controlar sentimientos negativos y, en algunas ocasiones, convertirlos en algo positivo				
Hablar de mis sentimientos cuando es necesario				

Cuando estudio a distancia, puedo

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Identificar sentimientos hacia el uso de nuevas tecnologías				
Buscar los canales de comunicación en los que me siento seguro,				

que me acerquen con el profesor				
Solicitar apoyo para obtener seguridad al desenvolverme en un ambiente digital				

Dimensión Social

Esta dimensión está vinculada con la voluntad de trabajar en cooperación y colaboración

Cuando estudio a distancia puedo

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Trabajar con un compañero o un grupo				
Decidir cuándo es el mejor momento para mí trabajar o completar una tarea con la ayuda de otros				
Localizar a alguien que me aclare una duda o explique un tema				

Cuando participo en un debate a distancia (foro de discusión, video - debate, entre otros) puedo

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Escuchar las posturas de los otros				

Expresar mi postura con la de los otros				
Cuando sea necesario, modificar mi postura para llegar a un acuerdo de grupo				

DIMENSION METACOGNITIVA

Se refiere a los conocimientos, acciones y estrategias que empleamos en gestionar y control nuestro proceso de aprendizaje.

Puedo establecer metas teniendo en cuenta

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Mis Necesidades y objetivos personales.				
Mis competencias o conocimientos				
Los objetivos de aprendizaje de un curso				
Las condiciones bajo las cuales debo estudiar.				

Cuando quiero alcanzar una meta de aprendizaje, puedo

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Planear mi trabajo				
Organizar mi tiempo para cumplir un calendario				

Monitorear mis avances y logros progresivos				
Evaluar mis avances y logros progresivos				
Alcanzar la meta de aprendizaje.				

Al reflexionar sobre los métodos y estrategias que utilizo, en particular analizo si...

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Estos son factibles para alcanzar mis metas y objetivos				
Son apropiados para el tipo de actividades que debo resolver				
Requiero la asesoría de alguien				

En particular, puedo identificar si...

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Alcanzo mi objetivo				
Mis metas fueron acordes a mis objetivos				
Mi plan de aprendizaje fue acorde a mis objetivos y metas				

Pude ceñirme a mi plan de aprendizaje				
---------------------------------------	--	--	--	--

DIMENSION COGNITIVA

Esta dimensión se refiere a los conocimientos, las acciones y estrategias que utilizamos para aprender algo o resolver una actividad de aprendizaje.

Cuando debo cumplir una tarea o actividad debo reconocer

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
El objetivo de las tareas				
Si requiero aprender algo para cumplir con la tarea				
Las herramientas y recursos que requiero para cumplir con la tarea				
Si necesito modificar las estrategias y métodos de estudio que estoy empleando				
Si la tarea es fácil o difícil para mi				
Actividades adicionales que me ayudaran a cumplir la tarea				

Puedo reconocer el progreso que he logrado en mi aprendizaje en particular

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Si los materiales y recursos que utilizo son apropiados para los conocimientos que poseo				
Si los métodos y las estrategias que empleo son acordes al aprendizaje esperado				
Si las herramientas que utilizo son adecuadas para realizar las diferentes actividades involucradas				

En el curso puedo evaluar mi progreso.

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
Por mi mismo				
Con la ayuda de otros				
Con la ayuda del profesor				
Con la ayuda de listas de cotejo				
Con algún examen				

Dimensión orientada a la acción

Al momento de planear mi aprendizaje, puedo

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
priorizar mis necesidades de aprendizajes				
establecer metas de mí mismo				
establecer metas con ayuda de otros				
establecer metas con la ayuda de mi asesor/profesor				

Cuando tengo que cumplir una tarea, puedo reconocer

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
el objetivo de la tarea				
sí requiero aprender algo antes, para cumplir la tarea				

Sobre los métodos y estrategias que he utilizados, puedo reflexionar si

	Lo hago	Lo intento hacer	Quiero aprender hacer esto	Esto no es importante para mi
me sirvieron para cumplir la tarea				
me sirvieron para alcanzar el objetivo				

Anexo 3. Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos

VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR CONSULTA A EXPERTOS

VARIABLE: Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales

ESCALA ESTIMATIVA

1 = INACEPTABLE 2 = DEFICIENTE 3 = REGULAR 4 = BUENO 5 = EXCELENTE

CRITERIOS

COHERENCIA: El ítem mide alguna variable

CLARIDAD: El ítem es claro, no genera confusión

ESCALA: El ítem puede ser respondido de acuerdo a escala que presenta el instrumento

RELEVANCIA: El ítem es relevante para cumplir con los objetivos de la investigación

Nº	ÍTEM	CONTENIDO		EVALUACIÓN				
		CRITERIOS	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	¿Qué tan familiarizado está con el uso de herramientas y plataformas digitales para realizar investigaciones? a. Muy familiarizado b. Familiarizado c. Algo familiarizado d. Poco familiarizado e. Nada familiarizado	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	
2	¿Qué tan cómodo se siente al llevar a cabo actividades de investigación de manera virtual (recopilación de datos, análisis, presentación de resultados, etc.)? a. Muy cómodo b. Cómodo c. Algo cómodo d. Poco cómodo e. Nada cómodo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA					X	
		RELEVANCIA						X
3	¿Considera que la investigación en entornos virtuales le ha permitido desarrollar nuevas habilidades o competencias? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
4	¿Qué tan desafiante ha sido realizar investigaciones en un entorno virtual (acceso a recursos, colaboración, etc.)? a. Muy desafiante b. Desafiante c. Algo desafiante d. Poco desafiante e. Nada desafiante	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	
5	¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	

	d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo								
6	¿Qué tan útiles han sido las herramientas y plataformas digitales que ha utilizado para llevar a cabo sus investigaciones? a. Muy útiles b. Útiles c. Algo útiles d. Poco útiles e. Nada útiles	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
7	¿Cree que la investigación en entornos virtuales ha impactado de manera positiva o negativa en la calidad y rigurosidad de sus trabajos de investigación? a. Muy positivo b. Positivo c. Ni positivo ni negativo d. Negativo e. Muy negativo	COHERENCIA							X
		CLARIDAD						X	
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
8	¿Qué tan satisfecho se encuentra con su experiencia general de realizar investigaciones en un entorno virtual? a. Muy satisfecho b. Satisfecho c. Algo satisfecho d. Poco satisfecho e. Nada satisfecho	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
9	¿Qué tan cómodo te sientes utilizando herramientas y plataformas digitales para la recolección y análisis de datos en tus investigaciones? a. Muy incómodo b. Incómodo c. Neutral d. Cómodo e. Muy cómodo	COHERENCIA							X
		CLARIDAD						X	
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
10	¿Qué tan efectivo consideras que es el uso de entornos virtuales para la realización de investigaciones académicas? a. Muy ineficaz b. Ineficaz c. Neutral d. Eficaz e. Muy eficaz	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X
		RELEVANCIA						X	
11	¿Qué aspectos cree que deberían mejorarse para optimizar la práctica de la investigación en entornos virtuales en su institución? _____ _____ _____	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA						X	
		RELEVANCIA						X	
12	¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual?	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X

	a. Totalmente de acuerdo	RELEVANCIA							X
	b. De acuerdo								
	c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo								
	d. En desacuerdo								
	e. Totalmente en desacuerdo								

DATOS DEL EXPERTO:

Nombre y Apellidos: **ROSA MERCEDES MISAD ASCUÑA** DNI: **30853932**

Grado Académico: **MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA**

Mollendo , 14 de Octubre del 2024


Firma del Experto

VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR CONSULTA A EXPERTOS

VARIABLE: Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales

ESCALA ESTIMATIVA

1 = INACEPTABLE 2 = DEFICIENTE 3 = REGULAR 4 = BUENO 5 = EXCELENTE

CRITERIOS

COHERENCIA: El ítem mide alguna variable

CLARIDAD: El ítem es claro, no genera confusión

ESCALA: El ítem puede ser respondido de acuerdo a escala que presenta el instrumento

RELEVANCIA: El ítem es relevante para cumplir con los objetivos de la investigación

Nº	ÍTEM	CONTENIDO		EVALUACIÓN				
		CRITERIOS	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	¿Qué tan familiarizado está con el uso de herramientas y plataformas digitales para realizar investigaciones? a. Muy familiarizado b. Familiarizado c. Algo familiarizado d. Poco familiarizado e. Nada familiarizado	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	
2	¿Qué tan cómodo se siente al llevar a cabo actividades de investigación de manera virtual (recopilación de datos, análisis, presentación de resultados, etc.)? a. Muy cómodo b. Cómodo c. Algo cómodo d. Poco cómodo e. Nada cómodo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA					X	
		RELEVANCIA						X
3	¿Considera que la investigación en entornos virtuales le ha permitido desarrollar nuevas habilidades o competencias? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	
4	¿Qué tan desafiante ha sido realizar investigaciones en un entorno virtual (acceso a recursos, colaboración, etc.)? a. Muy desafiante b. Desafiante c. Algo desafiante d. Poco desafiante e. Nada desafiante	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
5	¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	

	d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo								
6	¿Qué tan útiles han sido las herramientas y plataformas digitales que ha utilizado para llevar a cabo sus investigaciones? a. Muy útiles b. Útiles c. Algo útiles d. Poco útiles e. Nada útiles	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
7	¿Cree que la investigación en entornos virtuales ha impactado de manera positiva o negativa en la calidad y rigurosidad de sus trabajos de investigación? a. Muy positivo b. Positivo c. Ni positivo ni negativo d. Negativo e. Muy negativo	COHERENCIA							X
		CLARIDAD						X	
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
8	¿Qué tan satisfecho se encuentra con su experiencia general de realizar investigaciones en un entorno virtual? a. Muy satisfecho b. Satisfecho c. Algo satisfecho d. Poco satisfecho e. Nada satisfecho	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
9	¿Qué tan cómodo te sientes utilizando herramientas y plataformas digitales para la recolección y análisis de datos en tus investigaciones? a. Muy incómodo b. Incómodo c. Neutral d. Cómodo e. Muy cómodo	COHERENCIA							X
		CLARIDAD						X	
		ESCALA							X
		RELEVANCIA							X
10	¿Qué tan efectivo consideras que es el uso de entornos virtuales para la realización de investigaciones académicas? a. Muy ineficaz b. Ineficaz c. Neutral d. Eficaz e. Muy eficaz	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X
		RELEVANCIA						X	
11	¿Qué aspectos cree que deberían mejorarse para optimizar la práctica de la investigación en entornos virtuales en su institución? _____ _____ _____	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA						X	
		RELEVANCIA						X	
12	¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual?	COHERENCIA							X
		CLARIDAD							X
		ESCALA							X

	a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo	RELEVANCIA							X
--	---	------------	--	--	--	--	--	--	---

DATOS DEL EXPERTO:

Nombre y Apellidos: **OSCAR GEORGE APAZA PAREDES** DNI: **29424155**

Grado Académico: **DOCTOR EN EDUCACIÓN**

Mollendo , 14 de Octubre del 2024



Firma del Experto

VALIDACIÓN DE CONTENIDO POR CONSULTA A EXPERTOS

VARIABLE: Práctica de la Investigación en Entornos Virtuales

ESCALA ESTIMATIVA

1 = INACEPTABLE 2 = DEFICIENTE 3 = REGULAR 4 = BUENO 5 = EXCELENTE

CRITERIOS

COHERENCIA: El ítem mide alguna variable

CLARIDAD: El ítem es claro, no genera confusión

ESCALA: El ítem puede ser respondido de acuerdo a escala que presenta el instrumento

RELEVANCIA: El ítem es relevante para cumplir con los objetivos de la investigación

CONTENIDO				EVALUACIÓN				
Nº	ÍTEM	CRITERIOS	OBSERVACIONES	1	2	3	4	5
1	¿Qué tan familiarizado está con el uso de herramientas y plataformas digitales para realizar investigaciones? a. Muy familiarizado b. Familiarizado c. Algo familiarizado d. Poco familiarizado e. Nada familiarizado	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
2	¿Qué tan cómodo se siente al llevar a cabo actividades de investigación de manera virtual (recopilación de datos, análisis, presentación de resultados, etc.)? a. Muy cómodo b. Cómodo c. Algo cómodo d. Poco cómodo e. Nada cómodo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	
3	¿Considera que la investigación en entornos virtuales le ha permitido desarrollar nuevas habilidades o competencias? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo	COHERENCIA					X	
		CLARIDAD					X	
		ESCALA					X	
		RELEVANCIA						X
4	¿Qué tan desafiante ha sido realizar investigaciones en un entorno virtual (acceso a recursos, colaboración, etc.)? a. Muy desafiante b. Desafiante c. Algo desafiante d. Poco desafiante e. Nada desafiante	COHERENCIA					X	
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
5	¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA						X

	virtual? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo	RELEVANCIA						X
6	¿Qué tan útiles han sido las herramientas y plataformas digitales que ha utilizado para llevar a cabo sus investigaciones? a. Muy útiles b. Útiles c. Algo útiles d. Poco útiles e. Nada útiles	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA					X	
7	¿Cree que la investigación en entornos virtuales ha impactado de manera positiva o negativa en la calidad y rigurosidad de sus trabajos de investigación? a. Muy positivo b. Positivo c. Ni positivo ni negativo d. Negativo e. Muy negativo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
8	¿Qué tan satisfecho se encuentra con su experiencia general de realizar investigaciones en un entorno virtual? a. Muy satisfecho b. Satisfecho c. Algo satisfecho d. Poco satisfecho e. Nada satisfecho	COHERENCIA					X	
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
9	¿Qué tan cómodo te sientes utilizando herramientas y plataformas digitales para la recolección y análisis de datos en tus investigaciones? a. Muy incómodo b. Incómodo c. Neutral d. Cómodo e. Muy cómodo	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA					X	
		RELEVANCIA						X
10	¿Qué tan efectivo consideras que es el uso de entornos virtuales para la realización de investigaciones académicas? a. Muy ineficaz b. Ineficaz c. Neutral d. Eficaz e. Muy eficaz	COHERENCIA						X
		CLARIDAD						X
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X
11	¿Qué aspectos cree que deberían mejorarse para optimizar la práctica de la investigación en entornos virtuales en su institución? _____ _____ _____	COHERENCIA						X
		CLARIDAD					X	
		ESCALA						X
		RELEVANCIA						X

12	¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual? a. Totalmente de acuerdo b. De acuerdo c. Ni de acuerdo ni en desacuerdo d. En desacuerdo e. Totalmente en desacuerdo	COHERENCIA CLARIDAD ESCALA RELEVANCIA					X X X X	

DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: Serrano Espinoza Karen del Pilar

DNI : 45001890

Grado Académico : Doctor

Mollendo, 14 de octubre del 2024


Karen del Pilar Serrano Espinoza
DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CNP# 1245001890

Firma del Experto

Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna (de corresponder)

CONFIABILIDAD POR MEDIO DE TEST RE TEST

				1era	2da
BUSTAMANTE	ARIAS	MARÍA FERNANDA		60	59
CAHUANA	MAMANI	YOBANA ANA MARIA		51	49
CARDEÑA	VERA	DIANA FRANCESCA		57	54
CORI	GUTIERREZ	DILMA DOMINGA		60	59
FLORES	RODRÍGUEZ	VALERIA DENNIS		62	51
FLORES	MONTALVO	LUZGARDA		51	49
FLORES	LLACMA	NÉLIDA MILAGROS		33	34
GOYOLA	MUÑOZ	KARINA VANESA		53	54
MEDINA	CERVERA	YIOMARA DALLESKA		52	51
OCHARAN	CANAZA	ANDREA ANTUANETH		62	59
PANTIGOSO	OROS	ZARAHÍ GIANNIZETH		60	49
QUICAÑO	CUEVA	GLADIS ROCIO		55	54
QUISPE	VILCA	MARIA MANUELA		48	42
QUISPE	QUISPE	NOEMI VERONICA		62	60
TORRES	QUIZA	ROSARIO		57	53
VALERIANO	VALERIANO	MÓNICA DEL PILAR		59	54
VARGAS	CCAMA	MILAGROS VANESA		56	55
VILLAMAR	CARBAJAL	SHAMANDA SELENE		52	49
VITA	VILCA	MARIA ALEJANDRA		56	50
ZAPATA	OPORTO	MARÍA FERNANDA		60	59

COEFICIENTE DE
CORRELACIÓN $r =$

0.87156924

Anexo 5. Consentimiento informado UCV (según corresponda)

Título de la investigación: Práctica de la investigación en entornos virtuales y aprendizaje autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024.

Investigadores:

López Clemente, Carlos Ernesto (orcid.org/0000-0003-0340-3019)

Pineda Gamarra, Israel (orcid.org/0009-0000-2654-7416)

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "*Práctica de la investigación en entornos virtuales y aprendizaje autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024.*", cuyo objetivo es Determinar la relación entre la práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes *del programa de estudio especialidad en didáctica de la investigación en entornos virtuales, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad* y Describir el impacto del problema de la investigación. El estudio analiza cómo la práctica investigativa en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo influyen en estudiantes de Arequipa en 2024. Su impacto radica en comprender y mejorar la calidad educativa, fomentando habilidades esenciales de investigación y autogestión en un contexto digital. Los hallazgos podrían guiar el desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras, beneficiando el desempeño académico y la formación integral de los estudiantes, preparándolos para desafíos futuros.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación, se realizarán los siguientes procedimientos:

1. Se aplicará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas relacionadas con la investigación.
2. La encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el ambiente del salón de clases 1 del instituto.
3. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas mediante un número de identificación para garantizar el anonimato de los participantes.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

*Usted tiene la libertad de formular todas las preguntas necesarias para aclarar sus dudas antes de decidir *su participación, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación, si no desea continuar, puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de no maleficencia):

Se informa que no existen riesgos o daños asociados a su participación en la investigación. Sin embargo, si alguna pregunta le resulta incómoda, tiene la libertad de optar por no responderla.

Beneficios (principio de beneficencia):

*Los resultados de la investigación se compartirán con la institución al finalizar la investigación. No se otorgará ningún beneficio económico ni de otra índole a los participantes. Aunque el estudio no tiene impacto directo en la salud individual, sus resultados pueden contribuir al bienestar de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados son anónimos y no permitirán la identificación de los participantes, garantizando que la información proporcionada sea completamente confidencial y no será utilizada para ningún * propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo la custodia del investigador principal y serán eliminados de manera adecuada después de un periodo determinado.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación, puede contactar con los investigadores:

López Clemente, Carlos Ernesto, email: lopezclementecarlos142@gmail.com o Pineda Gamarra, Israel, email: ipinedagamarra@yahoo.es y asesora Dra. Blanco Blanco María Alejandra, email: mblanco@ucv.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación, autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso de que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador deben proporcionar sus nombres y firma. En el caso de que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envían las respuestas a través de un formulario Google.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AREQUIPA
IES Pedagógico Público "JORGE BASADRE"
CREADO POR: R.M. N° 015-80-ED – REVALIDADO CON: R.D. N° 213-2005-ED
ADECUADO CON R.G.R. N°0880-2018 Y R.G.R. 2623-2018

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

El director del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Jorge Basadre de Mollendo - Islay - Arequipa que al final suscribe.

AUTORIZA

Por medio de la presente, la Dirección del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Jorge Basadre de Mollendo, Provincia de Islay región Arequipa, autoriza a Carlos Ernesto LÓPEZ CLEMENTE, identificado con DNI N.° 22890438 e Israel PINEDA GAMARRA con DNI N.° 29412133, a realizar la aplicación de los instrumentos de recolección de datos correspondiente al trabajo de investigación titulado:

Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024.

La presente autorización se otorga para fines estrictamente académicos y científicos del estudio, debiendo los investigadores cumplir con las normas institucionales vigentes, garantizar la confidencialidad de la información recopilada y respetar los principios éticos de la investigación educativa.

Se expide la presente en señal de conformidad, para los fines que estime conveniente.

Mollendo, 31 de octubre de 2024.



Dr. Israel Pineda Gamarra
DIRECTOR GENERAL
IES Pedagógico P. "Jorge Basadre"
C.M. 00012066

Anexo 6. Reporte de similitud en software Turnitin

Práctica de la investigación en entornos virtuales y aprendizaje autónomo en estudiantes de una institución educativa de Arequipa, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%	13%	7%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	revista-cientifica-internacional.org Fuente de Internet	1%
4	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
7	dominiodelasciencias.com Fuente de Internet	1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
9	Iparraguirre Ramos, Cesar Mariano. "Resolución de problemas para mejorar el trabajo autónomo de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa, Chimbote, 2023", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	1%

MATRIZ DE CONSISTENCIA

La práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en una institución educativa, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
GENERAL ¿Cómo se relaciona la Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes de una institución educativa, 2024? ESPECÍFICOS ¿Qué nivel de Práctica de la investigación en entornos virtuales tienen los estudiantes de una institución educativa, 2024? ¿Cuál es el nivel de aprendizaje autónomo que tienen los estudiantes de una institución educativa, 2024?	GENERAL Determinar la relación entre la Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes de una institución educativa, 2024 ESPECÍFICOS Identificar el nivel de la Práctica de la investigación en entornos virtuales que tienen estudiantes de una institución educativa, 2024. Determinar el nivel de aprendizaje autónomo que tienen los estudiantes de una	GENERAL Existe relación positiva entre la Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo en los estudiantes de una institución educativa, 2024.	V1 Práctica de la investigación en entornos virtuales	Dimensión Tecnológica Dimensión Pedagógica	✓ ¿Qué tan familiarizado está con el uso de herramientas y plataformas digitales para realizar investigaciones? ✓ ¿Qué tan cómodo se siente al llevar a cabo actividades de investigación de manera virtual (recopilación de datos, análisis, presentación de resultados, etc.)? ✓ ¿Considera que la investigación en entornos virtuales le ha permitido desarrollar nuevas habilidades o competencias? ✓ ¿Qué tan desafiante ha sido realizar investigaciones en un entorno virtual (acceso a recursos, colaboración, etc.)? ✓ ¿Considera que la institución le ha brindado el apoyo y capacitación necesarios para desarrollar investigaciones de manera efectiva en un entorno virtual? ✓ ¿Qué tan útiles han sido las herramientas y plataformas digitales que ha utilizado para llevar a cabo sus investigaciones? ✓ ¿Cree que la investigación en entornos virtuales ha impactado de manera positiva o negativa en la calidad y rigurosidad de sus trabajos de investigación? ✓ ¿Qué tan satisfecho se encuentra con su experiencia general de realizar investigaciones en un entorno virtual? ✓ ¿Qué tan cómodo te sientes utilizando herramientas y plataformas digitales para la recolección y análisis de datos en tus investigaciones?	Cuestionario: Ficha de cuestionario Escala de medicación: Diferencial semántico de Likert

¿Cuál es el coeficiente de correlación entre la Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de una institución educativa, 2024?	institución educativa, 2024. Determinar el coeficiente de correlación entre la Práctica de la investigación en entornos virtuales y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de una institución educativa, 2024				✓ ¿Qué tan efectivo consideras que es el uso de entornos virtuales para la realización de investigaciones académicas?	Test: Ficha de test virtual.
			V2 Aprendizaje Autónomo	Dimensión Afectiva	✓ Expectativas de logro ✓ Atribuciones de Éxito y fracaso	
				Dimensión Social	✓ Habilidades de Estudio ✓ Manejo de Ansiedad ✓ Habilidad Interpersonal ✓ Habilidades de Comunicación ✓ Autogestión	
				Dimensión Cognitiva	✓ Pensamiento Crítico ✓ Percepción ✓ Atención ✓ Memoria ✓ Aprendizaje	
				Dimensión Metacognitiva	✓ Control ✓ Monitoreo ✓ Evaluación ✓ Reflexión	