

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**Uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo
en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa
Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autores:

Bach. Yesica Delia BASILIO AIRE

Bach. Shary Yiré GONZALES LOYOLA

Asesor:

Mg. Abel ROBLES CARBAJAL

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA



T E S I S

**Uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo
en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa
Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Percy Néstor ZAVALA ROSALES
PRESIDENTE

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS
MIEMBRO

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 160 – 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

BASILIO AIRE, Yesica Delia y GONZALES LOYOLA, Shary Yiré

Escuela de Formación Profesional

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023

Asesor:

ROBLES CARBAJAL, Abel

Índice de Similitud:

23%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Teofilo Felix FAU
20154805048.salt
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 16.08.2024 08:11:47 -05:00

DEDICATORIA

A Dios, quien ha sido mi inspiración y me ha dado la fuerza necesaria para continuar en este proceso de alcanzar uno de mis más grandes anhelos.

A mis padres por haberme dado la vida, su amor, su arduo trabajo y sacrificio a lo largo de todos estos años. Gracias a ustedes he llegado hasta aquí y me he convertido en la persona que soy hoy. Para mí, es un orgullo ser su hija.

A mis hermanos(as) por ser mi apoyo incondicional y por brindarme palabras de aliento cuando más las necesitaba.

Por último, dedico esta investigación a todas las personas que han sido parte de mi camino, en especial a mis amigas y compañeras(os) de la universidad, así como a mis colegas de trabajo, quienes me han apoyado con sus palabras de ánimo y han contribuido al éxito de este trabajo.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a Dios y al universo por haberme brindado la inspiración y la fortaleza necesarias para mantenerme firme y no perder la determinación a lo largo de mi camino como estudiante.

De manera especial, deseo agradecer a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por haberme brindado la oportunidad de avanzar en mi carrera profesional y por haberme permitido crecer como persona.

Asimismo, quiero extender mi más sincero agradecimiento a todos los docentes que han contribuido a mi formación académica, en particular a mi asesor, el Mg. Abel Robles Carbajal. Por su valioso apoyo y colaboración en cada consulta y momento de soporte durante la realización de este trabajo de investigación fueron fundamentales para su éxito.

Por último, quiero expresar mi infinita gratitud a mis familiares, quienes han sido mi principal fuente de motivación para avanzar en mi vida. Especialmente, a mi hermana(o) por sus palabras de aliento que me han llenado de valor y me han ayudado a mantenerme firme durante este camino.

RESUMEN

La investigación cuyo objetivo fue: Determinar la relación que existe entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023, la investigación cuenta un enfoque cuantitativo de tipo básica, con un nivel correlacional y un diseño no experimental de corte transeccional. La muestra fue 90 estudiantes, seleccionados a través de un muestreo no probabilístico de tipo intencional. Se empleó la encuesta como técnica y dos instrumentos de investigación para la recolección de datos (Cuestionario para uso de la plataforma educativa Genially y Aprendizaje colaborativo) las que fueron validados y cuentan con un nivel de confiabilidad adecuada dentro de los parámetros exigidos por la investigación; concluyéndose según los resultados obtenidos señalan que existe relación significativa entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023, con un coeficiente = 0,780; es decir, que posee una correlación positiva fuerte; asimismo, el coeficiente de correlación de Rho Spearman tiene un valor p que es menor que α , es decir ($0,000 < 0,05$); concluyéndose en, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1), es decir “ existe relación significativa entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023”.

Palabras clave: Plataforma, Educativa, Genially, Aprendizaje, Colaborativo.

ABSTRACT

The research whose objective was: Determine the relationship that exists between the use of the Genially educational platform and collaborative learning in third grade students of the Emblematic Educational Institution Daniel Alcides Carrión of Pasco - 2023, the research has a basic quantitative approach, with a correlational level and a non-experimental transectional design. The sample was 90 students, selected through intentional non probabilistic sampling. The survey was used as a technique and two research instruments for data collection (Questionnaire for use of the Genially educational platform and Collaborative Learning), which were validated and have an adequate level of reliability within the parameters required by the research; Concluding according to the results obtained, they indicate that there is a significant relationship between the use of the Genially educational platform and collaborative learning in third grade students of the Emblematic Educational Institution Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023, with a coefficient = 0.780; that is, it has a strong positive correlation; Likewise, the Rho Spearman correlation coefficient has a p value that is less than α , that is, $(0.000 < 0.05)$; Concluding in, the null hypothesis (H0) is rejected and the alternative hypothesis (H1) is accepted, that is, “there is a significant relationship between the use of the Genially educational platform and collaborative learning in third grade students of the Daniel Emblematic Educational Institution. Alcides Carrión de Pasco - 2023”.

Keywords: Platform, Educational, Genially, Learning, Collaborative.

INTRODUCCIÓN

En la era digital, el uso de plataformas educativas se ha convertido en una herramienta fundamental para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una de estas plataformas que ha ganado popularidad en el ámbito educativo es Genially, la cual ofrece una amplia gama de recursos interactivos y dinámicos para crear contenido educativo atractivo. Este estudio se enfoca en explorar el impacto del uso de la plataforma educativa Genially en el fomento del aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo es una estrategia pedagógica que promueve la interacción entre los estudiantes para construir conocimiento de manera conjunta. Según Johnson y Johnson (1999), el aprendizaje colaborativo involucra la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción cara a cara y el desarrollo de habilidades sociales. En este sentido, el uso de plataformas educativas como Genially puede ofrecer un entorno propicio para la implementación de estrategias colaborativas en el aula.

Varios estudios han demostrado el potencial de Genially para mejorar la participación y la motivación de los estudiantes. Según González (2020), el uso de Genially en el aula puede aumentar el interés de los estudiantes en el contenido educativo y mejorar su comprensión. Además, García y Martínez (2018) encontraron que el uso de Genially promueve la creatividad y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Sin embargo, a pesar de la creciente popularidad de Genially en el contexto educativo, aún hay una falta de investigación sobre su efectividad en el fomento del aprendizaje colaborativo. Por lo tanto, este estudio busca llenar este vacío investigando cómo el uso de la plataforma Genially puede facilitar la colaboración entre los estudiantes y mejorar su rendimiento académico.

En el ámbito educativo, este enfoque pedagógico busca lograr un aprendizaje más

significativo y perdurable, basado en la colaboración y la construcción del conocimiento, involucrando a las instituciones educativas, los estudiantes y las familias en todas las etapas del proceso educativo. Fomenta la diversidad en el aula, donde los estudiantes son los protagonistas y asumen un papel activo, autónomo y responsable en su proceso de aprendizaje.

La estructura de la tesis se compone de cuatro capítulos: capítulo I, *Problema de investigación*, aborda aspectos clave como la identificación y determinación del problema, la formulación, y; delimitación de los objetivos, el alcance de la investigación y la justificación del estudio. Capítulo II, *Marco Teórico*, donde se exploran los antecedentes del estudio, el marco científico, las definiciones de términos relevantes y el sistema de hipótesis. Capítulo III, *Metodología y Técnicas de Investigación*, detalla el tipo de investigación, diseño, población y la muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos, junto con las estrategias de procesamiento de la información. Finalmente, capítulo IV, *Resultados y Discusión*, se centra en la presentación y análisis de los hallazgos, la verificación de las hipótesis y el análisis exhaustivo de los resultados.

Al finalizar los capítulos, se redactan las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación. Además, se añaden las referencias bibliográficas utilizadas, tanto para respaldar la orientación científica como para fundamentar la teoría básica. Por último, se incluyen los anexos, los cuales complementan la tesis.

Las autoras.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	3
1.3. Formulación del problema	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas específicos	4
1.4. Formulación de objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	4
1.5. Justificación de la investigación	5
1.6. Limitaciones de la investigación.....	6

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	7
2.1.1. Internacionales.....	7
2.1.2. Nacionales.	9
2.1.3. Locales.....	11

2.2.	Bases teóricas - científicas	12
2.2.1.	Plataforma educativa Genially	12
2.2.2.	Aprendizaje colaborativo.....	22
2.3.	Definición de términos básicos	28
2.4.	Formulación de hipótesis	32
2.4.1.	Hipótesis general	32
2.4.2.	Hipótesis específicas	32
2.5.	Identificación de variables	32
2.5.1.	Variable de estudio 1: Plataforma educativa Genially	32
2.5.2.	Variable de estudio 2: Aprendizaje colaborativo	33
2.5.3.	Variable interviniente	34
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	35

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación	36
3.2.	Nivel de investigación.....	36
3.3.	Métodos de investigación.....	37
3.4.	Diseño de investigación	37
3.5.	Población y muestra	38
3.5.1.	Población	38
3.5.2.	Muestra.....	39
3.6.	Técnicas e instrumento recolección de datos	40
3.6.1.	Técnicas:.....	40
3.6.2.	Instrumentos:	40
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	41

3.7.1. Nivel de confiabilidad de los instrumentos de investigación:	41
3.7.2. Niveles de validez de los instrumentos - juicio de expertos.....	43
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.	44
3.9. Tratamiento estadístico.	45
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica	45

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	46
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	47
4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación	47
4.3. Prueba de hipótesis.....	50
4.4. Discusión de resultados.....	52

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de Variables de estudio.	35
Tabla 2: Población de estudio	39
Tabla 3: Muestra de estudio.	40
Tabla 4: Validación de cuestionario – Plataforma educativa Genially	42
Tabla 5: Validación de cuestionario – Aprendizaje colaborativo	43
Tabla 6: Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.	43
Tabla 7: Valores de los niveles de validez.	44
Tabla 8: Nivel de satisfacción – Uso de la plataforma educativa Genially.....	47
Tabla 9: Nivel de satisfacción – Aprendizaje colaborativo.....	49
Tabla 10: Pruebas de normalidad	50
Tabla 11: Correlación entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo	52

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Resultado del cuestionario - Uso de la plataforma educativa Genially48

Gráfico 2: Resultado del cuestionario - Aprendizaje colaborativo.....49

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En el ámbito educativo, el uso de plataformas digitales como Genially y la aplicación del aprendizaje colaborativo han captado considerable atención debido a su potencial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Varios estudios han explorado el uso individual de Genially, resaltando su versatilidad y capacidad para crear recursos interactivos que promueven la participación y la comprensión de los estudiantes (Ruiz y Martín, 2020). Sostiene que, el aprendizaje colaborativo ha sido estudiado por autores como Johnson y Smith (2014), quienes sostienen que este enfoque fomenta el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, así como una comprensión más profunda de los contenidos.

Entendemos que no todos nuestros niños y jóvenes son considerados "nativos digitales" en la actualidad, pero también reconocemos que se están implementando acciones integradoras para cerrar la brecha digital que aún persiste.

Este tipo de aprendizaje no solo requiere que el estudiante mejore su propio aprendizaje y resultados, sino también los de sus compañeros. Desde esta perspectiva, el aprendizaje depende del intercambio de información entre los estudiantes, no solo para su propio beneficio, sino también para elevar el nivel de logro de los demás.

Por tanto, el problema de investigación se centra en comprender cómo el uso de la plataforma educativa Genially incide en el estímulo del aprendizaje colaborativo en entornos educativos, así como en identificar los mecanismos que puedan mejorar la colaboración entre estudiantes y los resultados de aprendizaje.

En la actualidad, el uso de herramientas digitales en el aprendizaje de los estudiantes en las instituciones educativas es fundamental para su rendimiento académico. Esto implica la capacidad de fomentar la disposición y el compromiso con el aprendizaje, considerando la ética en el proceso y promoviendo el crecimiento y la libertad del estudiante como sujeto de la educación.

Las universidades públicas del país no están exentas de esta problemática, ya que en sus aulas se evidencia una falta de motivación hacia la tecnología. Los docentes muestran dificultades al utilizar programas y herramientas tecnológicas, así como pizarras interactivas, lo que afecta su capacidad para fomentar la participación de los estudiantes.

Existe resistencia por parte de los docentes y estudiantes para adaptarse al avance y aprovechar las oportunidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), tales como fuentes de información, correos electrónicos, espacios virtuales de aprendizaje y plataformas digitales que podrían mejorar su labor docente.

Por lo tanto, el objetivo de este estudio es determinar la relación entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2. Delimitación de la investigación

a. Delimitación espacial:

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión con código modular 0427690, ubicada en la capital de la provincia de Pasco, distrito del Chaupimarca, región Pasco. Una institución ubicada en el área geográfica urbana, género mixto, forma escolarizada, nivel secundario, latitud: -10.688405, longitud: -76.253525 y cuyo turno es continuo mañana y tarde. Según escale en el último año contaron con una población de 1059 estudiantes.

b. Delimitación temporal:

En lo que respecta a la temporalidad del proyecto de investigación se realizó desde en el período escolar 2023.

c. Delimitación social:

Estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión, Chaupimarca, Pasco, específicamente de género mixto.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

- a. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- a. ¿Qué relación existe entre la sala de clase virtual y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?
- b. ¿Qué relación existe entre la videoconferencia y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?
- c. ¿Qué relación existe entre la evaluación en línea y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

- a. Determinar la relación que existe entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- a. Determinar la relación que existe entre la sala de clase virtual y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.
- b. Determinar la relación que existe entre la videoconferencia y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.

- c. Determinar la relación que existe entre la evaluación en línea y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco 2023.

1.5. Justificación de la investigación

a. Social.

Este estudio de investigación es significativo, ya que beneficia a la Institución Educativa al revelar el uso de la plataforma Genially que poseen los estudiantes en la actualidad. A partir de esta evaluación, se busca potenciar estas competencias con el objetivo de promover un aprendizaje óptimo que contribuya a la formación de los estudiantes tanto a nivel regional como nacional.

b. Teórica.

La presente investigación aporta conocimientos teóricos para el desarrollo de las competencias digitales, que deben tener un desempeño óptimo y adecuado, acorde a los avances de la ciencia y tecnología actual; con el manejo adecuado de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

c. Metodológica:

El estudio tiene resultados que sirven como base teórica y punto de partida para el desarrollo de otras investigaciones, con matices y puntos de vistas distintos, aportando a ellas resultados valiosos que coadyuvan en su desarrollo; así mismo nuestra investigación se constituye como un método novedoso para la pedagogía y efectivo para su aplicación en la educación básica regular de nuestro país.

d. *Práctica:*

Este estudio permite solucionar diversos problemas en el desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes. Constituyéndose como una metodología efectiva para el desarrollo de capacidades de manera dinámica, interactiva, divertida, eficaz y significativa con el uso de herramientas tecnológicas.

1.6. Limitaciones de la investigación

a. *Limitaciones externas:*

Algunos estudiantes no estaban dispuestos a brindar sus espacios de aprendizaje y colaboración efectiva. Además, la comunidad educativa casi poco promovía el uso de estas herramientas tecnológicas para desarrollar sus sesiones de aprendizaje, lo que se evidenciaba en la falta de acompañamiento y asesoramiento a los docentes, para emplear diversas plataformas educativas que ayuden en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes.

b. *Limitaciones internas:*

Se encontró que los estudiantes presentan dificultades en el uso de plataformas educativas que les permite trabajar de manera colaborativa. También se identificó el sesgo del sujeto como una limitación, ya que los resultados dependieron del desempeño individual de cada estudiante, que a su vez dependía de la motivación, el interés personal y el grado de compromiso de cada uno de ellos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Internacionales.

Reyna (2023) en su artículo; *Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo Nuevas tendencias*; el propósito fue determinar la relación entre el uso de entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Escuela de Posgrado mediante un enfoque metodológico cuantitativo, descriptivo-correlacional y un diseño no experimental. La muestra estuvo compuesta por 123 estudiantes. Los resultados revelaron que la implementación de entornos virtuales en el ámbito educativo contribuye a un aprendizaje más eficiente para los estudiantes, dotándolos de habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos profesionales con éxito. La correlación de Spearman obtenida fue de 0.728 con un valor de significancia de 0.00. Se destacó la importancia de que las instituciones educativas desarrollen políticas que promuevan el aprendizaje colaborativo a través de herramientas virtuales, lo cual favorecerá el desarrollo académico y socioemocional de los estudiantes.

Quimbiamba (2023) en su tesis; *Genially para la enseñanza aprendizaje de la etnomatemática en el quinto grado de la unidad educativa “Provincia El Oro”, cantón Cayambe*; el objetivo consistía en desarrollar una unidad didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje, diagnosticar dicho proceso en los estudiantes de quinto año de educación básica, elaborar los contenidos programáticos de la unidad y compartir la guía didáctica con docentes y alumnos. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo y descriptivo. Se utilizó una encuesta tipo Likert como instrumento de recolección de datos, la cual fue administrada a 41 docentes de la institución educativa. Los resultados revelaron que el 68% de los docentes hacen uso de plataformas virtuales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tapia et al., (2020) en su artículo; *Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato*; el propósito fue analizar el uso de Genially como herramienta didáctica para fomentar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. La metodología adoptada fue descriptiva con un diseño no experimental, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas para el análisis de la información y la presentación de resultados. Los hallazgos cualitativos se agruparon en cuatro categorías de análisis (logro de objetivos, habilidades generales, uso de herramientas y uso específico de Genially), mientras que, en términos cuantitativos, el 61,4% de los estudiantes expresaron estar de acuerdo en que sus profesores deberían integrar recursos tecnológicos (TIC) en la enseñanza de redacción creativa. Se observó que la escritura creativa está estrechamente relacionada con la lectura, y que los estudiantes tienen un nivel de lectura relativamente bajo, lo que afecta su habilidad para redactar. Es relevante señalar que una gran parte de la población

estudiada dedica más tiempo a las redes sociales que a las actividades de lectura y escritura mencionadas anteriormente.

2.1.2. Nacionales.

Díaz (2023) en su estudio; *Aplicación del Genially como herramienta didáctica para el dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5to de primaria del Colegio Claretiano (Lima 2020)*; El objetivo de este estudio fue evaluar el impacto de la herramienta educativa Genially en el aprendizaje y dominio de la gramática inglesa de los estudiantes de quinto grado de primaria del colegio Claretiano en Lima, durante el año 2020. Se implementó un diseño cuasi experimental que incluyó dos grupos de estudio: uno de control y otro experimental, cada uno con 70 estudiantes. La metodología fue cuantitativa, aplicada y experimental, utilizando una prueba objetiva para evaluar el dominio del inglés, específicamente en el tema del pasado simple. Esta prueba se administró tanto al grupo de control como al experimental en dos ocasiones diferentes (pretest y postest) para comparar los resultados. Los hallazgos mostraron que el uso de la herramienta Genially tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Se observó una diferencia significativa en el promedio del grupo experimental, que fue de 13.74, en comparación con el grupo de control, que obtuvo un promedio de 13.13.

Osorio (2022) en su estudio; *Uso del genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes de administración de la universidad nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022*; El objetivo fue evaluar el impacto del uso de Genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura Desarrollo de Potencial Humano entre los estudiantes de Administración de la Universidad Nacional

Santiago Antúnez de Mayolo. La metodología empleada fue aplicada y explicativa, con un diseño cuasi experimental de corte transversal que implicaba dos grupos: uno experimental con 30 estudiantes y otro de control con 28 estudiantes, conformando una población total de 58 estudiantes. Por lo tanto, se utilizó un muestreo censal y se validaron los instrumentos de medición mediante el juicio de expertos, así como se evaluó su confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Se administró un cuestionario de pretest y postest a ambos grupos. Los resultados mostraron una confiabilidad de 0.724 para los instrumentos, indicando una alta precisión. En cuanto a la comparación entre el pretest y el postest, se observó que el 86.7% de los estudiantes mejoraron sus resultados, lo que representa un aumento significativo del 60% respecto al pretest. La prueba de hipótesis t de Student arrojó un valor de $p < 0.05$ con un intervalo de confianza del 95%, lo que permite concluir que el uso de Genially como recurso pedagógico influye de manera significativa en el logro de aprendizajes en la asignatura Desarrollo de Potencial Humano en los estudiantes.

Herrera (2020) en su estudio; *El aprendizaje colaborativo a través de las TICs en el aprendizaje del curso de Microsoft Excel del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano Puno 2019*; el objetivo fue demostrar la eficacia del aprendizaje colaborativo con el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el curso de Microsoft Excel, dirigido a los estudiantes del Instituto de Informática de la Universidad Nacional del Altiplano en 2019. El diseño de investigación utilizado fue preexperimental, aplicando pruebas pre y post para evaluar el nivel de aprendizaje, utilizando una rúbrica como instrumento de medición. La muestra consistió en 62 estudiantes, asignados al grupo control en octubre y al grupo experimental en noviembre. Durante el

tratamiento experimental, se implementó el aprendizaje colaborativo a través de TIC, específicamente utilizando aplicaciones de Google para educación como Google Classroom, Google Drive y hojas de cálculo. Posteriormente a la experimentación, se empleó la prueba estadística t de Student para evaluar la eficacia del aprendizaje colaborativo con TIC en el aprendizaje de Microsoft Excel, obteniendo resultados significativos (p-valor = 0.000). Estos resultados respaldan la hipótesis planteada en el estudio, concluyendo que el aprendizaje colaborativo con TIC es efectivo para el aprendizaje de Microsoft Excel.

2.1.3. Locales.

Atahuaman y Galarza (2023) en su estudio; *Herramienta ofimática de Google y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Integrado Agroindustrial Paucartambo – Pasco*; el objetivo fue determinar la relación entre el uso de las herramientas ofimáticas de Google y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Integrado Agroindustrial Paucartambo en Pasco. La investigación se enmarca en un nivel básico y correlacional, utilizando un método descriptivo correlacional con un diseño no experimental transversal. Se empleó una encuesta con 6 ítems para ambas variables como instrumento de recolección de datos, aplicada a una muestra de 26 estudiantes. Esta encuesta consistió en preguntas de opción múltiple utilizando una escala tipo Likert de cinco puntos. Para el análisis de datos se emplearon tanto la estadística descriptiva como la inferencial. Los resultados de las encuestas mostraron una relación significativa entre las variables analizadas. Por lo tanto, se concluyó que el aprendizaje colaborativo se ve significativamente favorecido

por el uso de las herramientas ofimáticas de Google, ya que estas contribuyen al desarrollo personal y en equipo.

Candiotti y Palomino (2023) en su estudio *Herramientas TIC en el aprendizaje colaborativo del área de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca – Pasco*; El objetivo fue analizar cómo el uso de herramientas TIC por parte del líder pedagógico impacta la calidad del aprendizaje colaborativo en la asignatura de educación para el trabajo, enfocada en los estudiantes de tercer grado de secundaria en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, Pasco. Se aplicó una metodología cuasiexperimental, con una muestra constituida por 23 estudiantes divididos en los grupos A y B del tercer grado, asignados respectivamente como grupos de control y experimental, mediante un muestreo no probabilístico. Los resultados indican que las herramientas TIC fortalecen el aprendizaje colaborativo en un 95%, lo que implica un cambio significativo en los entornos de aprendizaje al incorporar recursos tecnológicos.

2.2. Bases teóricas - científicas

2.2.1. Plataforma educativa Genially

a. Definición de Genially

Es una aplicación de software que posibilita la creación de presentaciones en línea altamente dinámicas, animadas e interactivas, con el propósito de convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más explorativa y estimulante. Según Catalán y Pérez (2020), el principal objetivo de Genially es crear contenido interactivo para mejorar presentaciones, educación, marketing y difusión.

Por otro lado, Vinueza (2020) describe a Genially como una aplicación web diseñada para generar presentaciones interactivas, ofreciendo una variedad de plantillas y recursos que simplifican la creación de contenido. Ambos autores resaltan la característica de interactividad de Genially. Desde mi perspectiva, se asemeja a la creación de presentaciones al estilo de PowerPoint, pero con un enfoque dinámico, ya que Genially proporciona orientación durante el proceso y ofrece acceso a una amplia gama de recursos.

Entre sus características principales se identifica:

- a. *Animación:* con Genially, tienes la capacidad de animar imágenes, tablas y gráficos, dando movimiento a tu contenido. Puedes configurar fácilmente diferentes tipos de animaciones, como entradas, salidas y continuas. Esta herramienta te permite transformar tus creaciones en contenidos animados en cuestión de minutos. Además, puedes enriquecer tu contenido con efectos visuales impresionantes para cautivar a tu audiencia o a los estudiantes en el aula.
- b. *Interactividad:* con Genially, es posible crear nuevas experiencias de aprendizaje en las que los estudiantes asumen roles protagónicos. Esta plataforma te brinda la capacidad de agregar capas de información y desarrollar contenido exclusivo. No se requieren conocimientos en programación, ya que la plataforma te permite diseñar contenido más visual y menos abrumador.

Algunas características de interactividad:

- ✓ *Respuesta inmediata: La tecnología interactúa con el usuario de forma instantánea, permitiendo una comunicación al momento.*
- ✓ *Acción y reacción: El usuario realiza acciones y la tecnología responde en consecuencia, estableciendo un flujo bidireccional de información.*
- ✓ *Personalización: La interactividad permite ajustar la experiencia según las preferencias y necesidades específicas del usuario.*
- ✓ *Retroalimentación continua: Los usuarios reciben un feedback constante, lo que ayuda a mejorar la comprensión y el compromiso.*
- ✓ *Participación activa: Los usuarios no son solo receptores pasivos de información; participan y contribuyen al contenido o proceso.*
- ✓ *Exploración y descubrimiento: La tecnología interactiva fomenta la exploración, facilitando el aprendizaje y la experimentación.*
- ✓ *Conexión en red: Promueve la comunicación y colaboración entre usuarios, fundamental en entornos sociales y de trabajo en equipo.*
- ✓ *Elementos multimedia: La interactividad a menudo integra elementos visuales, auditivos y táctiles para enriquecer la experiencia.*

✓ *Dinamismo: Los contenidos o actividades pueden adaptarse según las acciones del usuario, evitando la monotonía.*

✓ *Inmersión: Puede crear experiencias envolventes que permiten a los usuarios sentirse integrados en un entorno digital.*

c. *Integración.* Genially permite integrar información disponible en internet o que tengas en diversas plataformas. Puedes añadir contenido de múltiples fuentes y este seguirá siendo funcional dentro de Genially. Entre las plataformas compatibles se encuentran Dropbox, Google Maps, YouTube, Twitter, gráficos, vídeos, documentos, redes sociales, gadgets e imágenes 3D.

El software Genially, como herramienta digital, proporciona una amplia variedad de recursos tales como:

1. *Presentación:* es aquella que logra una fusión completa de conocimiento entre el presentador y la audiencia. En este sentido, Ríos (2012), "Manual de presentaciones efectivas – Desarrollo Gerencial", señala que, si has experimentado presentaciones agotadoras, aburridas y erráticas, estarás de acuerdo con Kawasaki. La mayoría de las presentaciones realizadas en empresas, educación, entidades gubernamentales y otros ámbitos no captan la atención ni generan expectativas, aportando poco o nada a los empleados y clientes. Estoy de acuerdo con esta postura, ya que en muchos casos tanto docentes como estudiantes se limitan al uso de PowerPoint.

2. *Dossier o informe*: es un documento escrito, ya sea en formato físico o digital, que proporciona información sobre uno o varios aspectos de una organización, ya sea pública o privada. Según Lean (2002), en su artículo "El dossier didáctico como apoyo a la docencia universitaria: una experiencia a nivel de alumnos principiantes", un dossier didáctico va mucho más allá de simplemente presentar una secuencia de recursos de aprendizaje organizados por unidades. En este sentido, quiero señalar que el dossier permite a los estudiantes desarrollar habilidades para comprender, analizar e interpretar procesos históricos complejos. En este sentido, debo mencionar que el dossier permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades para comprender, analizar e interpretar procesos históricos complejos.
3. *Experiencia de aprendizaje*: es un conjunto de vivencias, como lo indican Fernández, Romero y Solórzano (2011) en su trabajo "El aprendizaje experiencial como método de enseñanza: aplicación del enfoque Macbeth". En este enfoque, el aprendizaje se basa en la experiencia directa, donde se destaca que "se aprende haciendo". Los defensores de esta teoría sostienen que los estudiantes deben participar activamente en su proceso de aprendizaje para potenciar su capacidad de aprender a aprender y comprender su propio estilo de aprendizaje. Es evidente que una estrategia con Genially conduce a un aprendizaje experiencial, ya que implica aprender haciendo y practicando.

4. *Gamificación*: Según Ortiz et al. (2018) en su artículo "Gamificación en educación: un análisis del estado actual", los procesos de gamificación en la enseñanza generan importantes beneficios para los estudiantes, como la motivación, la inmersión para anticipar y organizar situaciones, el compromiso y la socialización a través de la interactividad y las relaciones, así como la diversidad de recursos involucrados, lo que hace que la actividad educativa sea más atractiva y estimulante para los alumnos.

En los últimos años, la gamificación ha adquirido mayor relevancia, especialmente con la educación a distancia, debido a que ofrece nuevas formas y estrategias para el aprendizaje en diversas áreas.

5. *Imagen Interactiva*: Se refiere a una imagen que posibilita la interacción con la representación digital de las imágenes.
6. *Infografía horizontal y vertical*: Una infografía consiste en una combinación de imágenes, gráficos y texto conciso que resume un tema de manera accesible para su comprensión. Estos recursos visuales son cautivadores y efectivos para comunicar información de forma clara y precisa. En este contexto, Minirvini (2005), en su artículo "La infografía como recurso didáctico", expresa que una infografía es una fusión de elementos visuales que proporciona una representación gráfica de la información. Se utiliza principalmente para presentar información compleja de manera visualmente atractiva, sintética y fácil de entender.

En línea con lo expresado por el autor mencionado anteriormente, es importante destacar que la infografía no solo constituye una representación visual atractiva, sino también una colaboración participativa en su elaboración.

- *Guía: Proporciona orientación y establece rutas para realizar una o más actividades planificadas en la clase o en otras situaciones.*
- *Video Presentación: Permite mostrar, expresar y describir con tus propias palabras las actividades que realizas y los servicios que ofreces en tu negocio para atraer a tus clientes o usuarios, y en este caso, específicamente al estudiante.*
- *Social: Se encarga de planificar los contenidos que destacarán en tu línea de tiempo, con el objetivo de hacer que las redes sociales sean más populares, dinámicas, interactivas y fáciles de diseñar.*

Además, Genially ofrece la libertad de diseñar, crear y modificar recursos según nuestras necesidades. Según investigaciones realizadas, los diversos recursos ofrecidos por la herramienta digital Genially permiten generar sesiones de aprendizaje atractivas, dinámicas, interactivas y colaborativas. En este sentido, me gustaría recordar la frase comúnmente utilizada por diseñadores y profesionales de marketing: "todo entra por los ojos", lo cual es aplicable al caso de Genially y otras herramientas similares disponibles en la red.

2.2.1.1. Definición de dimensiones de la variable Genially

a. Sala de clase virtual

García (2020) La “sala de clase virtual” se refiere a un entorno en línea diseñado para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a distancia, donde los estudiantes y los profesores pueden interactuar a través de herramientas digitales como videoconferencias, chats, foros y recursos multimedia. Este entorno simula, en gran medida, la experiencia de una clase tradicional en un aula física, pero a través de internet.

Un entorno telemático, plataforma o software que permite que una computadora simule una clase real, facilitando la realización de actividades típicas de enseñanza y aprendizaje (Área, 2004, p. 226).

Turoff (1995) describe una "clase virtual" como un espacio de enseñanza y aprendizaje dentro de un sistema de comunicación mediado por computadoras. Este espacio se convierte en un ambiente simbólico donde los participantes pueden interactuar y facilitar el aprendizaje cooperativo. Puede servir como complemento de la enseñanza presencial, ser el principal medio de comunicación en la educación a distancia, o combinarse con otras formas de interacción entre profesores y estudiantes, como materiales escritos y multimedia enviados por correo. En una aula virtual, los estudiantes normalmente tienen acceso al plan de estudios,

materiales de estudio y actividades diseñadas por el profesor. También pueden utilizar herramientas de interacción como foros de discusión, chats y correos electrónicos.

b. Videoconferencia

Márquez (2001) la *videoconferencia interactiva* “es un medio que posibilita el intercambio simultáneo de audio y video entre dos o más ubicaciones. Este intercambio se lleva a cabo mediante un equipo especializado situado en los sitios que establecen la conexión”.

Cabrera (20023) define la *videoconferencia* como: “... el conjunto de hardware y software que posibilita la conexión simultánea en tiempo real mediante imágenes y sonido, permitiendo que personas geográficamente distantes interactúen y compartan información de manera interactiva, como si estuvieran en un mismo lugar de reunión”.

Según Cabero (2000), la videoconferencia es un medio que facilita la comunicación bidireccional y simétrica, permitiendo que ambos sitios actúen como emisores o receptores potenciales (p. 98). Por esta razón, Oliver (1995) afirma que "posee enormes posibilidades educativas, ya que permite una interacción constante en tiempo real sin requerir un gran conocimiento técnico para su manejo. Esto se debe a que su uso es sencillo y claro, además de que su costo está comenzando a ser más accesible".

c. Evaluación en línea

Díaz (2006) define el proceso como aquel en el que el estudiante muestra ciertas conductas o habilidades según el contexto situacional. Para lograr esto, señala que el docente debe utilizar una amplia gama de estrategias evaluativas para recopilar evidencia sobre las competencias adquiridas por los estudiantes.

Alfaro (2011) describe la evaluación como un proceso que verifica el cumplimiento de los objetivos de una asignatura, módulo o curso, y determina el nivel de conocimientos, procedimientos y actitudes alcanzados por el estudiante. Además, la evaluación proporciona retroalimentación, ayuda en la toma de decisiones y motiva al estudiante a desarrollar habilidades y destrezas necesarias para alcanzar competencias profesionales y/o laborales.

Cano (2008) añade que la evaluación es un proceso que utiliza una variedad de herramientas y involucra a diversos agentes, con el fin de ofrecer información sobre el avance en el desarrollo de competencias y sugerir posibles mejoras.

Cabreiros (2010), citando a Fontán (2004), destaca una ventaja significativa de la evaluación en línea, señalando que "dispone de numerosas fuentes de información para la evaluación: resultados de pruebas objetivas, nivel de cumplimiento de actividades y tareas asignadas, participación en trabajos grupales, en foros y debates, el uso

y la calidad de los sitios web visitados por el alumno, entre otros aspectos" (p.6).

La evaluación en línea tiene tres características principales según Quesada (2006), citando a Churchill (2004): la primera está relacionada con la mediación por computadora, la segunda con la comunicación no simultánea en tiempo real, y la tercera con la disponibilidad de un conjunto de recursos en línea. En otras palabras, este tipo de evaluación depende en gran medida del uso de tecnologías de la información y la comunicación.

2.2.2. Aprendizaje colaborativo

Collazos et al. (2001) señalan que el aprendizaje colaborativo constituye una estrategia educativa en la que los estudiantes trabajan en grupos pequeños para maximizar su aprendizaje y el de sus pares. Este método no reemplaza el trabajo individual, sino que lo complementa, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes. En este enfoque, los estudiantes colaboran para alcanzar objetivos comunes, compartir conocimientos, resolver problemas y construir conocimiento de manera colectiva. Además, asumen responsabilidades compartidas tanto por su propio aprendizaje como por el de los otros, lo que lleva a una transformación de los roles tradicionales de docentes y estudiantes. Este cambio enfatiza el razonamiento, el autoaprendizaje y el aprendizaje colaborativo.

Guamán (2023) explica que existe un consenso sobre las características fundamentales del aprendizaje colaborativo, destacando el papel del docente como facilitador y mediador. El autor describe que los docentes tienen la

responsabilidad de ayudar a los estudiantes a cumplir con tareas tanto individuales como grupales, que son esenciales para el desarrollo del aprendizaje autónomo y colectivo dentro del grupo. Esto se logra bajo la orientación del profesor, donde el conocimiento se construye mediante el razonamiento, el cuestionamiento y la discusión.

A pesar de la relevancia del aprendizaje colaborativo, Yang (2023) señala que frecuentemente se enfrentan varios desafíos. Entre estos se encuentran la resistencia de los estudiantes a trabajar en equipo, los diferentes métodos de formación de grupos (autoselección, selección aleatoria o por el docente), la falta de habilidades para el trabajo en equipo, la presencia de miembros que no contribuyen, desigualdades en las habilidades de los estudiantes, la deserción de algunos miembros y las evaluaciones individuales dentro de los grupos. Estos retos demandan un compromiso y dedicación considerables por parte de los docentes, las instituciones y los estudiantes, ya que cada uno desempeña un papel crucial en el éxito del aprendizaje colaborativo (Chamorro et al., 2022).

Este estudio se basa en las epistemologías constructivista, conectivista y del aprendizaje situado. Según Waluga et al. (2013), estas teorías sostienen que el conocimiento se construye socialmente y que los entornos de aprendizaje deben diseñarse para fomentar la participación y el intercambio de ideas entre los miembros del grupo. El constructivismo destaca la importancia del papel activo del estudiante en la creación de su propio conocimiento mediante la interacción con su entorno y la colaboración en actividades conjuntas. Este enfoque se refuerza con proyectos que integran herramientas virtuales y estrategias de aprendizaje colaborativo, promoviendo así la construcción activa del conocimiento.

Siemens (2004) describe el conectivismo como un proceso de aprendizaje distribuido que ocurre dentro de redes y entornos digitales. En proyectos que utilizan herramientas virtuales y fomentan el aprendizaje colaborativo, este enfoque se manifiesta al facilitar la conexión y colaboración entre los estudiantes, permitiendo la generación y distribución de conocimiento en línea. Steffens et al. (2015) consideran que los ambientes de aprendizaje que utilizan la tecnología son inherentemente complejos y deben ser tratados como ecosistemas de aprendizaje.

Herrington y Parker (2013) señalan que el aprendizaje situado pone énfasis en la importancia del entorno y la situación en el proceso de aprendizaje. En proyectos que emplean herramientas virtuales y promueven el aprendizaje colaborativo, este enfoque se aplica mediante el diseño de actividades y entornos que simulan situaciones reales y relevantes para los estudiantes, según Glewwe y Muralidharan (2016).

Por otro lado, la teoría del aprendizaje colaborativo está estrechamente relacionada con el constructivismo psicológico, que se centra en la construcción social del conocimiento. Este enfoque se orienta hacia interacciones y procesos cognitivos básicos, enfatizando la consolidación del conocimiento. Además, promueve el desarrollo de habilidades personales e interpersonales, la gestión del conocimiento y la creación de ambientes propicios para el intercambio de conocimientos y experiencias, según Romero et al. (2021).

En resumen, el aprendizaje colaborativo se presenta como una opción esencial tanto para la enseñanza desde la perspectiva del docente como para un aprendizaje más efectivo desde la perspectiva del estudiante (Guamán, 2023). Al integrar herramientas virtuales educativas en este tipo de aprendizaje, los estudiantes no solo desarrollan habilidades digitales, sino que también adoptan

una actitud crítica, constructiva y positiva hacia estos recursos. Además, el dominio de las herramientas tecnológicas facilita la adopción de enfoques educativos innovadores en la actualidad (Morales et al., 2022).

Definición de dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo

a. Colaboración

La colaboración implica el intercambio de ideas para construir conocimiento, la negociación de tareas, la promoción del diálogo para alcanzar acuerdos y la obtención de un entendimiento compartido aplicable a situaciones específicas (Chaljub, 2015). Hanson y Spross (2005) describen la colaboración como un proceso dinámico e interpersonal en el que dos o más personas se comprometen a interactuar de manera auténtica y constructiva para resolver problemas, aprender mutuamente y alcanzar metas preestablecidas (p. 344).

En la sociedad en red, la colaboración ha evolucionado, ajustándose estrechamente a la estructura de Internet: la red (Suárez, 2009). Se considera una característica clave del aprendizaje en línea (Badia y García, 2006; Garrison, 2006; Gunawardena y Zittle, 1997; Harasim et al., 2000; Kirschner, 2002; Majó y Marquès, 2002). Dillenbourg (2003) señala que el aprendizaje colaborativo mediado por computadora ha ganado popularidad en los últimos años, hasta el punto de ser considerado el uso predominante de la tecnología en la educación.

La colaboración es esencial al conceptualizar los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales. En esta perspectiva, McConnell (2006) se refiere al "e-learning colaborativo en red". Además, el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) destaca la importancia de estos procesos para

adaptarse a la sociedad actual, definiendo el trabajo en equipo como una competencia genérica dentro del proyecto Tuning Educational Structures in Europe (González y Wagenaar, 2003).

b. Comunicación

Según Weaver y Shannon (1949), la comunicación se entiende como un proceso lineal en el que los problemas comunicativos se abordan desde un punto inicial hasta un punto final, llevando consigo un sistema de conceptos e ideas claras a nivel conceptual. La comunicación se fundamenta en la socialización didáctica y la interdependencia positiva entre los estudiantes, elementos esenciales en las actividades colaborativas que transforman el trabajo en grupo en trabajo en equipo (Chaljub, 2015).

Se puede afirmar que esta herramienta social facilita la interacción en el entorno educativo, permitiendo el entendimiento entre múltiples emisores y receptores en el aula. Con la implementación de metodologías innovadoras, talleres, trabajo colaborativo y técnicas participativas, cada estudiante se convierte en emisor, mientras que el docente y los demás estudiantes actúan como receptores momentáneos (Chaljub, 2015).

Birdwhistell (1959) percibe la comunicación como un sistema que incluye un modelo básico de acción y reacción, sin importar la complejidad de su contenido, entendiéndose así como un nivel de intercambio.

Watzlawick (s.f.) describe la comunicación como un conjunto de aspectos que interactúan y se modifican mutuamente, afectando las relaciones entre ellos. Marc y Picard (1992) entienden la comunicación como un término holístico y un proceso continuo que integra diversos aspectos en un todo cohesivo.

c. **Mecanismos de aprendizaje**

Gagne et al., (2004) Los *mecanismos de aprendizaje* son procesos cognitivos, conductuales y emocionales mediante los cuales los individuos adquieren, procesan, retienen y aplican conocimientos, habilidades y actitudes. Estos mecanismos pueden incluir la atención, la percepción, la memoria, la motivación, la resolución de problemas, el razonamiento, etc.

Podemos afirmar que los mecanismos de aprendizaje son los sistemas cognitivos que las personas utilizan para adquirir conocimientos mediante diversas actividades, como la lectura y la predicción. Estos mecanismos abarcan procesos como la inducción, la predicción y la compilación (Collazos et al., 2001).

La adquisición de conocimientos entre pares no se debe solo a la presencia de dos individuos, sino a la realización de actividades específicas que implican mecanismos de aprendizaje particulares. Esto incluye tanto las actividades y mecanismos que ocurren a nivel individual como las actividades adicionales que emergen de la interacción entre los participantes, como la explicación y la regulación mutua (Collazos et al., 2001).

Schraw (1998), define los mecanismos de aprendizaje como procesos cognitivos y metacognitivos que intervienen en la adquisición de conocimientos y habilidades. Incluye procesos como la atención, la organización, la elaboración, la monitorización y la autorregulación del aprendizaje.

Hattie y Timperley (2007), los mecanismos de aprendizaje son los procesos mediante los cuales los estudiantes adquieren habilidades y conocimientos, con un énfasis particular en el papel de la retroalimentación. Esto incluye

procesos como la identificación de errores, la corrección de malentendidos y la autorregulación del aprendizaje a través de la información recibida.

Akers (1973), desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje social, entiende los mecanismos de aprendizaje como los procesos por los cuales los individuos adquieren comportamientos a través de la observación, la imitación y la interacción con modelos sociales. Esto incluye procesos como la atención, la retención, la reproducción y la motivación para imitar y practicar conductas observadas.

2.3. Definición de términos básicos

- a. **Software:** Sommerville (2005) describe un modelo de proceso de software como una representación simplificada de un proceso de software, vista desde una perspectiva específica. Debido a su naturaleza, los modelos son simplificaciones y, por lo tanto, un modelo de procesos de software es una abstracción de un proceso real.

De acuerdo con el "Glossary of Software Engineering Terminology" publicado por IEEE Computer Society Press (IEEE Std, 1993), el software se define como el conjunto de programas informáticos, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que intervienen en las operaciones de un sistema de computación.

- b. **Tecnología:** Puede definirse como el conjunto de conocimientos técnicos, sistemáticamente organizados, que permiten diseñar y crear bienes y servicios. Estos conocimientos facilitan la adaptación al entorno y satisfacen tanto las necesidades esenciales como los deseos de las personas. Implica la aplicación de conocimientos científicos para resolver problemas prácticos en diversos campos como la industria, la medicina, la comunicación y el

transporte. La tecnología combina métodos, procesos, técnicas y herramientas para mejorar la calidad de vida. (Bunge, 1969)

- c. **Aprendizaje:** "...involucra la adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes" (Schunk, 1991).

El aprendizaje representa un "proceso dinámico mediante el cual el continuo aumento del mundo de comprensión abraza un mundo psicológico que se expande constantemente... implica el desarrollo de un sentido de dirección o influencia, que se puede aplicar cuando surja la oportunidad y se considere apropiado... en esencia, esto significa que el aprendizaje es un desarrollo de la inteligencia" (Bigge, 1985, p. 17).

- d. **Dossier didáctico:** es un conjunto organizado de materiales y recursos educativos diseñados para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en un tema o unidad específica. Estos dossiers suelen incluir una variedad de documentos como guías de estudio, actividades, lecturas complementarias, ejercicios prácticos, y evaluaciones. Su objetivo principal es proporcionar una estructura coherente que guíe tanto a los docentes en la preparación de sus clases como a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, facilitando la comprensión y aplicación de los conceptos clave (Jiménez, 2017).

- e. **Gamificación:** es el uso de elementos de diseño de juegos y técnicas de mecánica de juegos en contextos no relacionados con los juegos, con el objetivo de aumentar la participación, la motivación y mejorar la retención de la información en los usuarios. Es una estrategia que transforma actividades ordinarias o educativas en experiencias más entretenidas y atractivas, aprovechando la inclinación natural de las personas hacia la competencia, la colaboración, y el logro.

La *gamificación* implica aplicar mecánicas, elementos y técnicas propias de los videojuegos en contextos ajenos a estos, con el fin de captar el interés de los usuarios y abordar problemas (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012).

- f. **Evaluación:** La evaluación se define como un proceso fundamentalmente destinado a recopilar información que será útil para los responsables de tomar decisiones educativas. Esta información debe ser precisa, válida, completa, oportuna y clara, permitiendo así que quienes tienen autoridad decisoria puedan emitir juicios informados basados en los datos proporcionados (Cronbach, citado por Escobar, 2014, p. 128).

Por lo tanto, la evaluación puede ser conceptualizada como un proceso que implica emitir un juicio de valor sobre un objeto, evento o fenómeno, basado en datos rigurosamente obtenidos. Su objetivo principal es facilitar la toma de decisiones pedagógicas para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como decisiones sociales relevantes para la institución o el sistema educativo. Esto subraya el propósito esencial de la evaluación en educación: constituir una actividad fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, destinada a la mejora continua de los procesos formativos en todos sus niveles.

- g. **Autoaprendizaje:** Fraile (2006) describe el autoaprendizaje como una forma de aprendizaje en la cual el estudiante se encarga personalmente de organizar su estudio y trabajo, adaptándolo a su ritmo individual. Este enfoque requiere que el aprendiz asuma el control total sobre su proceso de aprendizaje, incluyendo la planificación, ejecución y evaluación de su experiencia educativa.

- h. **Herramientas virtuales:** Avidon (2020) identifica las herramientas virtuales como recursos aplicables en la enseñanza.
- ✓ *Herramientas de almacenamiento de información.* Estas herramientas permiten compartir y almacenar documentos temáticos en la nube, incluyendo plataformas como Google Drive, OneDrive, Mega, Dropbox, etc.
 - ✓ *Herramientas de colaboración.* Estas herramientas facilitan la creación de comunidades de aprendizaje entre estudiantes, e incluyen plataformas como Moodle, Google Classroom y Chamilo.
 - ✓ *Herramientas de comunicación.* Se emplean para facilitar las actividades normales del aula y guiar los procesos de enseñanza mediante aplicaciones como Zoom, Google Meet, Skype, etc.
 - ✓ *Herramientas para la creación de contenido.* Se utilizan para desarrollar materiales educativos destinados a compartir información en diversos espacios y plataformas, incluyendo redes sociales, mediante el uso de herramientas como Kahoot, Excel, Learning, Powtoon, etc.
 - ✓ *Herramientas de evaluación.* Facilitan la valoración estándar de asignaturas utilizando programas como Socrative para evaluar el grado de aprendizaje logrado en una materia específica.
- i. **Reforzamiento:** Skinner (1953) se refiere al proceso por el cual un estímulo incrementa la probabilidad de que una conducta previa se repita. Un *reforzamiento* puede ser positivo o negativo, dependiendo de si se añade o se retira un estímulo como respuesta a una conducta, con el fin de fortalecer esa conducta. En el caso del *reforzamiento positivo*, se introduce un estímulo agradable después de la conducta deseada. Por el contrario, en el

reforzamiento negativo, se elimina un estímulo desagradable para aumentar la frecuencia de la conducta deseada.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

- a. El uso de la plataforma educativa Genially se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. La sala de clase virtual se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.
- b. La videoconferencia se relaciona significativamente con el grupo formal en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.
- c. La evaluación en línea se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable de estudio 1: Plataforma educativa Genially

- ✓ *Definición conceptual:* Bernaza y Lee (2005) describen el aprendizaje como un proceso de construcción social donde cada estudiante adquiere más conocimientos de los que obtendría trabajando solo, gracias a la interacción con otros miembros del grupo de estudio. Según esta perspectiva, el resultado del esfuerzo colaborativo supera

el valor que tendría la suma de los aportes individuales de cada integrante del grupo.

- ✓ *Definición operacional:* La variable se evaluó mediante un cuestionario de 12 preguntas valoradas con escala de Likert; estructuradas con las dimensiones, sala de clase virtual, videoconferencia y evaluación en línea. Este instrumento fue administrado a los estudiantes de tercer grado de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco. El propósito de esta variable es establecer la relación entre las variables y recolectar información de los estudiantes acerca de su experiencia utilizando la plataforma educativa Genially en la institución.

2.5.2. Variable de estudio 2: Aprendizaje colaborativo

- ✓ *Definición conceptual:* Dillenbourg (1999) sostiene que el aprendizaje colaborativo no se considera un método debido a la imprevisibilidad de ciertos tipos específicos de interacción. Según el autor, el *aprendizaje colaborativo* se estructura a través de directrices sobre la actividad, como instrucciones para trabajar en grupo, la configuración del espacio físico que implica que los equipos compartan una misma mesa, y diversas restricciones asociadas a la tarea, como que todos los miembros del grupo reciban la misma evaluación.
- ✓ *Definición operacional:* La variable aprendizaje colaborativo se evaluó mediante un cuestionario de 12 preguntas valoradas con escala de Likert; estructuradas con las dimensiones, planificación curricular, consejería estudiantil y refuerzo académico. Este instrumento fue

aplicado a los estudiantes de tercer grado de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco. Este procedimiento permitió realizar un análisis interno sobre el aprendizaje colaborativo y las expectativas asociadas al uso de plataformas educativas en las actividades llevadas a cabo en la institución.

2.5.3. Variable interviniente

- ✓ Género (masculino – femenino)
- ✓ Edad (13 a 16 años)
- ✓ Procedencia (rural, urbano y urbano marginal)
- ✓ Estatus socioeconómico (bajo – media)
- ✓ Actitud por el cambio (buena – muy buena)

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

Tabla 1: Operacionalización de Variables de estudio.

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA Y VALORES
V1: Plataforma Educativa Genially	Sala de clase virtual	Classroom	1 - 4	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) Algunas veces (2) Casi nunca (1) Nunca
	Videoconferencia	Zoom y Meet	5 - 8	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) Algunas veces (2) Casi nunca (1) Nunca
	Evaluación en línea	Kahoot y Quizizz	9 - 12	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) Algunas veces (2) Casi nunca (1) Nunca
V2: Aprendizaje colaborativa	Colaboración	Participación activa	13 - 16	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) Algunas veces (2) Casi nunca (1) Nunca
	Comunicación	Intercambio de información	17 - 20	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) Algunas veces (2) Casi nunca (1) Nunca
	Mecanismos de aprendizaje	Consolidación de conocimientos	20 - 24	(5) Siempre (4) Casi siempre (3) Algunas veces (2) Casi nunca (1) Nunca

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica, ya que se centra en abordar un problema específico al investigar la relación entre dos variables: la plataforma educativa Genially (variable 1) y el aprendizaje colaborativo (variable 2). Según Baena (2017), la investigación básica se enfoca en las posibilidades concretas y dedica sus esfuerzos a satisfacer las necesidades planteadas por la sociedad y las personas (p. 18).

3.2. Nivel de investigación

Este estudio se enmarca en un nivel correlacional, cuyo objetivo principal es entender la relación o grado de asociación entre dos o más conceptos, categorías o variables dentro de un contexto específico. Aunque a veces se limita a examinar la relación entre dos variables, con frecuencia abarca el análisis de las interacciones entre tres, cuatro o más variables (Hernández, 2010, p. 81).

3.3. Métodos de investigación

En esta investigación se emplearon los métodos inductivo, deductivo e hipotético-deductivo.

El método inductivo se caracteriza por partir de observaciones específicas para llegar a conclusiones generales, y se utiliza para formular teorías y leyes científicas (Quesada et al., 2018, p. 22). Este método permite la verificación de fenómenos, facilitando la demostración, comprensión y explicación del fenómeno estudiado.

El método deductivo, por otro lado, se basa en el razonamiento que parte de principios generales para formular juicios sobre aspectos específicos de la realidad. Este enfoque ayuda a demostrar, comprender y explicar estos aspectos particulares (Quesada et al., 2018, p. 21).

Finalmente, Quesada et al. (2018) describen el método hipotético-deductivo como un enfoque que comienza con la observación de un hecho o problema, lo que lleva a la formulación provisional de una hipótesis para explicarlo. Mediante procesos de deducción, se determinan las consecuencias fundamentales de la hipótesis, lo que permite someterla a verificación y a la eventual refutación o ratificación de la hipótesis inicial (p. 24).

3.4. Diseño de investigación

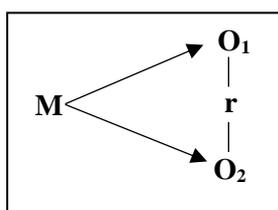
El diseño de esta investigación es no experimental, ya que no implica la manipulación intencional de las variables. Se basa principalmente en la observación de fenómenos en su entorno natural, seguida de un análisis detallado. Según Carrasco (2009), un diseño transeccional correlacional permite al investigador analizar y estudiar la relación entre hechos y fenómenos de la

realidad (variables) para determinar su nivel de influencia o la falta de ella, buscando establecer el grado de relación entre las variables estudiadas (p. 73).

Además, los diseños transeccionales descriptivos se utilizan para analizar y conocer las características, rasgos, propiedades y cualidades de un fenómeno en un momento específico del tiempo (Carrasco, 2009, p. 72).

Los estudios correlacionales no consideran el efecto de variables extrañas sobre las variables en estudio. Estos estudios a menudo se utilizan para examinar datos cuantitativos con el fin de identificar patrones, tendencias, hallazgos o relaciones causales entre las variables.

Esquema:



Dónde:

M = Muestra de estudio

O₁ = V1 = Uso de la plataforma educativa Genially

O₂ = V2 = Aprendizaje colaborativo

r = relación entre las variables.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población de estudio está constituida por los estudiantes del tercer grado de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión, periodo 2023; distrito de Chaupimarca, provincia y region Pasco. Los participantes fueron 221 estudiantes tal como muestra la tabla:

Tabla 2: Población de estudio

P.E.	Secciones	N	%
Estudiantes del tercer grado de la I.E.E. DAC	A	20	9.0%
	B	20	9.0%
	C	20	9.0%
	D	20	9.0%
	E	23	10.4%
	F	23	10.4%
	G	24	10.9%
	H	25	11.3%
	I	21	9.5%
	J	25	11.3%
Total	10	221	100%

Fuente: Elaboración propia - Nomina de estudiantes - 2023.

La población se describe como "la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población comparten una característica común que es objeto de estudio y que da origen a los datos de investigación" (Tamayo, 2003, p. 114).

De manera similar, Balestrini (2006) define la población como "un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que comparten características comunes con el fenómeno bajo investigación" (p. 210).

3.5.2. Muestra.

Para llevar a cabo esta investigación, se optó por una muestra no probabilística de tipo intencional. Esta elección se tomó debido a que ofrecía facilidades para acceder a los estudiantes y a la información que podían proporcionar para el estudio. La muestra representativa estuvo compuesta por 90 estudiantes del tercer grado de las secciones A, C, H y J de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco, como se detalla en la tabla:

Tabla 3: Muestra de estudio.

M.E.	Secciones	N	Grupo
Estudiantes de la IEE – DAC	A	20	M
	C	20	
	H	25	
	J	25	
TOTAL	04	90	

Fuente: Nomina de estudiantes – 2023

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

3.6.1. Técnicas:

En esta investigación se utilizó la técnica de la encuesta, caracterizada por ser un método de investigación cuantitativo en el que el investigador recoge datos a través de un cuestionario prediseñado, sin modificar el contexto o el fenómeno objeto de estudio.

La encuesta es una técnica de investigación social que se utiliza para indagar, explorar y recopilar datos a través de preguntas dirigidas directa o indirectamente a los individuos que conforman la unidad de análisis en un estudio investigativo (Carrasco, 2009, p. 314). En esta investigación se recolectó información sobre dos variables: 1. Plataformas educativas Genially y 2. Aprendizaje colaborativo, aplicadas a 90 estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco. Utilizando la técnica mencionada, se emplearon dos instrumentos, ambos cuestionarios tipo escala de Likert, con ítems que debían ser respondidos según las apreciaciones personales de los participantes.

3.6.2. Instrumentos:

Se utilizó un cuestionario como instrumento, compuesto por ítems que los participantes debían responder según sus valoraciones personales relacionadas

con las variables del estudio. Estos cuestionarios se diseñaron siguiendo el criterio de operacionalización de variables. Carrasco (2013) explica que la eficacia de un instrumento radica en su capacidad para medir lo que se pretende, es decir, cuando permite obtener los datos necesarios que se habían preconcebido.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

3.7.1. Nivel de confiabilidad de los instrumentos de investigación:

- a. **Cuestionario – Plataforma educativa Genially:** la confiabilidad del instrumento denominado cuestionario, permite observar el grado de interrelación entre los ítems. Para ello se aplicó el estadístico denominado Alfa de Cronbach.

La fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

k = Numero de ítems del instrumento

S_i = Varianza de cada ítem

S_t = Varianza Total

Para el coeficiente de alfa de Cronbach.

Categoría	Escala
No es fiable	0 a 0.60
Baja confiabilidad	0.61 a 0.69
Existe confiabilidad	0.70 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Fuente: Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002)

Tabla 4: Validación de cuestionario – Plataforma educativa Genially

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,911	12

El nivel de Confiabilidad de Alfa de Cronbach encontrado tiene un valor de **0,911**. Lo cual permite establecer una **Alta confiabilidad**, de acuerdo al criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

- b.** Cuestionario: Aprendizaje colaborativo: la confiabilidad del instrumento denominado cuestionario, permite observar el grado de interrelación entre los ítems. Para ello se aplicó el estadístico denominado Alfa de Cronbach.

La fórmula del coeficiente Alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

k = Numero de ítems del instrumento

S_i = Varianza de cada ítem

S_t = Varianza Total

Para el coeficiente de alfa de Cronbach.

Categoría	Escala
No es fiable	0 a 0.60
Baja confiabilidad	0.61 a 0.69
Existe confiabilidad	0.70 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Fuente: Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002)

Tabla 5: Validación de cuestionario – Aprendizaje colaborativo

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,919	12

El nivel de Confiabilidad de Alfa de Cronbach encontrado tiene un valor de **0,919**. Lo cual permite establecer una **Alta confiabilidad**, de acuerdo al criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

3.7.2. Niveles de validez de los instrumentos - juicio de expertos

El proceso de validación se llevó a cabo mediante el juicio de expertos, considerando la estrecha relación entre los criterios, los objetivos de la investigación y los reactivos del instrumento de recolección de datos. Los resultados obtenidos son los siguientes. A partir de los procedimientos de validación mencionados, el juicio de expertos demostró que existe una fuerte correspondencia entre los criterios, los objetivos del estudio y los reactivos del instrumento de recopilación de datos. Los resultados se presentan a continuación:

Tabla 6: Niveles de validez de los instrumentos de investigación - juicio de expertos.

Expertos	Plataforma educativa Genially (%)	Aprendizaje colaborativo (%)	Aplicabilidad del instrumento
Mg. Ramón A. Robles Huaynate	89	88	Aplicable
Mg. Litman P. Paredes Huerta	88	87	Aplicable
Mg. Garlan M. Hurtado Loyola	89	88	Aplicable
Promedio de valoración	88,7	87,7	

Los resultados obtenidos, con respecto a las variables de estudio, dimensiones e indicadores de investigación fueron analizados estrictamente con el nivel de validez encontrado en la siguiente tabla:

Tabla 7: *Valores de los niveles de validez.*

Valores	Niveles de validez
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy Bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Deficiente

Fuente. Cabanillas (2004, p. 76).

Con base en los resultados obtenidos en la tabla anterior y evaluados por juicio de expertos, se observa que el primer y segundo instrumento de investigación alcanzaron puntajes del 88.7% y 87.7% respectivamente. Por lo tanto, se puede concluir que ambos instrumentos tienen un nivel de validez muy alto.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El análisis y procesamiento de los datos recopilados se llevó a cabo utilizando varios métodos estadísticos, tales como:

- Distribución de frecuencias
- Medidas de tendencia central y de variabilidad
- Correlación de Spearman

Para contrastar las hipótesis, se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 26. Además, la discusión de los resultados se realizó comparándolos y confrontándolos con las conclusiones de otros estudios de investigación citados.

3.9. Tratamiento estadístico

Los resultados se presentan en tablas y figuras estadísticas para facilitar su comprensión. Se procesaron y analizaron mediante estadística descriptiva e inferencial utilizando el paquete estadístico SPSS V.26, lo que permitió obtener y contrastar los objetivos de la investigación. La validez y confiabilidad de los instrumentos se establecieron mediante el juicio de expertos y el estadístico Alfa de Cronbach, respectivamente, con la ayuda de SPSS V.26. Para las inferencias estadísticas, se utilizó un nivel de significación del 5% ($\alpha = 0.05$) dado que se trata de una investigación educativa. Se aplicó la prueba de correlación de Spearman para verificar las hipótesis, lo que permitió demostrar los objetivos de la investigación.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Este estudio incorpora información relevante y actual de varios autores, además de teorías científicas que se han examinado en la sección de antecedentes. Se incluyen los nombres de los autores mencionados y los detalles completos de sus obras, tales como títulos, páginas, ediciones y otros aspectos pertinentes. Todo ello ha sido debidamente citado y referenciado conforme a las normas de derechos de autor y a la séptima edición del estilo APA.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Durante la investigación se cumplió:

1. Después de concluir el proyecto de investigación, se llevó a cabo la presentación formal ante la oficina de grados y títulos de la facultad. Este paso fue esencial para nombrar al asesor y obtener su informe, el cual resultó indispensable para formalizar la aprobación del proyecto.
2. Se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura, lo cual permitió consolidar la estructura del marco teórico que respalda la investigación. A continuación, se elaboró la matriz para la operacionalización de variables, organizando meticulosamente dimensiones, indicadores e ítems. Estos componentes fundamentales se utilizaron para desarrollar los instrumentos de investigación. Posteriormente, se establecieron los criterios de validez y confiabilidad a través del juicio de expertos y la aplicación del estadístico Alfa de Cronbach, estableciendo así una base sólida para la aplicación de los instrumentos y la recolección de datos subsiguiente. Finalmente, se realizó el

análisis estadístico de los datos recolectados y los resultados fueron organizados sistemáticamente para su presentación e interpretación.

3. Finalmente, se elaboró el borrador del informe final de la tesis con el invaluable apoyo del asesor. Este documento fue posteriormente presentado a la oficina de grados y títulos de la facultad, donde se procedió a la designación de los miembros del jurado. Los evaluadores verificaron que la investigación cumplía con todos los requisitos necesarios para un trabajo académico de esta índole, dejándola lista para ser defendida públicamente.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Se presentaron los resultados obtenidos de la investigación en tablas y figuras de la investigación denominada: Uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la institución educativa emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023.

4.2.1. Resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación

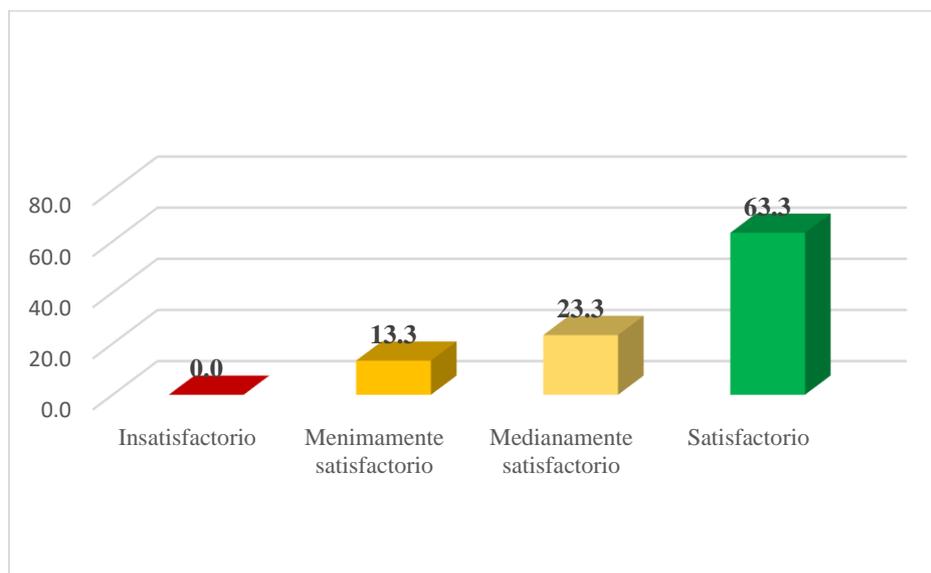
Resultados de la variable 1: Plataforma educativa Genially

Tabla 8: Nivel de satisfacción – Uso de la plataforma educativa Genially

Uso de la plataforma educativa Genially					
Puntuación	Escala	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
0 - 15	Insatisfactorio	0	0.0	0.0	0.0
16 - 30	Mínimamente satisfactorio	12	13.3	13.3	13.3
31 - 45	Medianamente satisfactorio	21	23.3	23.3	36.7
46 - 60	Satisfactorio	57	63.3	63.3	100.0
Total		90	100.0	100.0	

Fuente: *Resultado del cuestionario*

Gráfico 1: Resultado del cuestionario - Uso de la plataforma educativa Genially



Interpretación: De la tabla 8 se precisa que, la mayoría de los encuestados que son 57 estudiantes que representa al 63,3% se encuentran en el nivel satisfactorio con el uso de la plataforma Genially, asimismo de 21 que representa el 23, 3% se encuentra en el nivel medianamente satisfactorio con el uso de la plataforma Genially y solo 12 estudiantes que representa al 13.3% se encuentra en el nivel mínimamente satisfactorio con el uso de la plataforma educativa Genially, esto nos muestra que la mayoría de estudiantes muestran satisfacción al utilizar la plataforma Genially, lo que contribuiría positivamente en su proceso de aprendizaje de los estudiantes.

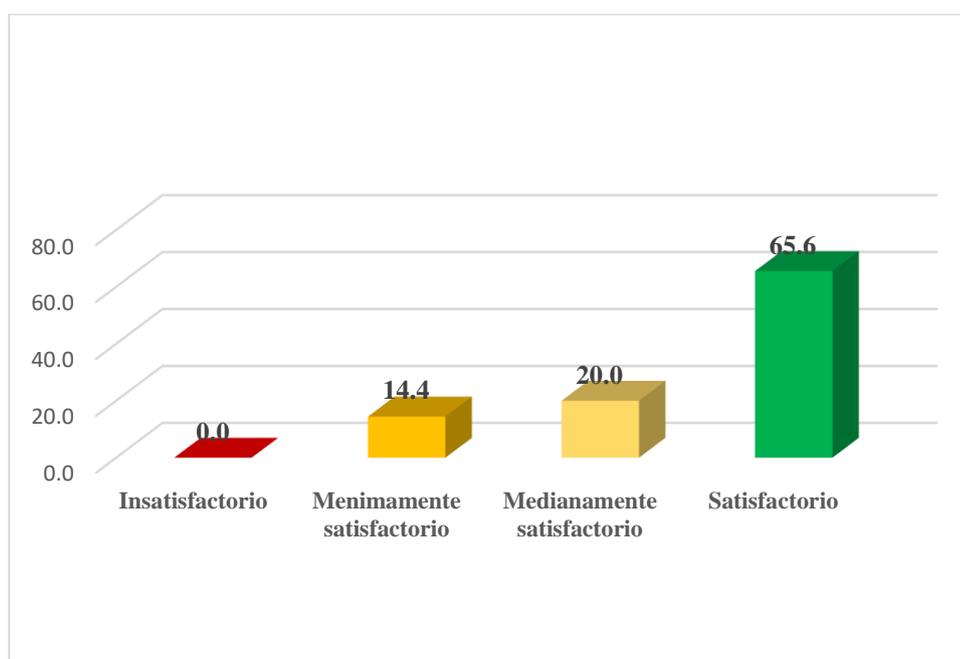
Resultados de la variable 2: Aprendizaje colaborativo

Tabla 9: Nivel de satisfacción – Aprendizaje colaborativo

Aprendizaje colaborativo					
Puntuación	Escala	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
0 - 15	Insatisfactorio	0	0.0	0.0	0.0
16 - 30	Mínimamente satisfactorio	13	14.4	14.4	14.4
31 - 45	Medianamente satisfactorio	18	20.0	20.0	34.4
46 - 60	Satisfactorio	59	65.6	65.6	100.0
Total		90	100.0	100.0	

Fuente: *Resultado del cuestionario*

Gráfico 2: Resultado del cuestionario - Aprendizaje colaborativo



Interpretación: De la tabla 9 se precisa que, la mayoría de los encuestados que son 59 estudiantes que representa al 65,6% se encuentran en el nivel satisfactorio con el aprendizaje colaborativo, asimismo de 18 estudiantes que representa al 20,0% se encuentra en nivel medianamente satisfactorio con el aprendizaje colaborativo y solo 13 estudiantes que representa al 14,4% se encuentra en el nivel mínimamente satisfactorio con el aprendizaje colaborativo, esto nos muestra que gran mayoría de estudiantes están satisfechos con el nivel de aprendizaje colaborativo.

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de Normalidad Kolmogorov – Smirnov

Para poder determinar la prueba de hipótesis se debe de establecer la normalidad de los datos con un nivel de confianza del 0,95 o 95% y un margen de error de 0,05 o 5%, entonces se rechaza la H_0 (Hipótesis nula), para ello se plantea las siguientes hipótesis:

H_0 : El conjunto de datos recopilados tiene una distribución normal.

H_1 : El conjunto de datos recopilados no tiene una distribución normal.

Estadístico de prueba o regla de decisión:

si $\rho - \text{valor} < 0,05$, se rechaza la H_0 .

si $\rho - \text{valor} \geq 0,05$, se acepta la H_0 y se rechaza a la H_1 .

Utilizando el SPSS V26, tenemos el resultado de normalidad.

Tabla 10: Pruebas de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Uso de la plataforma educativa Genially	,265	90	,000	,860	90	,000
Aprendizaje Colaborativo	,281	90	,000	,843	90	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Analizando los resultados de la prueba de la normalidad de *Kolmogorov-Smirnov*, el estadístico obtenido es de **0,265** y **0,281** de las variables de estudio, sabiendo que el nivel de significancia de ambas variables es menor que el nivel de significación ($\rho > 0,05$). Por lo tanto, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto quiere decir que los datos obtenidos tienen una distribución normal, en

consecuencia, se utilizará una prueba de hipótesis no paramétrica como de *Rho de Spearman*.

Evaluación de la hipótesis de investigación

a. Para la hipótesis general

El uso de la plataforma educativa Genially se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco.

b. Formulación de hipótesis estadísticas

H_0 = No existe relación significativa entre el uso de la plataforma Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco.

H_1 = Existe relación significativa entre el uso de la plataforma Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco.

c. Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

d. Prueba estadística - Rho de Spearman

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

Donde:

ρ : Coeficiente de correlación de Spearman

d : Diferencia entre los correspondientes datos de orden de x - y

n : Número de parejas de datos

En SPSS V.26 obtenemos la correlación entre el Uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo

Tabla 11: Correlación entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo

		Correlaciones	
		Uso de la plataforma educativa Genially	Aprendizaje Colaborativo
Rho de Spearman	Uso de la plataforma educativa Genially	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 ,780** . 90
	Aprendizaje Colaborativo	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,780** 1,000 . 90
			90

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

e. Decisión estadística:

El coeficiente de correlación de Rho Spearman calculado tiene un valor de $p = 0,000$ es menor que α , siendo $(0,000 < 0,05)$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y acepta la hipótesis alterna (H_1).

Interpretación: De los resultados obtenidos se deduce que existe una relación significativa positiva fuerte con un valor de **0,780** entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco.

4.4. Discusión de resultados

Al analizar los resultados obtenidos mediante los instrumentos de investigación, se evidencian diferencias objetivas entre las variables de estudio. En cuanto al uso de la plataforma educativa Genially, el 63.3% de los estudiantes se ubicaron en un nivel satisfactorio, lo que sugiere que aún hay margen para mejorar el uso de esta herramienta. Por otro lado, el 65.6% de los estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio en el aprendizaje colaborativo.

La prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov arrojó estadísticos de 0.265 y 0.281 para las variables de estudio, con niveles de significancia menores al nivel de significación ($\rho < 0.05$). Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna H_1 y se rechaza la hipótesis nula H_0 , indicando que los datos obtenidos siguen una distribución normal.

En relación con la hipótesis general sobre el uso de la plataforma Genially y el aprendizaje colaborativo, el coeficiente de correlación de Spearman mostró un valor de p menor que α ($0.000 < 0.05$). Esto conlleva a rechazar la hipótesis nula H_0 y aceptar la hipótesis alterna H_1 , demostrando una correlación positiva significativa y fuerte, con un valor de 0.780, entre el uso de la plataforma Genially y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.

En conclusión, la investigación confirma que existe una relación significativa entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.

CONCLUSIONES

1. Respecto a los problemas de investigación, podemos precisar que, existe relación significativa en el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco, según los resultados procesados, siendo que un 63,3% de estudiantes se encuentran en un nivel de satisfactorio con en el uso de la plataforma educativa Genially, asimismo 65,6% de estudiantes se encuentran en un nivel satisfactorio en cuanto al aprendizaje colaborativo.
2. Respecto a los objetivos de investigación podemos precisar que, el uso de la plataforma educativa Genially se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco, ya que observando los resultados del índice de correlación Rho de Spearman se obtuvo 0,780, es decir, que siendo esta una correlación positiva fuerte entre las variables de estudio.
3. Respecto a las hipótesis de investigación podemos precisar que, el uso de la plataforma educativa Genially se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco, así nos muestra la prueba de hipótesis, el coeficiente de correlación Rho de Spearman calculada tiene un p valor es menor que α es decir ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, se acepta la H_1 y se rechaza a la H_0 , es decir “existe relación significativa entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023”.
4. Finalmente, podemos precisar que, las intenciones previstos en la investigación se han cumplido ya que se determinó la relación existente entre las variables de estudio,

sin embargo, debemos de tener en cuenta que las variables de estudio vistas ahora son muy cambiantes y se encuentran en constante modificación y cambio, por ello se debe promover talleres sobre el uso de herramientas tecnológicas en los estudiantes de esta y otras instituciones educativas el cual ayudara a mejorar los aprendizajes en nuestros estudiantes y docentes.

RECOMENDACIONES

1. Planificar la ejecución de cursos de actualización y formación dirigidos tanto a docentes como a estudiantes con el fin de adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para gestionar y aplicar nuevas herramientas tecnológicas. Esto garantizará su preparación para enfrentar los desafíos del ámbito educativo. Es fundamental fomentar la asimilación y aplicación de herramientas específicas, como el desarrollo de competencias digitales, para optimizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta las demandas actuales del entorno educativo.
2. Motivar a los docentes y estudiantes para que se mantengan constantemente actualizados y al día en el uso y aplicación de plataformas educativas digitales, así como en la implementación de tácticas, métodos y estrategias de enseñanza innovadoras. Esto beneficiará al alumnado, ya que les permitirá mejorar la modalidad de trabajo académico, especialmente en situaciones de aprendizaje virtual, y a su vez, contribuirá a elevar el rendimiento en la adquisición de conocimientos.
3. Hacer uso de esta aplicación y otras ventajas de la tecnología con el objetivo de fomentar la colaboración en diversas instituciones educativas dentro del ámbito de la UGEL Pasco, así como en otras provincias y regiones del país. Se llevarán a cabo estudios comparativos para facilitar el conocimiento de distintas formas de trabajo académico y permitir su aplicación en otros contextos, lo que contribuirá a mejorar el ámbito educativo y, al mismo tiempo, a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica dentro de nuestro sistema educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado García, M. A. (2014). *Retroalimentación en educación n línea: Una estrategia para la construcción del conocimiento*. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 17(2). <https://doi.org/10.5944/ried.17.2.12678>
- Atahuaman Campos, G., & Galarza Medrano, J. B. (2023). *Herramienta ofimática de Google y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Integrado Agroindustrial Paucartambo – Pasco*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3384>
- Burgos, D., Escobar, A., & González, M. C. (2011). *Consejería estudiantil con estudiantes de enfermería de la Universidad del Valle: búsqueda, encuentro, permanente desafío*. Colombia Médica, 42(2), 86-94.
- Candiotti Mateo, L. A., & Palomino Diaz, J. G. (2023). *Herramientas TIC en el aprendizaje colaborativo del área de educación para el trabajo en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca - Pasco*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3616>
- Córdova, I. (2013). *Estadística aplicada a la investigación (2a ed.)*. Lima: San Marcos.
- Córdova, I. (2014). *El informe de investigación cuantitativa: excelente material para la alfabetización en investigación (Primera edición)*. Lima: San Marcos.
- Díaz, D., (2023). *Aplicación del Genially como herramienta didáctica para el dominio de la gramática del idioma inglés en los alumnos de 5to de primaria del Colegio Claretiano (Lima 2020)* [Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/12146>

- Díaz, M. F. R. (2023). *Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo: Nuevas tendencias*. Revista de la Universidad del Zulia, 14(39), 333-354. Evaluación en línea. (s.f.). Camjol.info. <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/download/9281/10582?inline=1>
- García, M., & Martínez, A. (2018). *Uso del recurso Genially en el aula de Educación Infantil*. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, 22, 15-26. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281259819002>
- González, L. (2020). *La aplicación de Genially como recurso didáctico en el aula universitaria*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 22(1), 16-25. Recuperado de: https://www.rediech.org/ojs/2020_1/pdf/1_12.pdf
- González Alfaro, R. F. (2022). *La planificación curricular: Punto de partida del trabajo pedagógico*. CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD, 13(1), 219–232. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.13.1.2022.13>
- GonzálezS, L. H. (2007). 8. *Panorama de la consejería estudiantil en la escuela de bacteriología y laboratorio clínico*. Encuentros de educación superior y pedagogía 2005, 107.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Martínez, D. R., & Espinal, M. K. (2023). *Cómo terminar una tesis: El paso a paso para hacer todo el desarrollo de una tesis*. In Amazon. <https://www.amazon.com/-/es/Dra-Rosario-Mart%C3%ADnez/dp/B0CNPVZ4PJ4>

- Medina, A. (n.d.). *LA videoconferencia: conceptualización, elementos y uso educativo*.
<https://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero2/Articulos/La%20videoconferencia.pdf>
- Osorio, J., (2023). *Uso del genially como recurso pedagógico en el aprendizaje de la asignatura desarrollo de potencial humano en los estudiantes de administración de la universidad nacional Santiago Antúnez de Mayolo, 2022* [Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo].
<http://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/5848>
- Quimbiamba Tuquerres, E. L. (2023). *Genially para la enseñanza aprendizaje de la etnomatemática en el quinto grado de la unidad educativa “Provincia El Oro”, cantón Cayambe* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15330>
- Valderrama, S. R. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: cuantitativa, cualitativa y mixta* (2a ed., 3a reimp.). Lima: San Marcos.
- Trujillo, M., (2023). *La herramienta Genially y el rendimiento académico del curso Seguridad Alimentaria en estudiantes de pregrado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (2022)* [Universidad de San Martín de Porres].
<https://hdl.handle.net/20.500.12727/11859>
- Tapia-Machuca, R., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020). *Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato*. CIENCIAMATRIA, 6(3), 29-48.
<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>

ANEXOS

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria

CUESTIONARIO DE USO DE PLATAFORMA EDUCATIVA GENIALLY

INSTRUCCIONES:

El cuestionario consta de 12 ítems. Cada ítem incluye cinco respuestas. Marque con una (x) solo una respuesta en el cuadro que considere pertinente. La información solicitada es de carácter confidencial y anónima.

Respuesta: Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)

N°	ÍTEMS	Escala de valoración				
		5	4	3	2	1
Dimensión 1: Sala de clase virtual						
1.	¿Muestra conocimientos en el manejo de la plataforma Classroom para desarrollar sus actividades de aprendizaje?					
2.	¿Muestra habilidad para navegar en la plataforma de Classroom con la información compartida con sus docentes?					
3.	¿Considera que el docente utiliza la plataforma Classroom para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje?					
4.	¿Los recursos que presenta el docente en la plataforma Classroom son motivadoras para desarrollar las actividades de aprendizaje?					
Dimensión 2: Videoconferencia						
5.	¿El docente utiliza la aplicación Meet para el desarrollar sus actividades de aprendizaje mediante videoconferencias?					
6.	¿Considera usted que el docente utiliza la herramienta Zoom para desarrollar sus actividades de aprendizaje mediante videoconferencia?					
7.	¿El docente utiliza la aplicación informática para desarrollar sus actividades de aprendizaje de manera colaborativa mediante videoconferencias?					
8.	¿Considera usted que las aplicaciones informáticas permiten interactuar de forma colaborativa y en tiempo real?					
Dimensión 3: Evaluación en línea						
9.	¿El docente utiliza la aplicación de Kahoot para crear evaluaciones en línea de manera colaborativa?					
10.	¿Considera usted que la aplicación de Quizizz permite crear evaluaciones en línea muy interactivas?					
11.	¿Considera que publica y comparte sus recursos digitales en la internet con aplicaciones informáticas?					
12.	¿Con que frecuencia el docente realiza evaluaciones en línea para observar el resultado de la actividad de aprendizaje?					

Gracias por su apoyo.

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

INSTRUCCIONES:

El cuestionario consta de 12 ítems. Cada ítem incluye cinco respuestas. Marque con una (x) solo una respuesta en el cuadro que considere pertinente. La información solicitada es de carácter confidencial y anónima.

Respuesta: Siempre (5) Casi siempre (4) Algunas veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)

N°	ÍTEMS	Escala de valoración				
		5	4	3	2	1
Dimensión 1: Colaboración						
1.	¿El docente demuestra la participación activa para lograr objetivos del aprendizaje promoviendo el aprendizaje colaborativo entre los miembros del grupo?					
2.	¿El estudiante participa en actividades de aprendizaje colaborativo utilizando herramientas digitales para lograr su objetivo?					
3.	¿Usted se considera motivado(a) para participar en actividades de aprendizaje colaborativo utilizando herramientas digitales?					
4.	¿El docente posee la habilidad de trabajar en equipo con otros docentes o estudiantes para alcanzar objetivos mutuos empleando herramientas digitales?					
Dimensión 2: Comunicación						
5.	¿Considera usted que la comunicación entre los miembros del equipo de trabajo mejora la realización de las actividades de aprendizaje?					
6.	¿Considera usted que el trabajo colaborativo permite expresar variadas propuestas con diferentes puntos de vista al realizar una actividad grupal?					
7.	¿Considera que la virtualidad mejora la comunicación coordinada en los grupos de trabajo empleando herramientas digitales?					
8.	¿Considera usted que se puede establecer una comunicación eficaz utilizando herramientas digitales en línea (WhatsApp, Zoom, Meet) para desarrollar el aprendizaje colaborativo?					
Dimensión 3: Mecanismos de aprendizaje						
9.	¿Usted considera útil la intervención grupal en la búsqueda de información para el aprendizaje colaborativo?					
10.	¿Considera que el aprendizaje colaborativo mejora su comprensión de los temas o conceptos estudiados cuando utiliza las herramientas digitales?					
11.	¿Usted considera que aplica a su realidad los conocimientos adquiridos en el aprendizaje colaborativo empleando herramientas digitales?					
12.	¿Cree usted que el aprendizaje colaborativo con herramientas digitales motiva el desarrollo de habilidades personales en estudiantes?					

Gracias por su apoyo.

Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Escuela de Formación Profesional de Educación Secundaria

**RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE
 INVESTIGACIÓN**

Estudiante	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12
Est 1	3	4	3	5	5	5	3	2	3	4	5	4
Est 2	3	5	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4
Est 3	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5
Est 4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5
Est 5	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
Est 6	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Est 7	3	4	3	4	3	4	4	5	3	4	5	4
Est 8	2	2	2	1	2	3	1	2	3	3	2	2
Est 9	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	2	5
Est 10	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4
Est 11	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	1
Est 12	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4
Est 13	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	5	4
Est 14	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	5	5
Est 15	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	1	3
Est 16	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5
Est 17	3	1	2	1	3	2	2	1	3	2	1	3
Est 18	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3
Est 19	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4
Est 20	4	3	3	5	4	4	3	3	5	3	5	4
Est 21	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5
Est 22	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
Est 23	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
Est 24	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Est 25	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	4	4
Est 26	4	3	4	5	4	5	4	3	4	3	4	5
Est 27	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4
Est 28	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	1
Est 29	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
Est 30	3	3	4	5	3	4	4	5	4	3	5	3
Est 31	3	4	3	5	5	5	3	2	3	4	5	4

Est 32	3	5	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4
Est 33	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5
Est 34	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5
Est 35	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
Est 36	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Est 37	3	4	3	4	3	4	4	5	3	4	5	4
Est 38	2	2	2	1	2	3	1	2	3	3	2	2
Est 39	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	2	5
Est 40	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4
Est 41	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	1
Est 42	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4
Est 43	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	5	4
Est 44	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	5	5
Est 45	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	1	3
Est 46	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5
Est 47	3	1	2	1	3	2	2	1	3	2	1	3
Est 48	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3
Est 49	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4
Est 50	4	3	3	5	4	4	3	3	5	3	5	4
Est 51	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5
Est 52	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
Est 53	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
Est 54	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Est 55	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	4	4
Est 56	4	3	4	5	4	5	4	3	4	3	4	5
Est 57	4	4	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4
Est 58	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	1
Est 59	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
Est 60	3	3	4	5	3	4	4	5	4	3	5	3
Est 61	3	4	3	5	5	5	3	2	3	4	5	4
Est 62	3	5	4	5	5	5	3	3	4	4	4	4
Est 63	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5
Est 64	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5
Est 65	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
Est 66	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
Est 67	3	4	3	4	3	4	4	5	3	4	5	4
Est 68	2	2	2	1	2	3	1	2	3	3	2	2
Est 69	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	2	5
Est 70	3	4	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4
Est 71	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	4	1
Est 72	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	5	4

Est 73	2	2	3	2	3	4	5	4	1	4	1	2
Est 74	3	4	4	4	3	3	3	5	4	4	5	5
Est 75	4	3	4	3	3	2	3	4	4	4	1	3
Est 76	5	4	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5
Est 77	3	1	2	1	3	2	2	1	3	2	1	3
Est 78	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3
Est 79	4	3	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4
Est 80	4	3	3	5	4	4	3	3	5	3	5	4
Est 81	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	5
Est 82	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Est 83	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3
Est 84	3	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Est 85	2	3	2	3	3	2	4	4	3	2	4	4
Est 86	1	3	4	1	5	1	4	3	3	3	3	1
Est 87	2	4	2	1	5	2	3	4	4	2	2	1
Est 88	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	1	1
Est 89	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
Est 90	3	3	4	5	3	4	4	5	4	3	5	3

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general a. ¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?</p> <p>Problemas específicos: a. ¿Qué relación existe entre la sala de clase virtual y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023? b. ¿Qué relación existe entre la videoconferencia y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?</p>	<p>Objetivo general a. Determinar la relación que existe entre el uso de la plataforma educativa Genially y el aprendizaje colaborativo en alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco – 2023.</p> <p>Objetivos específicos: a. Determinar la relación que existe entre la sala de clase virtual y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023. b. Determinar la relación que existe entre la videoconferencia y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa</p>	<p>Hipótesis general a. El uso de la plataforma educativa Ganially se relacionan significativamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.</p> <p>Hipótesis específicas b. La sala de clase virtual se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023. c. La videoconferencia se relaciona significativamente con el grupo formal en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023. d. La evaluación en línea se relaciona significativamente con</p>	<p>Variable 1: Uso de la plataforma educativa Genially</p> <p>Variable 2: Aprendizaje colaborativo</p>	<p>Nivel de investigación: Correlacional</p> <p>Tipo de investigación: Básica</p> <p>Diseño de investigación: No experimental</p> <div data-bbox="1827 911 2085 1118" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 --- r --- O2 </pre> </div> <p>Donde: M = Muestra O₁ = Variable 1 r = Relación entre variables O₂ = Variable 2</p> <p>Población:</p>

<p>c. ¿Qué relación existe entre la evaluación en línea y el aprendizaje colaborativo en alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023?</p>	<p>Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.</p> <p>c. Determinar la relación que existe entre la evaluación en línea y el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco 2023.</p>	<p>el aprendizaje colaborativo en alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco - 2023.</p>		<p>221 estudiantes de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco.</p> <p>Muestra:</p> <p>90 estudiantes de la I.E.</p> <p>Método de investigación:</p> <p>Científico, Hipotético deductivo</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

FOTOS

