

Escuela de Posgrado

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Tesis

Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - Huancayo, 2022

Maribel Yessica Baltazar Muñoz

Para optar el Grado Académico de
Maestro en Educación con Mención en
Docencia en Educación Superior

Huancayo, 2023

Repositorio Institucional Continental
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

INFORME DE CONFORMIDAD DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

A : Mg. JAIME SOBRADOS TAPIA
Director Académico de la Escuela de Posgrado
DE : Dr. Aldo Aguayo Melendez
Asesor del Trabajo de Investigación
ASUNTO : Remito resultado de evaluación de originalidad de Trabajo de Investigación
FECHA : 27 de octubre 2023

Con sumo agrado me dirijo a vuestro despacho para saludarlo y en vista de haber sido designado Asesor del Trabajo de Investigación titulado "**HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL –HUANCAYO, 2022**", perteneciente a **BACH. MARIBEL YESSICA BALTAZAR MUÑOZ**, de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**; se procedió con la carga del documento a la plataforma "Turnitin" y se realizó la verificación completa de las coincidencias resaltadas por el software dando por resultado **20 %** de similitud (informe adjunto) sin encontrarse hallazgos relacionados a plagio. Se utilizaron los siguientes filtros:

- Filtro de exclusión de bibliografía SI NO
- Filtro de exclusión de grupos de palabras menores (Nº de palabras excluidas: **4**) SI NO
- Exclusión de fuente por trabajo anterior del mismo estudiante SI NO

En consecuencia, se determina que el trabajo de investigación constituye un documento original al presentar similitud de otros autores (citas) por debajo del porcentaje establecido por la Universidad.

Recae toda responsabilidad del contenido de la tesis sobre el autor y asesor, en concordancia a los principios de legalidad, presunción de veracidad y simplicidad, expresados en el Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales – RENATI y en la Directiva 003-2016-R/UC.

Esperando la atención a la presente, me despido sin otro particular y sea propicia la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Dr. Aldo Aguayo Melendez
24006365

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Baltazar Muñoz Maribel Yessica**, identificado con Documento Nacional de Identidad N° 40460548, de la **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Continental, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación titulado: **“HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – HUANCAYO, 2022”**, es de mi autoría, el mismo que presento para optar el Grado Académico de **MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN**.
2. El Trabajo de Investigación no ha sido plagiado ni total ni parcialmente, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. El Trabajo de Investigación es original e inédito, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Lima, 07 de Agosto de 2023.



BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA
DNI. N° 40460548



Huella

Arequipa

Av. Los Incas S/N,
José Luis Bustamante y Rivero
(054) 412 030

Calle Alfonso Ugarte 607, Yanahuara
(054) 412 030

Huancayo

Av. San Carlos 1980
(064) 481 430

Cusco

Urb. Manuel Prado - Lote B, N° 7 Av. Collasuyo
(084) 480 070

Sector Angostura KM. 10,
carretera San Jerónimo - Saylla
(084) 480 070

Lima

Av. Alfredo Mendiola 5210, Los Olivos
(01) 213 2760

Jr. Junín 355, Miraflores
(01) 213 2760

Tesis Baltazar Muñoz

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

11%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	staging.open.umn.edu Fuente de Internet	1%
4	www.ti.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Cientifica del Sur Trabajo del estudiante	1%
7	www.researchgate.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Submitted on 1685541226252 Trabajo del estudiante	1%

9	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	1 %
10	Submitted to Universidad Nacional Mayor de San Marcos Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.unica.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	ciencialatina.org Fuente de Internet	<1 %
13	Pedro Félix Novoa-Castillo, Yrene Cecilia Uribe-Hernandez, Luzmila Lourdes Garro-Aburto, Rosalinn Francisca Cancino-Verde. "Estrategias metacognitivas en entornos digitales para estudiantes con baja comprensión lectora", Revista Electrónica de Investigación Educativa, 2021 Publicación	<1 %
14	José Manuel Bautista-Vallejo, Rafael Manuel Hernández-Carrera. "Aprendizaje basado en el modelo STEM y la clave de la metacognición", Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation, 2020 Publicación	<1 %
15	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %

16	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
17	eprints.uanl.mx Fuente de Internet	<1 %
18	Edgar Velasquez Vasquez. "Control interno y desarrollo local de las municipalidades", Journal of the Academy, 2019 Publicación	<1 %
19	Verónica Barría, Ricel Martínez, Hernán Robledo. "Estilos de aprendizaje y metacognición en la Práctica Profesional", Praxis & Saber, 2022 Publicación	<1 %
20	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
21	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
22	journals.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad de San Martín de Porres Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	<1 %

25	Jacqueline Livia Achahuanco Villogas. "Gestión administrativa y uso de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) en dos instituciones educativas del distrito de la Molina, 2021", EVSOS, 2023 Publicación	<1 %
26	zagan.unizar.es Fuente de Internet	<1 %
27	revistas.urp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Adolfo Ibáñez Trabajo del estudiante	<1 %
29	es.readkong.com Fuente de Internet	<1 %
30	María José Rojas Puell, Fernando Miguel Runzer Colmenares, Danna Lucía Salazar Gastelu, Alejandra Medina Hernández. "Frecuencia de alergia alimentaria en estudiantes de medicina humana de una universidad privada", Revista Alergia México, 2023 Publicación	<1 %
31	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad Tecnológica Israel Trabajo del estudiante	<1 %

33

Submitted to Universidad Virtual - UDG

Trabajo del estudiante

<1 %

34

scielo.sld.cu

Fuente de Internet

<1 %

35

Claudia Paola Ibaceta Vergara, Camila Fernanda Villanueva Morales. "Entornos virtuales de aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno", *Perspectiva Educacional*, 2021

Publicación

<1 %

36

theibfr.com

Fuente de Internet

<1 %

37

Adriana Patricia Huertas Bustos, Grace Judith Vesga Bravo, Mauricio Galindo León. "Validación del instrumento 'inventario de habilidades metacognitivas (Mai)' con estudiantes colombianos", *Praxis & Saber*, 2014

Publicación

<1 %

38

Submitted to Universidad de Manizales

Trabajo del estudiante

<1 %

39

Submitted to Universidad Nacional de Colombia

Trabajo del estudiante

<1 %

40

Submitted to indoamerica

Trabajo del estudiante

<1 %

41

www.theibfr.com

Fuente de Internet

<1 %

42

Submitted to Consorcio CIXUG

Trabajo del estudiante

<1 %

43

Marco Arturo Valladares Villagómez.
"Perspectiva de los docentes y estudiantes
frente a la virtualización educativa como
alternativa en tiempos de COVID-19 en la
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de
la Universidad Central del Ecuador",
Universitat Politecnica de Valencia, 2021

Publicación

<1 %

44

Submitted to Universidad Catolica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

<1 %

45

Yamarú del Valle Chirinos Araque, Adán
Guillermo Ramírez García, Roberto Godínez
López, Nataliya Barbera Alvarado et al.
"Tendencias en la investigación universitaria.
Una visión desde Latinoamérica. Volumen
XX", Alianza de Investigadores
Internacionales SAS, 2023

Publicación

<1 %

46

Submitted to CONACYT

Trabajo del estudiante

<1 %

47

moam.info

Fuente de Internet

<1 %

48

repositorio.autonoma.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

49

Fernando Grimaldo Inocente Jacobe, Milagros Sandoval Ypanaque, Domingo Hernández Celis. "Incidencia del leasing operativo en los estados financieros de las empresas", TecnoHumanismo, 2022

Publicación

<1 %

50

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

51

Maritza Elizabeth Arones Mayuri, Yrma Rosa Godoy Pereyra, Jackeline Gricelda Eslava De La Cruz, Fernando Alberto Guerrero Salazar et al. "Learning progress in university students associated with disruptive innovation of metacognitive strategies in times of COVID-19", 2021 7th International Conference on Education and Training Technologies, 2021

Publicación

<1 %

52

Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo

Trabajo del estudiante

<1 %

53

Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana

<1 %

54

www.upel.edu.ve

Fuente de Internet

<1 %

55

"Experiencias en la toma de decisiones en el proceso de selección de directores por parte del equipo directivo de un Servicio Local de Educación: un estudio de caso", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2022

Publicación

<1 %

56

Submitted to Universidad Técnica de Machala

Trabajo del estudiante

<1 %

57

"Diseño de una metodología para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación técnica-profesional", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2021

Publicación

<1 %

58

Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE

Trabajo del estudiante

<1 %

59

Submitted to Universidad Alfonso X el Sabio

Trabajo del estudiante

<1 %

60

Pedro Félix Novoa Castillo. "Estrategias de aplicación digital en la comprensión de textos narrativos", Investigaciones Sobre Lectura, 2019

Publicación

<1 %

61

eprints.rclis.org

Fuente de Internet

<1 %

62

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

63

Mario Alberto González Medina, Diana Carolina Treviño Villarreal. "Reading promotion, behavior, and comprehension and its relationship to the educational achievement of Mexican high school students", Cogent Education, 2020

Publicación

<1 %

64

Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

65

"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 32 (2016)", Brill, 2018

Publicación

<1 %

66

Cristian Castro-Vargas, Maritza Cabana-Caceres, Laberiano Andrade-Arenas. "Impact of Project-Based Learning on Networking and Communications Competences", International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 2020

Publicación

<1 %

67

Diana Lady Cueva-Martínez, Héctor David Plaza-Escandón, Norma Marlene Parra-

<1 %

Rodríguez, Hilda Susana Balla-Paguay.
"ESCRITURA Y DESARROLLO PSICOMOTOR
EN NIÑOS DE SEIS AÑOS", Prohominum,
2022

Publicación

68

Iving E. Alvarado-Carías, José Gabriel Milla
Mejía, Nubia Hadanary Molina Baide, Elena
M. Gonzales Bardales et al. "Electronic
medical portfolio as a tool in formative
assessment: a literature review", Innovare:
Revista de ciencia y tecnología, 2022

Publicación

<1 %

69

Submitted to Universidad Cuauhtemoc

Trabajo del estudiante

<1 %

70

"El rol de la investigación en la formación
inicial de profesores y profesoras de
educación básica", Pontificia Universidad
Catolica de Chile, 2020

Publicación

<1 %

71

Germania Paulina Guevara Yerovi, Juan Carlos
Marcillo Coello. "Relación entre
funcionamiento familiar y atención sostenida
de los estudiantes de básica superior de las
Unidades Educativas del cantón Riobamba.",
Tesla Revista Científica, 2023

Publicación

<1 %

72

Rosa Colomina, Ana Remesal. "Social
presence and virtual collaborative learning

<1 %

processes in higher education / Presencia social y procesos de aprendizaje colaborativo virtual en educación superior", Infancia y Aprendizaje, 2015

Publicación

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 7 words

Excluir bibliografía

Activo

Asesor

Dr. Aldo Aguayo Meléndez

Agradecimiento

A mi familia por su apoyo incondicional y por darme fortaleza para seguir adelante.

A mis maestros, por compartir sus conocimientos y experiencias que influyen en nuestros saberes a lo largo de la maestría.

A la Universidad Continental por facilitarme el camino y brindarme lo necesario para finalizar la maestría.

Dedicatoria

A mis hijos: Carla, Jonathan y Aarón que día a día me dan fuerza y me estimulan a seguir adelante.

A mis Padres, Brígida y Macedonio que con su cariño y amor me impulsa a confiar en nuestros objetivos.

Índice

Portada	I
Asesor	II
Agradecimiento	III
Dedicatoria	IV
Índice	V
Índice de Tablas	VI
Índice de Figuras	VII
Resumen	VIII
Abstract	IX
Introducción	X
Capítulo I	
Planteamiento del estudio	
1.1. Planteamiento y formulación del problema	15
1.1.1. Planteamiento del problema	15
1.1.2. Formulación del problema	17
A. Problema General	17
B. Problemas Específicos	15
1.2. Determinación de objetivos	17
1.2.1. Objetivo general	17
1.2.2. Objetivos específicos	17
1.3. Justificación e importancia del estudio	18
1.4. Limitaciones de la investigación	20
Capítulo II	
Marco teórico	
2.1. Antecedentes de la investigación	21
2.1.1. Antecedentes internacionales	21
2.1.2. Antecedentes nacionales	23
2.1.3. Antecedentes Locales	25
2.2. Bases teóricas	26
2.2.1. Habilidades metacognitivas	26
A. Habilidades de percepción	27
B. Habilidades intrínsecas	27

C.	Habilidades de control	28
D.	Habilidades de autorregulación	28
2.2.2.	Aprendizaje en entornos virtuales	29
A.	Instrumentalización de aplicaciones informáticas	30
B.	Gestión de información hipertextual y multimedia.	30
C.	Contexto virtual de aprendizaje	31
2.3.	Definición de términos básicos	31
2.3.1.	Adaptación	31
2.3.2.	Autocontrol	31
2.3.3.	Autorregulación	31
2.3.4.	Cognición	32
2.3.5.	conciencia	32
2.3.6.	Entornos virtuales	32
2.3.7.	Estrategia	32
2.3.8.	Habilidades	32
2.3.9.	Habilidades metacognitivas	33
2.3.10.	Introspección	33
2.3.11.	Metacognición	33
2.3.12.	Percepción	33
Capítulo III		
Hipótesis y variables		
3.1.	Hipótesis	34
3.1.1.	Hipótesis general	34
3.1.2.	Hipótesis específicas	34
3.2.	Operacionalización de variables	35
3.2.1.	Definición conceptual de las variables	35
3.2.2.	Definición operacional de las variables	35
3.2.3.	Matriz de operacionalización de variables	36
Capítulo IV		
Metodología del estudio		
4.1.	Método, tipo y alcance de la investigación	39
4.1.1.	Método	39
4.1.2.	Tipo	39
4.1.3.	Alcance	39

4.2.	Diseño de la investigación	41
4.3.	Población y muestra	41
4.3.1.	Población	41
4.3.2.	Muestra	42
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
4.5.	Técnicas de análisis de datos	46

Capítulo V

Resultados

5.1.	Resultados y análisis	48
5.2.	Discusión de resultados	78

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Anexo 3: Instrumentos de investigación

Anexo 4: Validación de instrumentos

Anexo 5: Confiabilización de instrumentos

Anexo 6: Informe de aprobación del Asesor de la Tesis

Anexo 7: Formato 08 – autorización de Universidad Continental – Huancayo

Anexo 8: Informe comité de ética

Anexo 9: Consentimiento Informado

Anexo 10: Cuestionario tomado a los estudiantes

Índice de Tablas

Índice de Figuras

Índice de Tablas

Tabla 1.	Género de los participantes	44
Tabla 2.	Edad de los participantes.	45
Tabla 3.	Juicio de expertos de los instrumentos propuestos	47
Tabla 4.	Confiabilidad de los instrumentos	46
Tabla 5.	Estadígrafos de los puntajes de las habilidades Metacognitivas.	50
Tabla 6.	Niveles de las Habilidades Metacognitivas.	51
Tabla 7.	Niveles de las dimensiones de las Habilidades Metacognitivas.	52
Tabla 8.	Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según Género.	53
Tabla 9.	Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según edad.	54
Tabla 10.	Estadígrafos de los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales	56
Tabla 11.	Niveles de Aprendizaje en entornos virtuales.	57
Tabla 12.	Niveles de las dimensiones de Aprendizaje en entornos virtuales.	58
Tabla 13.	Niveles de las dimensiones de aprendizaje en entornos virtuales. según Género.	59
Tabla 14.	Niveles de aprendizaje en entornos virtuales, según edad.	60
Tabla 15.	Prueba de Normalidad de las variables	60
Tabla 16.	Correlación de los puntajes de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales	64
Tabla 17.	Correlación de los puntajes de habilidades metacognitivas con las dimensiones del aprendizaje en entornos virtuales.	64
Tabla 18.	Correlación de los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales con las dimensiones de habilidades metacognitivas.	64
Tabla 19.	Tabla de contingencia de los niveles de Habilidades Metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales.	65
Tabla 20.	Prueba de la hipótesis general mediante r de Pearson	67
Tabla 21.	Prueba de la hipótesis específica 1 mediante r de Pearson	68

Tabla 22.	Prueba de la hipótesis específica 2 mediante r de Pearson	70
Tabla 23.	Prueba de la hipótesis específica 3 mediante r de Pearson	71
Tabla 24.	Prueba de la hipótesis específica 4 mediante r de Pearson	74
Tabla 25.	Prueba de la hipótesis específica 5 mediante r de Pearson	74
Tabla 26.	Prueba de la hipótesis específica 6 mediante r de Pearson	75
Tabla 27.	Prueba de la hipótesis específica 5 mediante r de Pearson	77

Índice de Figuras

Figura 1.	Histograma de los puntajes de la escala sobre Habilidades Metacognitivas.	50
Figura 2.	Niveles de las Habilidades Metacognitivas.	52
Figura 3.	Niveles de las dimensiones de las habilidades Metacognitivas.	53
Figura 4.	Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según Género.	54
Figura 5.	Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según edad.	55
Figura 6.	Histograma de los puntajes de la escala sobre Aprendizaje en entornos virtuales.	56
Figura 7.	Niveles de aprendizaje en entornos virtuales.	57
Figura 8.	Niveles de las dimensiones de aprendizaje en entornos virtuales.	59
Figura 9.	Niveles de aprendizaje en entornos virtuales, según Género	60
Figura 10.	Niveles de aprendizaje en entornos virtuales, según edad.	61
Figura 11.	Diagrama de dispersión de los puntajes de liderazgo educativo y desarrollo docente.	63
Figura 12.	Gráfico de contingencia de los niveles de Habilidades Metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales.	66

Resumen

La presente investigación abordó la problemática ¿Cuál es la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la Universidad Continental – 2022?, se planteó el objetivo de determinar la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la Universidad Continental – 2022, por ello el enfoque fue cuantitativo, de tipo básico, con alcance correlacional y diseño no experimental correlacional transaccional, considerando la participación de 46 estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental, sede Huancayo, seleccionados en base a un muestreo probabilístico. La técnica de recolección de datos utilizada fue la encuesta, instrumento cuestionario con 32 ítems para la primera variable (habilidades metacognitivas) y 24 ítems para la segunda variable (aprendizaje en entornos virtuales), basada en el análisis de la estadística descriptiva e inferencial, se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson, para la comprobación de las hipótesis mediante la interpretación de la significancia asintótica (p-valor) y para rechazar o aceptar la hipótesis nula (H_0). se concluye con la aceptación de la hipótesis: existe relación directa y significativa entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental-Huancayo 2022 para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.668.

Palabras clave: habilidades metacognitivas, habilidades perceptivas, habilidades intrínsecas, habilidades de control, habilidades de autorregulación, entornos virtuales de aprendizaje.

Abstract

The present investigation addressed the problem: What is the relationship between metacognitive skills and learning in virtual environments in human medicine students of the Continental University - 2022? the objective of determining the relationship between metacognitive skills and learning in virtual environments was raised. in human medicine students of the Continental University - 2022, for this reason the approach was quantitative, of a basic type, with a correlational scope and a non-experimental correlational transactional design, considering the participation of 46 students of the first cycle of Human Medicine of the Continental University, yields Huancayo, selected based on probabilistic sampling. The data collection technique used was the survey, a questionnaire instrument with 32 items for the first variable (metacognitive skills) and 24 items for the second variable (learning in virtual environments), based on the analysis of descriptive and inferential statistics. Pearson's correlation coefficient were applied to test the hypotheses by interpreting the asymptotic significance (p-value) and to reject or accept the null hypothesis (Ho). It is concluded with the acceptance of the hypothesis: there is a direct and significant relationship between metacognitive skills and learning in virtual environments in students of the 1st cycle of Human Medicine of the Continental-Huancayo University 2022 for a p-value 0.000 is less than significance ($\alpha = 0.050$) and with the Pearson R parametric test with a value of 0.668.

Keywords: metacognitive skills, perceptual skills, intrinsic skills, control skills, self-regulation skills Virtual learning environments.

Introducción

La investigación aborda las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina Humana de la universidad Continental Huancayo 2022, definiendo a la primera variable como la capacidad de reconocer y analizar con precisión el propio conocimiento, emociones y limitaciones, así como el de otras personas, asimismo, es la capacidad de comprender la interacción real de estos pensamientos y emociones con su impacto en la vida y en el comportamiento humano, además de identificar estos fenómenos como representaciones subjetivas que son distintas de la realidad permitiendo modificar el accionar del ser humano (Irwin, 2017).

Asimismo, los entornos virtuales de aprendizaje son espacios digitales donde se sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de un sistema de administración TIC, brindan a los docentes y estudiantes espacios de aprendizaje activo, funcionando en base a un programa curricular propiciado por un conjunto de interacciones digitales sincrónicas y/o asincrónicas. (Ibaceta y Villanueva, 2021 y Quezada, 2013).

El problema que aborda la investigación es ¿Cuál es la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – Huancayo 2022?, con el objeto de determinar la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – Huancayo 2022, donde se aplicaron dos instrumentos: cuestionario con 32 ítem para la primera variable (habilidades metacognitivas) y 24 ítems para la segunda variable (aprendizaje en entornos virtuales).

La investigación está organizada en 5 capítulos, el primero aborda el planteamiento del problema, descripción, formulación del problema, determinación de los objetivos, justificación e importancia. La segunda trata sobre los antecedentes del estudio, las bases teóricas que sustentan la investigación y los términos básicos, en tanto el tercer capítulo abarca la hipótesis, variables y su operacionalización. Seguidamente el capítulo 4 contiene la metodología, tipo de investigación, diseño, población y muestra, la técnica de recolección y la técnica de análisis de datos como ultimo el capítulo cinco donde

se da a conocer los resultados, la prueba de hipótesis, discusión de resultados y finalmente las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

1.1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

En los últimos años, se ha producido un vertiginoso desarrollo de la sociedad tecnológica que ha favorecido el surgimiento de la sociedad global, según Mato et al. (2017) denominada sociedad del conocimiento, sin embargo, a raíz del aislamiento social por COVID 19, la educación se vio enfrentada a buscar nuevos escenarios para contribuir con el aprendizaje, por ello la evolución de la educación en entornos virtuales ha proporcionado recursos y espacios complejos en los que participan muchos agentes. Por tal motivo, se ha hecho énfasis en tecnologías que ya existían y que muchos desconocían por lo que fue necesario enfrentar y adoptar nuevos escenarios, donde los estudiantes y el docente puedan interactuar centrándose en la construcción y sistematización del conocimiento para desarrollar habilidades metacognitivas. Asimismo, Solorzano (2021) señaló que, partiendo de la realidad coyuntural y la continuidad en el proceso educativo de los estudiantes, se puede lograr aprendizajes relevantes, planteando soluciones innovadoras y que la enseñanza se encuentre distribuida a través de los entornos virtuales de aprendizaje.

A nivel internacional, diversos estudios consideraron que el desarrollo de habilidades metacognitivas y del aprendizaje en entornos virtuales tienen una relación significativa para mejorar el conocimiento y la autorregulación de sus saberes (Sierra, 2015; Arias, 2019). Además, la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2015) mencionó que la educación es universalmente un derecho humano fundamental. Pese a ello, muchos estudiantes aún desconocen las competencias digitales en entornos virtuales y, por ende, no desarrollan habilidades cognitivas ni metacognitivas, sin embargo, la sociedad requiere estudiantes y docentes con un perfil relacionado a estas competencias que

implica incorporar en el proceso formativo el conocimiento y espacios de los entornos virtuales en el aprendizaje.

A nivel nacional, se ha observado que los estudiantes al enfrentar actividades de aprendizaje lo hacen de manera automática e incluso memorista, sin preocuparse en comprender lo que están realizando, con el fin de solo cumplir. Por ello, esta forma de actuar no les permite desarrollar sus competencias y habilidades metacognitivas, más bien los alienta el facilismo académico. Si bien, la problemática puede deberse a múltiples factores, es cierto que existe relación entre los ambientes virtuales de aprendizaje con el desarrollo de habilidades metacognitivas. En la sociedad, es importante las herramientas tecnológicas de información y las diversas formas de aprender aplicando estrategias innovadoras que fortalezcan el proceso de enseñanza, donde los estudiantes desarrollen un aprendizaje autónomo y autorregulado. Por ello, Sierra (2015) señaló que al estudiantado le corresponde desarrollar conciencia metacognitiva y adquirir herramientas que favorezcan la autoevaluación del aprendizaje para comprender los contenidos y obtener un aprendizaje significativo.

A nivel local, se ha observado una realidad similar en otros espacios descritos, ya que en estos dos últimos años la convivencia con la pandemia ha permitido el uso de la tecnología para el aprendizaje, sin embargo, no todos los estudiantes y docentes conocen las ventajas del aprendizaje virtual y su relación con el desarrollo de habilidades metacognitivas, especialmente en los estudiantes de Medicina Humana. Por tanto, las instituciones de educación superior, especialmente la universidad, objeto de estudio, donde aún no han desarrollado estrategias y habilidades metacognitivas que les permitan establecer con éxito los mecanismos de regulación de su propio aprendizaje, caso contrario se traducirá en un bajo nivel de aprendizaje y desarrollo de habilidades del pensamiento necesarias para enfrentar con éxito las diversas situaciones de la vida. De esta manera, se resalta la necesidad de determinar el nivel de relación entre las habilidades

metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - 2022.

1.1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

A. PROBLEMA GENERAL:

¿Cuál es la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?

B. PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

- ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades perceptivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?
- ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y habilidades introspectivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?
- ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de control en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?
- ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de autorregulación en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?
- ¿De qué manera se relacionan las habilidades metacognitivas y la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?
- ¿De qué manera se relacionan las habilidades metacognitivas y la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?
- ¿De qué manera se relacionan las habilidades metacognitivas y el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022?

1.2. DETERMINACIÓN DE OBJETIVOS:

1.2.1. OBJETIVO GENERAL:

Determinar la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades perceptivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades introspectivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de control en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de autorregulación en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

1.3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL ESTUDIO

Desde el aspecto teórico, dicha investigación se realizó con el propósito de aportar información sobre habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales, siendo la metacognición una forma de aprendizaje que

busca formar la autoconciencia, la autorregulación y control de emociones, para ello las habilidades metacognitivas son un aspecto importante en los procesos de formación ya que promueve el autoconocimiento, el desarrollo de capacidades formativas, y control de las propias emociones, aptitudes y limitaciones. Por ello, es importante citar a las teorías cognitivas estudiado por Ausubel (1976 citado en Moreira, 2017) que trata del aprendizaje significativo en el cual el conocimiento es construido y estructurado por el estudiante mediante sus propias interpretaciones, haciendo que estas nuevas realidades se asienten en su estructura mental, a través de su propio análisis, sosteniendo que el aprendizaje sucede cuando se aumentan y se perfeccionan los conocimientos que uno ya posee. Asimismo, la metacognición implica la capacidad cognitiva y la regulación de la actividad mental basada en la planificación, la regulación y comprobación de los resultados de las actividades (Brown et al. 1983). Además, es importante fundamentar las bases necesarias para la aplicación de los entornos virtuales de aprendizaje que permiten la interacción entre docentes y estudiantes.

Desde la justificación social, la importancia de las aulas virtuales surgió con mayor énfasis tras el aislamiento social por COVID19, se asume estrategias digitales para fortalecer el desempeño digital, donde el docente es tutor que debe estar dispuesto a aclarar dudas y orientar el trabajo de sus estudiantes además de ser creativo en la presentación de los contenidos y las tareas. Asimismo, el estudiante, tiene la posibilidad de adaptar o personalizar algunas de las características del sistema según sus necesidades y debe orientar su proceso de aprendizaje de una manera mucho más autónoma y autodirigida. Según Flavell (1976, citado en Capacho, 2011) cada sociedad es responsable del éxito o fracaso de las generaciones futuras, por lo tanto, la educación y los modelos de formación de personas en cualquier área del saber debe ser el reto principal e importante de la sociedad para la continuidad de la vida y desarrollo del conocimiento. Por tanto, el estudio buscará plantear acciones de intervención acorde a los resultados hallados con el objeto de mejorar las habilidades metacognitivas de los estudiantes.

Asimismo, se justifica metodológicamente porque se adaptó, elaboró y se aportará dos instrumentos relacionados a las habilidades metacognitivas y el aprendizaje en entornos virtuales considerando 32 ítems basado en 11 indicadores y sustentados en 4 dimensiones en cuanto a habilidades metacognitivas y 24 ítems basado en 9 indicadores y sustentado en 3 dimensiones en cuanto a aprendizaje en entornos virtuales. Dichos instrumentos serán evaluados cualitativamente mediante el juicio de expertos para determinar su validez y permita recoger información confiable en los estudiantes de Medicina Humana del primer ciclo de la Universidad Continental – 2022. Asimismo, los resultados obtenidos mediante el aporte instrumental permitirán la evaluación diagnóstica para la toma de decisiones y mejoras ante esta problemática, por otro lado, con el presente estudio ayudaremos a mejorar las habilidades metacognitivas en estudiantes desde el ingreso a una institución superior hasta la culminación de su especialidad. Este instrumento fue validado por cinco expertos y evidencia un 95% de confiabilidad.

1.4. LIMITACIÓN DE LA PRESENTE INVESTIGACIÓN

Entre las limitaciones, se considera la dificultad de encontrar antecedentes a nivel nacional y especialmente a nivel local, considerando que se encontró con mayor frecuencia tesis mas no artículos, que correlacionen las dos variables habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales y sus respectivas dimensiones. Pese a la minuciosa búsqueda, solo se identificó tesis que en su mayoría estudian a población escolar, mas no universitaria o técnica, siendo esta otra limitante.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA:

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES:

La investigación desarrollada por Arias (2019) buscó analizar los entornos virtuales de aprendizaje como elemento para desarrollar habilidades metacognitivas en estudiantes de las escuelas de Fe y Alegría del municipio San Francisco del estado Zulia, Venezuela,

basado en un enfoque cuantitativo, de alcance explicativo y diseño no experimental. Además, utilizó la técnica de la encuesta y un cuestionario de escala tipo Likert, con cinco alternativas de respuestas, aplicado a la muestra de 156 estudiantes. Finalmente, concluyó que existe una estrecha relación entre los entornos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de habilidades metacognitivas de los estudiantes evaluados (coeficiente de correlación de Pearson calculado; cuyo valor fue de 0,858), lo que propicia seguir motivando al uso activo y participativo de nuevos entornos virtuales que permitan garantizar un mejor desarrollo metacognitivo en los estudiantes durante su proceso de aprendizaje, por lo cual se sugiere a las instituciones seguir propiciando activamente los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades metacognitivas.

La tesis doctoral desarrollada por Navarro (2019) buscó evaluar y analizar acerca del desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes avanzados de la carrera de medicina de la Facultad de Medicina de la UNNE- Argentina en los foros de discusión de casos clínicos del aula virtual, basado en el análisis del discurso de las intervenciones de los estudiantes en foros virtuales y la búsqueda de sus posibles significados, contextualizando experiencias en la asignatura Medicina III durante el año 2018 en los foros de discusión de casos clínicos, aplicado a la muestra 179 estudiantes de Medicina de 5º año. Finalmente concluyó que el foro de discusión como estrategia didáctica en el aula virtual de Medicina III ha sido de utilidad para desarrollar habilidades de Pensamiento crítico en estudiantes avanzados de Medicina, hallándose además que los estudiantes alcanzan mayores niveles en la última semana del mismo poniendo de manifiesto que el tiempo se constituye en una variable de relevancia.

Asimismo, Rodríguez y Barragán (2017) buscaron promover la utilización de un (EVE/A) sustentado sobre aspectos teóricos que posibiliten el desarrollo de habilidades cognitivas, valores,

sentimientos y nuevos umbrales de representación metacognitiva, que influyan en el aprendizaje de quienes interactúan con estos entornos, basado en una metodología no experimental un enfoque mixto, con un alcance descriptivo-explicativo, en el que se aplicaron métodos como el histórico – lógico a través de las entrevistas y encuestas a profesores y estudiantes, aplicado a una muestra de 22 estudiantes de la carrera de Ingeniería Empresarial de la Universidad Católica de Cuenca sede Macas, finalmente concluyeron que con el uso de estas tecnologías es posible implicar más a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y mejorar su rendimiento académico desarrollando habilidades metacognitivas para el manejo de estos entornos, además le permitieron la mejora del rendimiento individual y grupal de los estudiantes potenciando su aprendizaje, la actitud positiva hacia la investigación científica y su aplicación en la vida profesional.

Sierra (2015) buscó establecer la relación entre las estrategias de enseñanza metacognitivas en ambientes virtuales y los niveles de desarrollo de la autorregulación y aprendizaje autónomo con estudiantes de sexto semestre de licenciatura en la Facultad de educación de la Universidad de Córdoba - Colombia, basado en una metodología experimental con diseño cuasiexperimental con grupos control por cohortes, se han elaborado una serie de constructos sobre la influencia que tienen las acciones docentes trabajadas con este enfoque de mediación social cognitivo en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, en la valoración y evaluación de los resultados de su trabajo académico y la percepción que estos tienen sobre sí mismos, sobre sus habilidades, sobre el conocimiento y sobre la responsabilidad de seguir aprendiendo de manera independiente. Finalmente se concluyó que los ambientes diseñados, el tipo de actividad mediadora y el modelo de evaluación asumida por el docente determinan el desarrollo diferencial y la aplicación de estrategias de aprendizaje en los estudiantes.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES:

La investigación desarrollada por Rojas et al. (2019) buscó establecer la relación que existe entre los entornos virtuales y el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica en el periodo 2018, basado en un enfoque cuantitativo, tipo básico, diseño descriptivo – correlacional, aplicado a la muestra de 126 estudiantes donde utilizó la técnica de la encuesta y un cuestionario de escala tipo Likert. Finalmente concluyó que existe una relación directa y significativa fuerte (p - valor: $0.000 < 0.010$) entre los entornos virtuales y el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica en el periodo 2018, esto debido a que la Rho de Spearman, tiene un coeficiente de correlación de 0.615.

El trabajo investigativo desarrollado por Sánchez (2021) buscó determinar la relación que existe entre los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N° 3022 José Sabogal. UGEL 02 Rímac, basado en un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño descriptivo correlacional y método hipotético deductivo. La muestra del estudio fue 50 estudiantes de quinto año de secundaria. La técnica utilizada fue la encuesta, los instrumentos que permitieron recabar la información respectiva fueron: Cuestionario sobre entornos virtuales de aprendizaje y Cuestionario sobre habilidades metacognitivas. El diseño estadístico implementado fue procesado a través del paquete estadístico SPSS, versión 26. Finalmente, concluyó que existe relación significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas, con un valor rho Spearman = 0,8838 y una $p= 0,000$ menor al nivel de 0,05 estadísticamente significativa, confirmando que: Existe relación significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en

los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N° 3022 José Sabogal. UGEL N° 02 Rímac.

Asimismo, Chávez (2021) buscó establecer la influencia del ambiente virtual en el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes de secundaria de Villa María del Triunfo – 2021, basado en un enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, de tipo aplicada, de nivel explicativo y de diseño cuasi experimental, no probabilístico, con muestra de 59 estudiantes del 5to año de secundaria; 31 del grupo de control y 28 del grupo experimental. Para ambos grupos se aplicó una prueba de 20 ítems para evaluar el aprendizaje del curso, asimismo se desarrolló un programa virtual para la mejora y finalmente se aplicó un post - test a ambos grupos con resultados significativos entre el grupo de control con 28.6 % y el grupo experimental con un 42.9%. Finalmente, concluyó en la prueba de (U-Mann-Whitney:119.000 y $z=-4.491$), con una $p=0.000$ en donde indica la influencia significativa.

Novoa et al. (2020) quienes determinaron la influencia que presenta un conjunto de estrategias metacognitivas administradas en una plataforma digital, basado en el diseño experimental de tipo cuasi experimental, método hipotético-deductivo, de corte transversal. Se aplicó a 158 hombres y 227 mujeres con una edad media de 20 años, se organizó a los participantes en dos grupos: uno control (193) y un experimental (192). El experimental se particionó en 6 subgrupos de 32 participantes a cargo de un colaborador, quien vía la plataforma GoConqr desarrolló un conjunto de Estrategias metacognitivas basadas en Schmitt (1990); mientras que con el grupo Control, no. Finalmente, concluyó que las estrategias metacognitivas administradas vía plataformas digitales mejoran significativamente la comprensión lectora en estudiantes universitarios con baja comprensión lectora, asimismo se comprobó que una estrategia digital basada en el empleo de programas y aplicaciones virtuales de manera transversal (entre dos a cuatro días) tiene un efecto significativo en la comprensión

de textos narrativos siempre y cuando se aproveche los recursos digitales como el diseño de organizadores visuales de alto impacto cognitivo.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES:

La investigación desarrollada por Angoma (2016) buscó determinar la relación que existe entre el uso del entorno virtual y el aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Profesional de Administración y Sistemas de educación a distancia de la Universidad Peruana Los Andes - Sede La Merced 2015, basado en el método científico y de forma específica el deductivo, hipotético deductivo y analítico sintético, aplicado a la muestra de 60 estudiante de la Escuela Profesional de Administración y Sistemas de educación a distancia de la Universidad Peruana Los Andes - Sede La Merced 2015. Finalmente concluyó que efectivamente existe una relación entre ambas variables, teniendo como coeficiente de correlación de 0.284, lo que según la tabla significa que existe una correlación débil.

A continuación, se resalta el aporte de Muñiz (2019) que buscó determinar la incidencia de la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias investigativas de estudiantes de Ingeniería de la UNCP. Como metodología empleó el método hipotético deductivo, del tipo básico, nivel explicativo y diseño no experimental de corte transversal; se aplicó en una población de 81 estudiantes de Ingeniería de la Universidad Nacional del Centro del Perú y con una muestra de 67 estudiantes obtenido en forma probabilística. Finalmente, concluyó que la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje incide significativamente en el desarrollo de las competencias investigativas con un coeficiente de Wald 16,016 con un nivel de significancia $p: 0,000 < 0,05$.

2.2. BASES TEÓRICAS:

El desarrollo de habilidades metacognitivas, promueve el autoconocimiento, el desarrollo de capacidades formativas, la autorregulación y control de las propias emociones. Según las

teorías cognitivas estudiado por Ausubel (1976 citado en Moreira, 2017) que trata del aprendizaje significativo, el conocimiento es construido y estructurado por el estudiante mediante sus propias interpretaciones, este solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya posee, sosteniendo que el aprendizaje sucede cuando se aumentan y se perfeccionan los conocimientos previos. Asimismo, Brown et al. (1983), señala que la metacognición implica la capacidad cognitiva y la regulación de la actividad mental.

Basado en la información previa, los entornos virtuales de aprendizaje resultan ser espacios digitales donde se sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindan a los docentes y estudiantes espacios de aprendizaje activo y promueve el desarrollo y fortalecimiento de estas habilidades para así construir un aprendizaje significativo y de alta calidad. Por tanto, el desarrollo de estas habilidades metacognitivas y el aprendizaje en los entornos virtuales permiten fundamentar las bases necesarias para la interacción entre docentes y estudiantes.

2.2.1. HABILIDADES METACOGNITIVAS:

Capacidad de reconocer y analizar con el propio conocimiento, emociones y limitaciones, así como el de otras personas, asimismo, es la capacidad de comprender la interacción entre pensamientos y emociones con su impacto en la vida y en el comportamiento humano, además de identificar estos fenómenos como representaciones subjetivas que son distintas de la realidad permitiendo modificar el accionar del ser humano (Irwin, 2017).

Estas habilidades lo consideran como herramientas básicas que permiten tomar conciencia de sus conocimientos, según Arias (2019) estas habilidades permiten a una persona autorregular sus conocimientos, controlar la forma en que se aprende, cómo y cuánto se aprende, además de poder evaluar la calidad de lo aprendido, es esencial el desarrollo de estas habilidades para enfrentarse a las demandas de la sociedad. Asimismo, Aguirre (2016) señaló que es un atributo del pensamiento humano y se

relaciona con la habilidad de cada uno para: conocer, planificar y poseer conciencia de los propios pensamientos, así como reflexionar y autoevaluar su propio conocimiento. De esta manera, se puede priorizar el mensaje presentado y su impacto ante el comportamiento y la capacidad de comprender la interacción potencial de los pensamientos y emociones dentro del desarrollo del propio aprendizaje.

A. HABILIDADES DE PERCEPCIÓN:

Estas habilidades permiten interpretar el entorno a través de los estímulos que se capta mediante los órganos sensoriales, consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social, en el que intervienen otros procesos psíquicos entre los que se encuentran el aprendizaje, la memoria y la simbolización, según Briceño (2021) la habilidad perceptiva es la capacidad para captar, procesar y dar sentido a la información mediante los sentidos, es decir, es el **proceso cognitivo** que permite interpretar el entorno a través de los estímulos. En tal sentido, estas habilidades se desarrollan conforme el ser humano va creciendo.

B. HABILIDADES INTROSPECTIVAS:

Las habilidades introspectivas designan una autoexploración que realiza el sujeto sobre sí mismo, por ser una búsqueda de consciencia sobre su cuerpo y su estado mental basada en la reflexión. Según Rubio (2016) es la percepción interna en la que el sujeto puede llegar a ser consciente de forma inmediata de sus propios estados emocionales mediante su capacidad reflexiva. Por tanto, las habilidades introspectivas buscan reflexionar sobre nuestros propios pensamientos, emociones y actos.

C. HABILIDADES DE CONTROL:

Forma parte de las habilidades que permite manejar las emociones, acciones y pensamientos para realizar actividades, según Quintero et al (2020) es reconocido como la capacidad de controlar las propias emociones, comportamientos, deseos, o simplemente estar y sentirse bien, de esta manera, se afronta la vida con mayor serenidad y eficacia, permite mejor dominio las emociones, y acciones.

D. HABILIDADES DE AUTORREGULACIÓN:

Estas habilidades se desarrollan durante el periodo evolutivo de cada persona, suele entenderse como el mecanismo innato que permite a los seres vivos regular su medio interno a pesar de las variaciones, según Quintero et al (2020) es la capacidad interior de acomodarse a diferentes situaciones sin necesidad de realizar ningún esfuerzo ni acto voluntario extra. Por tanto, el desarrollo de estas habilidades permite que la persona pueda corregir las dificultades detectadas para mejorar su proceso de aprendizaje, de esta manera serán capaces de regularse a sí mismo, por tanto, son más conscientes de los errores que cometen y regulan su actuación ajustando las estrategias planificadas o modificándose, cuando es necesario lo cual supone el desarrollo de la autonomía.

2.2.2. ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE:

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios digitales donde se sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de un sistema de administración TIC, brindan a los docentes y estudiantes espacios de aprendizaje activo, funcionando en base a un programa curricular propiciado por un conjunto de interacciones digitales sincrónicas y/o asincrónicas. (Ibaceta y Villanueva, 2021 y Quezada 2013).

Un entorno virtual de aprendizaje es considerado como un espacio que se encuentra en la web, constituido por un grupo de instrumentos informáticos que permiten la interacción didáctica

entre docente - estudiante y el desarrollo de las labores como: dialogar, leer documentos, desarrollar ejercicios, formar equipos de trabajo, realizar tareas, etc.; sin presencia física del docente y/o alumno (Detecsys, 2019).

A. Aplicaciones informáticas:

Una aplicación informática es un tipo de software que permite al usuario realizar uno o más tipos de trabajo, permiten la interacción entre usuario y computadora, dando opción a elegir y ejecutar acciones que el programa le ofrece, según MEF (2022) son un tipo de programa informático diseñado como herramienta para permitir a los usuarios realizar uno o diversos tipos de trabajo, así mismo Benites (2014) señaló que estas aplicaciones se relacionan con el desarrollo y empleo de las herramientas informáticas que son programas o instrucciones que facilitan desarrollar una determinada tarea. Existen innumerable cantidad de tipos de aplicaciones, las herramientas informáticas más usadas son los softwares (Word, Corel, Excel, etc.), redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, etc.).

B. Gestión de información hipertextual y multimedia:

Este proceso se basa en conseguir información en un determinado momento para la toma de mejores decisiones, asimismo el hipertexto provee una estructura de navegación a través de los datos textuales, mientras que el multimedia nos ofrece no sólo esta estructura, sino también a través de una gran variedad de tipos de datos de diferentes morfologías como imágenes, sonidos, videos y otros. Según Salcedo et al (2021) la Hipermedia surge como resultado de la fusión de dos tecnologías, el hipertexto y la multimedia. permitiendo ofrecer a los usuarios ambientes expresivos en la forma de presentar la información y mejorando su aprendizaje. Por tanto, la hipermedia es un conjunto de procedimientos para escribir, diseñar, o componer de tal manera que la combinación de las dos tecnologías es

esencial en los entornos informáticos permitiendo un cambio en el desempeño académico.

C. Contexto virtual de aprendizaje:

Este contexto es el espacio y ambiente donde los participantes comparten una situación de aprendizaje para llegar a la comprensión de un contenido. Los ambientes virtuales se presentan como espacios abiertos, en la que los procesos de aprendizaje se llevan conforme al ritmo de los estudiantes, con una comunicación asincrónica y sin tiempos de estudio preestablecidos (Hernández et. al 2022).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS:

2.3.1. Adaptación. Proceso de relación recíproca del individuo con el entorno, que se da a nivel biológico y psicológico tomando en cuenta la búsqueda del bienestar, más allá de solo el equilibrio (Builes et al, 2017).

2.3.2. Autocontrol. Consiste en gestionar nuestros sentimientos y comportamientos para controlar tanto las emociones positivas como las negativas y así poder expresarlas de manera adecuada. El autocontrol constituye una estrategia que permite verificar en qué medida las metas y objetivos se cumplirán, cuáles son las dificultades que se enfrentan, pero sobre todo determinar cómo es que se están llevando a cabo las actividades que se está realizando (Quintero et al.2020).

2.3.3. Autorregulación. Capacidad de responder a las demandas continuas de tal manera que en un ambiente social sea tolerable y lo suficientemente flexible como para permitir reacciones emocionales espontáneas, así como la capacidad de retrasar dichas reacciones según sea necesario (De La Fuente, 2017).

2.3.4. Cognición. Es el conjunto de procesos mentales por medio de los cuales se organizan y se da sentido a la actividad, al pensamiento, al razonamiento, a la acción, y a diferentes formas de relación de las personas con el mundo y con la información que obtiene de él. (Florez et al, 2016).

- 2.3.5. Conciencia.** Capacidad que tienen las personas para saber qué actos, pensamientos, palabras y situaciones son correctas o no, es una exigencia autoimpuesta, planteada en base a los valores para el accionar de manera correcta, pese a que no sea popularmente aceptable (Gonzales,2020).
- 2.3.6. Entornos virtuales.** Conjunto de entornos o espacios de interacción, sincrónica y asincrónica donde, con base en un programa curricular, se lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje (Ibaceta y Villanueva 2021 y Quezada 2013).
- 2.3.7. Estrategia.** Procedimiento dispuesto para la toma de decisiones y/o para accionar frente a un determinado escenario se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles (Builes et al, 2020).
- 2.3.8. Habilidad.** Capacidad del individuo de aplicar conocimiento teórico en un contexto práctico positivo y adaptable de forma efectiva a las demandas y retos. Las habilidades tienen su fundamento en lo que las personas son capaces de hacer desde sus condiciones neurofisiopsicológicas; éstas pueden ser específicas, cuando son requeridas en ciertas tareas, e integrativas cuando se realizan en situaciones complejas (Portillo, 2017).
- 2.3.9. Habilidades metacognitivas.** Herramientas básicas que permiten a los estudiantes tomar plena conciencia de sus fortalezas y debilidades en el proceso de profesionalización universitaria (Arias, 2019).
- 2.3.10.Introspección.** Acto de mirarse a uno mismo, de buscar en el propio interior, en sus pensamientos, en sus sentimientos con el objetivo del autoconocimiento para poder hacer una identificación, percepción, interpretación y comprensión de las propias emociones, pensamientos y conductas (Castro, 2021).
- 2.3.11.Metacognición.** Concientización y control de los propios conocimientos durante la acción de aprender. Esto comprende el desarrollo de la capacidad de autoobservación del proceso de

construcción del conocimiento, la selección de estrategias adecuadas y la capacidad de reflexión sobre las tareas y objetivos propuestos (Mata et al 2017).

2.3.12. Percepción. Forma en la que el cerebro interpreta las sensaciones que recibe a través de los sentidos para formar una impresión inconsciente o consciente de la realidad física de su entorno (Briceño 2021).

CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. HIPÓTESIS:

3.1.1. HIPÓTESIS GENERAL:

Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

3.1.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

- El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades perceptivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades introspectivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades de control en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

- El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades de autorregulación en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.
- Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de medicina humana de la Universidad Continental – 2022.

3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.2.1. Primera variable (V1): Habilidades Metacognitivas

Dimensiones:

- Habilidades perceptivas
- Habilidades introspectivas
- Habilidades de control
- Habilidades de autorregulación

3.2.2. Segunda variable (V2): Aprendizaje en entornos virtuales.

Dimensiones:

- Instrumentalización de aplicaciones informáticas
- Gestión de información hipertextual y multimedia.
- Contexto virtual de aprendizaje

3.2.3. Matriz de operacionalización de variables:

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Primera variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<p style="text-align: center;">DEFINICIÓN CONCEPTUAL</p> <p style="text-align: center;">HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <p>Capacidad de reconocer y analizar con precisión el propio conocimiento, emociones y limitaciones, así como el de otras personas, asimismo, es la capacidad de comprender la interacción real de estos pensamientos y emociones con su impacto en la vida y en el comportamiento humano, además de identificar estos fenómenos como representaciones subjetivas que son distintas de la realidad permitiendo modificar el accionar del ser humano (Irwin, 2017).</p>	Habilidades perceptivas	<ul style="list-style-type: none"> ● Percepción de los detalles. ● Apertura al cambio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cuando observo una situación fuera de lo común busco información que me facilite su entendimiento. ● Me adapto fácilmente ante situaciones nuevas e imprevistas. ● Realizó anotaciones, esquemas o dibujos para comprender mejor el problema o situación planteada al inicio de clase. ● Comparto mis dudas e inquietudes con compañeros de clase. ● Participó en discusiones y debates con otros estudiantes. ● Muestro apertura a nuevas formas de abordar puntos sometidos a discusión. ● Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno personal y académico. ● Evalúo los efectos de mis decisiones ante una situación determinada. 	<p>Escala ordinal tipo Likert</p> <p>0-nunca 1-casi nunca 2-a veces 3-casi siempre 4-siempre</p>
	Habilidades introspectivas	<ul style="list-style-type: none"> ● Nivel de conciencia ● Introspección ● Facilidad de adaptación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Puedo establecer con claridad los objetivos de mi aprendizaje. ● Calculo el tiempo para repasar una tarea. ● Me satisface la idea de descubrir algo nuevo e interesante durante una lectura. ● Reflexiono sobre la forma más sencilla de aprender nuevos conocimientos. ● Con frecuencia realizo una lectura. ● Elaboró un plan de trabajo para aprender fácilmente. 	

			<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexiono sobre la estrategia utilizada para aprender el nuevo contenido. ● Identifico mis fortalezas y debilidades antes de realizar una tarea de aprendizaje.
<p align="center">DEFINICIÓN OPERACIONAL</p> <p>Las Habilidades Metacognitivas buscan comprender la interacción entre pensamiento y emociones con su impacto en la vida y en el comportamiento humano, promueve el autoconocimiento, el desarrollo de capacidades, el control de las propias emociones y la autorregulación de estas. Schraw y Denninson (1994 citado en Huertas et al. 2014), crearon un instrumento para identificar habilidades metacognitivas, conocido como MAI (Metacognitive Awareness Inventory) por sus siglas en inglés, el cual es válido, confiable, que puede ser utilizada y adaptada en otras realidades, Es así que se adaptó este cuestionario para su aplicación, obteniendo: 4 dimensiones de las cuales son Habilidades perceptivas, introspectivas, de control y de autorregulación, Para cumplir el objetivo</p>	Habilidades de control	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de control ● Intencionalidad ● Revisión de estrategias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Al leer un texto, puedo fácilmente diferenciar las ideas principales de las ideas secundarias. ● Al realizar una lectura empleé y memorizó las mismas palabras del autor. ● Al repasar una tarea, contrasto mis conocimientos previos con la nueva información. ● Explicó que estrategias me ayudaran a realizar una tarea con mayor eficacia. ● Antes de iniciar una tarea, busco un diccionario para ayudarme con las palabras cuyo significado desconozco. ● Cuando leo un texto, subrayo las partes fundamentales. ● Cuando no he comprendido un párrafo retrocedo y vuelvo a leerlo. ● Al realizar una lectura, relaciono las diferentes partes de un texto.
	Habilidades de autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> ● Capacidad de autorregulación ● Recursividad. ● Feedback y autorregulación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Antes de realizar una tarea, busco toda la información disponible sobre el tema. ● Antes de empezar una lectura revisé en forma rápida el tema para darme cuenta de que se trata. ● Al realizar un resumen de la lectura utilizo mis propias palabras para expresar las ideas del texto. ● Cuando estoy leyendo y no entiendo una palabra intento descubrir su significado en el contexto.

<p>utilizare un cuestionario con escala ordinal, tipo Likert de 5 niveles y con 32 items.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Cuando leo un texto suelo plantearme preguntas respecto a lo que estás leyendo. • Reflexiono sobre la mejor manera de aprender a aprender. • Utilizo diferentes estrategias de estudio para determinar la que mejor se adapta a mis necesidades de aprendizaje. • Reflexiono sobre las estrategias utilizadas para regular mi propio aprendizaje. 	
---	--	--	--	--

SEGUNDA VARIABLE:	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<p>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</p> <p>ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE</p> <p>Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios digitales alojados en la web, donde se sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de un sistema de administración TIC, brindan a los docentes y estudiantes espacios de aprendizaje activo, funcionando en base a un programa curricular propiciado por un conjunto de interacciones digitales sincrónicas y/o asincrónicas. (Ibaceta y Villanueva 2021 y Quezada 2013).</p>	<p>Instrumentalización de aplicaciones informáticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación e información. • Acceso y distribución de la información. • Interacción de multimedios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconozco conceptos y componentes básicos asociados a la tecnología informática (hardware, software y redes). • Utilizo los programas Office (Word, Excel, PowerPoint, otros) durante el desarrollo de mis tareas. • Utilizó los procesadores de texto para realizar la planificación de mis actividades académicas. • Necesito mayor capacitación en la utilización de herramientas para el procesamiento de información (procesador de texto, Word, Power Point, excel). • Utilizo frecuentemente el programa Power point para la presentación de mis tareas. • Con frecuencia utilizo las aplicaciones de Excel para elaborar mis tareas (Cuadros estadísticos, promedios, otros). 	<p>Escala ordinal tipo Likert</p> <p>0-nunca</p> <p>1-casi nunca</p> <p>2-a veces</p> <p>3-casi siempre</p> <p>4-siempre</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • La elaboración de diseño multimedia (ejemplo Power Point y otros) me proporciona mayor dinamicidad en el desarrollo de mis tareas. • Considero que el conocimiento y manejo de las herramientas TIC me permiten mejorar mi aprendizaje.
<p>DEFINICIÓN OPERACIONAL</p> <p>Conjunto de acciones que se expresa a través de las situaciones las cuales evidencian el empleo de las herramientas ofimáticas como fuente de información, canal de comunicación, e intercambio de ideas y experiencias. Erazo et al (2022) valido el uso del instrumento de entornos virtuales de aprendizaje el cual está conformado por 24 ítems y consta de 3 dimensiones: instrumentalización de aplicaciones informáticas, gestión de información hipertextual y multimedia y contexto virtual de aprendizaje. Para cumplir con el objetivo se utilizó un cuestionario con escala ordinal, tipo Likert de 5 niveles y con 24 ítems.</p>	<p>Gestión de información hipertextual y multimedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación sincrónica. • Trabajo colaborativo. • Uso de redes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Me actualizo constantemente para la utilización del software en el desarrollo de mis actividades académicas. • El uso de los softwares libres agiliza mi búsqueda y recuperación de la información, haciendo más fácil la organización de mi información. • Con frecuencia los docentes presentan textos, imágenes y sonido como recursos pedagógicos durante el desarrollo de sus clases. • Considero que el empleo de los software libres estimula y simplifica la revisión de los textos para obtener rapidez al realizar actividades académicas. • Con frecuencia reviso libros electrónicos y páginas web para complementar mi información sobre los temas que se desarrollan en clase. • Utilizó alguno de los medios de comunicación grupal que internet facilita (WhatsApp, Facebook, Messenger, Otros.) • Considero que el uso de los softwares libres constituye una buena alternativa como herramienta del trabajo del alumno. • Con frecuencia empleo las diversas aplicaciones informáticas en mi quehacer como estudiante.
	<p>Contexto virtual de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción e intercambio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo una red local (impresoras, carpetas y archivos). • Utilizo los buscadores especializados (Google, Yahoo!, opera, etc.) para buscar información.

		<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de contenidos. • Diseño y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> • La utilización de buscadores en internet me hace más sencillo la búsqueda de información. • Con frecuencia ingresó a los bancos de datos, documentos y revistas electrónicas. • Elaboró páginas web para desarrollar contenidos específicos de mi competencia como estudiante. • Con frecuencia empleo el chat como medio para reforzar los contenidos desarrollados en clase. • Considero que el correo electrónico y los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes. • Con frecuencia me actualizo mediante el uso de la plataforma virtual para desarrollar mis habilidades TIC. 	
--	--	---	--	--

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

4.1. MÉTODO Y TIPO DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.1. MÉTODO:

El trabajo se basó en el método lógico- deductivo, por ello, se sustenta en el enfoque cuantitativo porque se midió objetiva y cuantitativamente la realidad centrada en la explicación de los hechos, ya que según Arispe et al. (2020) lo que interesa es la medición y la cuantificación, puesto que a través de la medición se pueden obtener tendencias, plantear nuevas hipótesis y de esa manera construir teorías. Por tanto, intencionalmente se midió las variables del estudio, utilizando la estadística como herramienta para la cuantificación, se utilizó la recolección de datos para probar la hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

4.1.2. TIPO:

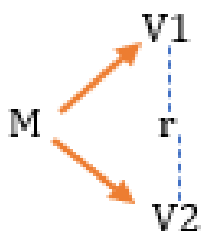
El tipo de investigación a utilizar es básico porque se encuentra enfocada a generar nuevos conocimientos a través de la comprensión y el entendimiento de aspectos fundamentales tales como fenómenos y/o hechos observables, así como las variables de estudio: Habilidades metacognitivas y su relación con el aprendizaje en entornos virtuales, por tanto, se busca generar nuevos conocimientos de aspectos ya descritos y conocidos, que permite generalizar las conclusiones y contribuir a elaborar otras teorías (Arispe et al. 2020).

4.1.3. ALCANCE:

El alcance es correlacional porque está orientada a describir relaciones entre dos o más variables en un momento determinado (Fuentes et al. 2020). En este estudio se relacionarán las dimensiones de las dos variables: Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales con el fin de describir, explicar o predecir una situación o fenómeno, por lo que permite organizar una teoría científica.

4.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

El diseño de esta investigación es no experimental, porque busca estudiar las condiciones naturales del entorno a partir de la observación o haciendo uso de un instrumento de medición, analizando, describiendo y comparando las dos variables (Fuentes et al. 2020). Por ello, no se pretende manipular o alterar el desempeño de alguna variable. Asimismo, basado en el alcance se consideró correlacional, cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

- M= Estudiantes de Medicina Humana de primer ciclo 2022-2
- V1= Cuestionario de Habilidades Metacognitivas
- V2= Cuestionario de Aprendizaje en Entornos Virtuales

4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA:

4.3.1. POBLACIÓN:

En la presente investigación se considera que la población en general está conformada por 1776 estudiantes de la facultad de Ciencias de la Salud, especialidad Medicina Humana de la Universidad Continental - Huancayo, región Junín durante el ciclo académico 2022-2, siendo la población objeto de estudio 104 estudiantes entre varones y mujeres quienes cursan el primer ciclo de Medicina Humana de la mencionada Universidad, quienes comparten características homogéneas en cuanto a las variables de estudio y su relación de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales.

Dentro de las características de la población de estudio, son jóvenes en su mayoría egresados de educación básica (secundaria), cuyas edades oscilan entre 17 a 22 años y algunos jóvenes de mayor edad que cursan segunda carrera. Asimismo,

con el fin de buscar características semejantes en la población de estudio se define algunos criterios de inclusión y exclusión.

Por ello, los criterios de Inclusión se sustentaron en la selección de estudiantes del primer ciclo regular, año académico 2022-2, de la Universidad Continental – Huancayo, cuyas edades se encuentren entre 17 a 22 años, considerando varones y mujeres.

Y los criterios de exclusión se basó en los estudiantes de ciclos irregulares, que repitan asignaturas, y cuya edad sea superior a 23 años, además de estudiantes de segunda carrera.

4.3.2. MUESTRA:

La muestra se conformó en base al muestreo probabilístico, cuya determinación del tamaño de muestra fue para población finita, considerando 46 estudiantes como mínimo de la muestra corregida entre varones y mujeres de 17 a 22 años del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental, quienes cursaron estudios en el año académico del 2022-2 en la ciudad de Huancayo.

Determinación del tamaño de la muestra para una población finita.

Valores críticos de z_c

Nivel de confianza Nc	Valores críticos o coeficientes de confianza Z _c
99,90%	3,291
99,73%	3,00
99%	2,575
98%	2,3267
97%	2,17
96%	2,054
95,45%	2,00
95%	1,96
94%	1,8814
93%	1,8114
92%	1,7511
91%	1,6956
90%	1,645
89%	1,598
88%	1,555
80%	1,28
68,27%	1,00
50%	0,6745

Para determinar el tamaño de la muestra se aplica la siguiente fórmula:

$$n = \frac{z^2 \sigma^2 \cdot N}{(N - 1)E^2 + z^2 \sigma^2}$$

Donde: **z = 1,96** para un nivel de confianza **95%**

$\sigma^2 = p \cdot q$ donde $p=0,5$ y $q=0,5$ (varianza poblacional cuando se desconoce).

N = 104 estudiantes de primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental (Población)

E= 5% Error máximo de estimación.

Los datos se reemplazan en la fórmula:

$$n = \frac{(1,96^2)(0,5)^2 \cdot 104}{(104 - 1)(0,05)^2 + 1,96^2(0,5)^2} = 82$$

Conclusión: El tamaño mínimo de la muestra es de 82 estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo 2022, para realizar la investigación sobre Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales,

para un nivel de confianza del 95% y representa el 85.3% de la población (104) de estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental.

Asimismo, para facilitar el proceso de investigación se realizó:

Corrección del tamaño de muestra:

Se tiene los datos: $E=0,05$; $N=104$ y $n=82$, se realiza la corrección si:

$$\frac{n}{N} > E, \text{ entonces } \frac{82}{104} = 0,788461538 > 0,05$$

$$\frac{n}{N} > E$$

Reemplazando en la fórmula:

$$n_0 = \frac{82}{1 + \frac{82 - 1}{104}} = 46.11923509 \sim 46$$

$$n_0 = \frac{n}{1 + \frac{n - 1}{N}}$$

Por tanto, el tamaño mínimo de la muestra corregida es de 46 estudiantes del primer ciclo de medicina Humana de la Universidad Continental - Huancayo 2022, para realizar la investigación sobre Habilidades Metacognitivas y Aprendizaje en Entornos Virtuales, para un 95% de confianza y un error de 5%.

Tabla 1

Género de los participantes:

Sexo	PRIMER CICLO – 2022-2
Varones	19
Mujeres	27
Total	46

Fuente: Registros de la Universidad Continental 2022-2

Tabla 2

Edad de los participantes:

EDAD/ AÑOS

N°	17	18	19	20	21	22
Alumnos	9	18	7	5	6	1

Fuente. Registros de la Universidad Continental 2022-2

Se tiene especial consideración como muestra de la investigación a los estudiantes regulares del primer ciclo de Medicina Humana, por ser jóvenes considerados nativos tecnológicos pero que muchos de ellos no desarrollan competencias digitales, personales, sociales y profesionales. En respuesta a múltiples cambios de la sociedad es imperioso determinar el nivel de relación que existe entre habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de primer año de educación superior, para poder orientar y buscar estrategias que logren desarrollar sus habilidades metacognitivas.

Con el transcurrir de los años los estudiantes se ven obligados a capacitarse. Hoy en día el estudiante es considerado como protagonista de su propio aprendizaje, posee mayor capacidad para dialogar y trabajar en equipo, además de un amplio dominio de la tecnología, la espontaneidad, la interactividad, y así desarrollar habilidades metacognitivas y pensamiento crítico.

4.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

En la presente investigación, se utilizó la técnica de la encuesta porque es una técnica para la investigación social por excelencia, debido a su utilidad, versatilidad, sencillez y objetividad de los datos que con ella se obtiene, según Arispe et al. (2020) señalaron que es un conjunto de acciones y actividades que realiza el investigador para recolectar la información los cuales permiten alcanzar los objetivos para contrastar la hipótesis de la investigación. Por tanto, es un procedimiento de recolección de datos que permite interpretar y explicar el fenómeno estudiado.

El instrumento que se han utilizado para la recolección de información fue el cuestionario, según Hernández et al. (2018) este es un documento donde se detallan un conjunto de preguntas que permiten recopilar

información o datos de cada participante del estudio, respecto a una o más variables, reflejando así, la realidad de la investigación.

Para el presente trabajo de investigación, los instrumentos que se han utilizado para la recolección de información, se han desarrollado de acuerdo con las características y necesidades de cada variable, considerando 2 cuestionarios, la primera sobre habilidades metacognitivas (ver anexo 02) y el segundo sobre entornos virtuales de aprendizaje. (ver anexo 03). El primer cuestionario busca medir las habilidades metacognitivas y consta de 32 ítems y el segundo cuestionario busca medir aprendizaje en entornos virtuales, consta de 24 ítems. Cada cuestionario tiene una escala de medición tipo Likert con 5 escalas: Nunca (0), casi nunca (1), a veces (2), casi siempre (3), siempre (4)). Donde el puntaje mínimo es 0 y el puntaje máximo para el primer cuestionario es 128 y para el segundo cuestionario es 96 puntos. En base a estos puntajes se elaboró un baremo el cual permite definir los niveles de los resultados.

Schraw y Denninson (1994 citado en Huertas et al. 2014) crearon un instrumento para identificar habilidades metacognitivas en jóvenes, conocido como MAI (Metacognitive Awareness Inventory) por sus siglas en inglés, este cuestionario tiene 52 ítems distribuidos en ocho categorías diferentes: conocimiento declarativo, procedimental y condicional, además de planificación, organización, monitoreo, depuración y evaluación. Huertas et al. (2014) adaptó y validó este instrumento para su uso con la población colombiana obteniendo un alfa de Cronbach de 0,94 y de las ocho categorías oscilaron entre 0,61 y 0,71. Los resultados permiten concluir que la versión colombiana del MAI es un instrumento válido y confiable y que puede ser utilizada y adaptada en otras realidades, es así que se adaptó este cuestionario para su aplicación en este trabajo de investigación, obteniendo 4 dimensiones y 32 ítems, siendo validado por el juicio de expertos, quienes son especialistas en el tema.

Erazo et al. (2022) adaptó y validó mediante el análisis de claridad y pertinencia la fiabilidad del instrumento que se utilizó en la medición del uso de entornos virtuales (confiabilidad: 0,905), es así que se adaptó este

cuestionario que inicialmente fue 24 citado en vega 2019, para luego ser adaptada por Sánchez (2021) siendo 27 ítems evaluados. Esta variable está organizada mediante 3 dimensiones: Instrumentalización de aplicaciones informáticas, Gestión de información hipertextual y multimedia y contexto virtual de aprendizaje, esta forma de trabajo promueve el trabajo colaborativo creando así un aprendizaje significativo, estilos exclusivos de la informática. Es así que se adaptó este cuestionario para su aplicación en este trabajo de investigación, obteniendo 3 dimensiones y 24 ítems, siendo validado por el juicio de expertos, quienes son especialistas en el tema.

VALIDEZ:

En la presente investigación, los instrumentos propuestos fueron validados por un juicio de expertos, contribuyendo de esta manera en la efectividad de la medición de las variables.

Tabla 3

Juicio de expertos de los instrumentos propuestos.

EXPERTO	HABILIDADES METACOGNITIVAS	APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES
Dr. Cesar Fernando Solís Lavado	100%	100%
Mg. Daniel Alejandro Lozano Moreno	100%	100%
Mg. Ángel Rondón Cunyas	100%	100%
Mg. Edilberto Pérez Torres	100%	100%
Mg. Lisset Juliana Lauro Velásquez	100%	100%

Fuente: Elaboración propia

CONFIABILIDAD:

Al aplicar las pruebas de confiabilidad de los instrumentos mediante el coeficiente de Alfa de Crombach, se obtuvo con respecto a la prueba piloto, la primera variable: Habilidades metacognitivas 0.74 y respecto a la segunda variable 0,77, como se aprecia en anexo 08 y en la siguiente tabla:

Tabla 4*Confiabilidad de los instrumentos.*

Instrumento	N° de items	N° de casos evaluados	Alfa de Crombach	Interpretación
Cuestionario sobre Habilidades Metacognitivas	32	20	0,74	Excelente confiabilidad
Cuestionario sobre aprendizaje en entornos virtuales	24	20	0,77	Excelente confiabilidad

Fuente: Elaboración propia.

Para la recolección de datos, se solicitó autorización de la Universidad Continental sede Huancayo, luego del cual facilito la lista de estudiantes y correos del primer ciclo de Medicina Humana designándose un aula para la aplicación de los instrumentos previo permiso del maestro de turno y previa sesión de apertura y firma de consentimiento informado (ver anexo 07). Asimismo, aquellos estudiantes que no lograron aplicar el instrumento de manera presencial, lo realizaron de forma virtual mediante la plataforma Google Forms, diseñando un enlace el cual se envió a sus respectivos correos (LINK: <https://forms.gle/rtz79zz9TR7xfuNXA>).

4.5. TECNICAS DE ANALISIS DE DATOS:

En el análisis de los datos, se utilizó tanto la estadística descriptiva como la estadística inferencial. Para las operaciones estadísticas se tomará en cuenta el tipo de investigación, el tipo de variable y la distribución de los datos.

Basados en la estadística descriptiva, los datos, valores o puntuaciones obtenidas por cada variable permite describir, organizar y analizar un conjunto de datos de interés del investigador, Según Suarez (2018 citado en Matos 2020) la estadística descriptiva Consiste en la recolección, organización, presentación, análisis e interpretación de los datos obtenidos para para una o más variables basado en la distribución de frecuencias, así como gráficos, tabulares o numéricos y figuras, en consecuencia, mediante la **estadística inferencial**, se llegó a obtener

conclusiones o generalizaciones de la población a partir de las interpretaciones y triangulación de los datos, permite extrapolar los datos descriptivos y corroborar las hipótesis para lo cual se aplicó la prueba de hipótesis utilizando la r de Pearson.

Aspectos éticos

En el presente estudio de investigación se respetó y cumplió cada uno de los lineamientos y procedimientos según los reglamentos estipulados por la Universidad Continental - Huancayo, dando especial énfasis en la protección y seguridad de la información y confidencialidad de los datos relacionado a los participantes en la investigación. Asimismo, se valoró la veracidad y autenticidad de la información que se presenta en este documento, finalmente, se tomó en consideración la utilización de las normas APA.

CAPÍTULO V

5.1. Resultados:

5.1.1 Resultados de las Habilidades metacognitivas

Se presenta a continuación los resultados de la aplicación de la escala sobre las Habilidades metacognitivas de los estudiantes del Primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo, en el periodo 2022.

Tabla 5

Estadígrafos de los puntajes de las habilidades Metacognitivas.

Estadígrafos	Valor
Media	92.78
Desviación estándar	15.91
Coefficiente de variabilidad	17.14

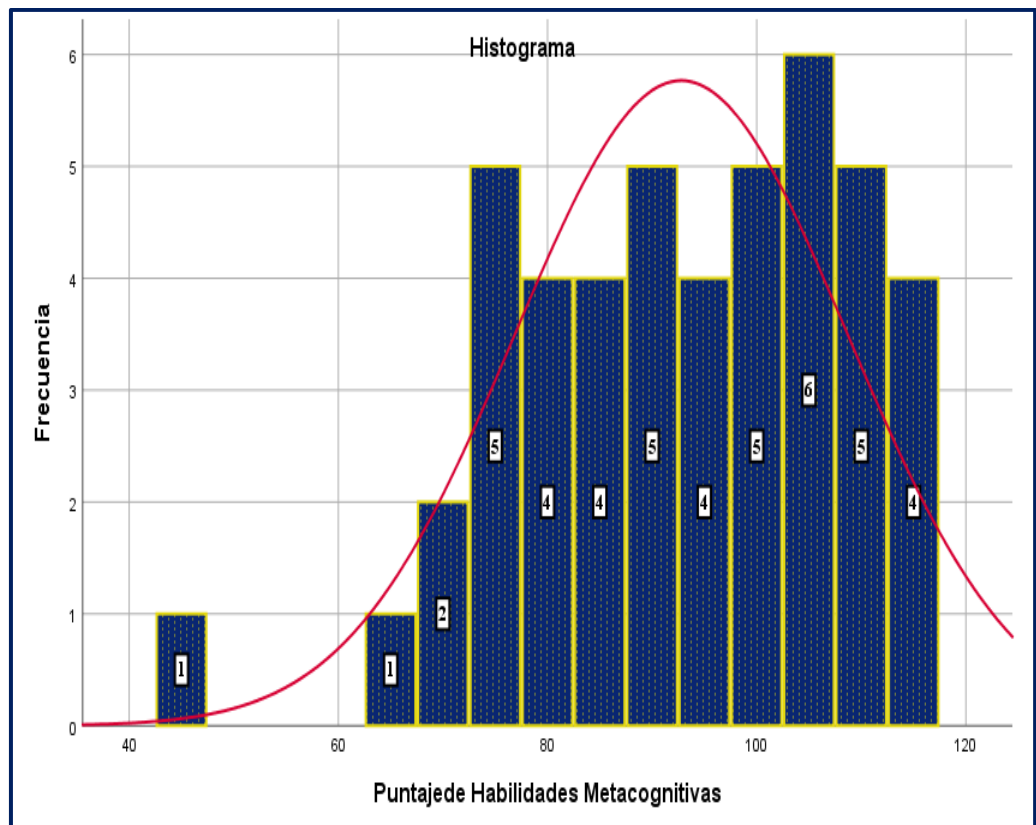
Puntaje mínimo	45
Puntaje máximo	117

Fuente: Procesamiento de los datos de las Habilidades Metacognitivas

Interpretación: En la tabla 05 y figura 1, se observa que el puntaje promedio de la escala sobre las habilidades metacognitivas obtenidos por los 46 estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo es de 92.78 en una escala de 0 a 128 puntos, con una dispersión moderada de los puntajes (15.91) y una variabilidad del 17.14% lo que nos indica que los puntajes son regularmente variables.

Figura 1

Histograma de los puntajes de la escala sobre Habilidades Metacognitivas.



Fuente: Resultados de la escala sobre Habilidades Metacognitivas

Tabla 6

Niveles de las Habilidades Metacognitivas.

Niveles	Baremo	fi	%
Bajo	0 a 42	0	0
Medio	43 a 85	16	34.80

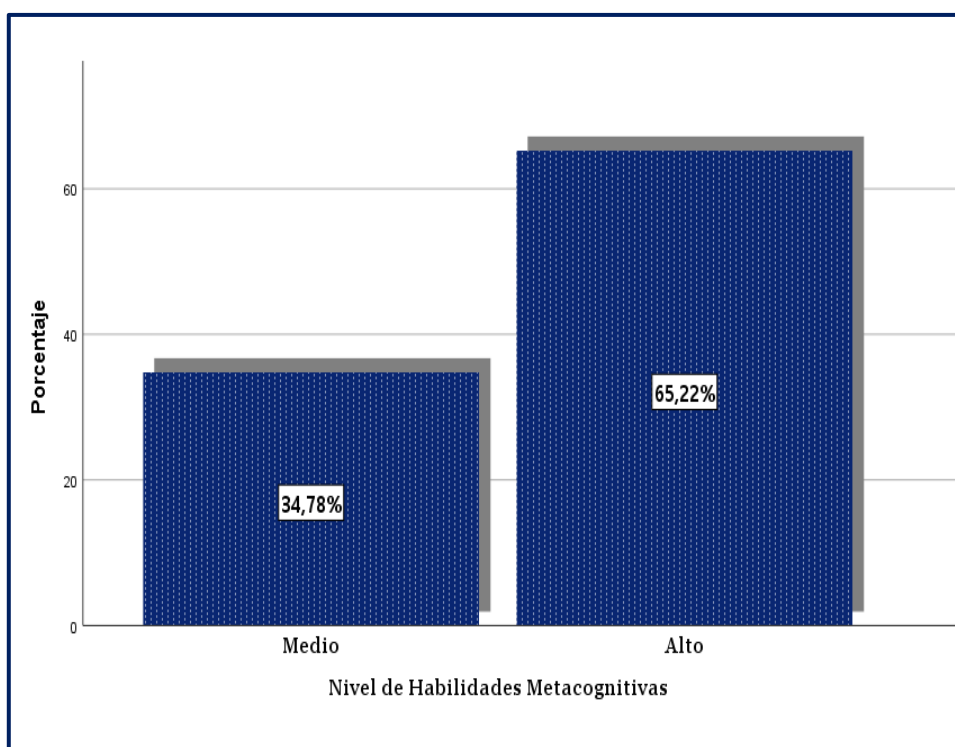
Alto	86 a 128	30	65.20
Total		46	100%

Fuente: Procesamiento de los datos de la escala sobre Habilidades Metacognitivas.

Interpretación: En la tabla 06 y figura 02, se observa que de los 46 estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo, la mayoría 65.20% (30) de los estudiantes encuestados presentan un nivel Alto de habilidades metacognitivas, el 34.80% (16) presentan un nivel Medio y ninguno de los encuestados presentan un nivel Bajo de habilidades metacognitivas.

Figura 2

Niveles de las Habilidades Metacognitivas.



Fuente: Tabla 6

Tabla 7

Niveles de las dimensiones de las Habilidades Metacognitivas.

Niveles	Dimensiones							
	Habilidades Perceptivas		Habilidades Introspectivas		Habilidades de control		Habilidades de autorregulación	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%

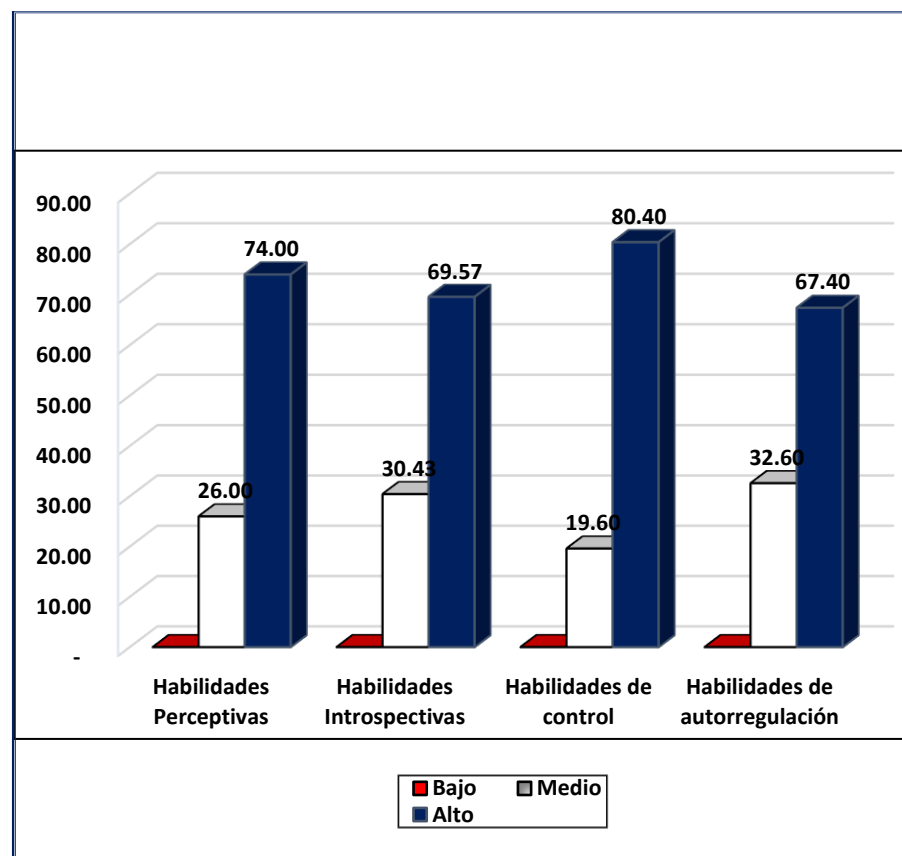
Bajo	0	0	0	0	0	0	0	0
Medio	12	26.00	14	30.43	9	19.60	15	32.60
Alto	34	74.00	32	69.57	37	80.40	31	67.40
Total	46	100.00	46	100.00	46	100.00	46	100.00

Fuente: Procesamiento de los datos de las habilidades metacognitivas.

Interpretación: Se observa, en la tabla 07 y figura 03, que la mayoría estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo presentan un nivel Alto en las cuatro dimensiones de las habilidades metacognitivas: Habilidades Perceptivas el 74.00% (34); Habilidades Introspectivas 69.57% (32); Habilidades de control 80.40% (37) y Habilidades de autorregulación 67.40% (31).

Figura 3

Niveles de las dimensiones de las habilidades Metacognitivas.



Fuente: Tabla 7

Tabla 8

Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según Género

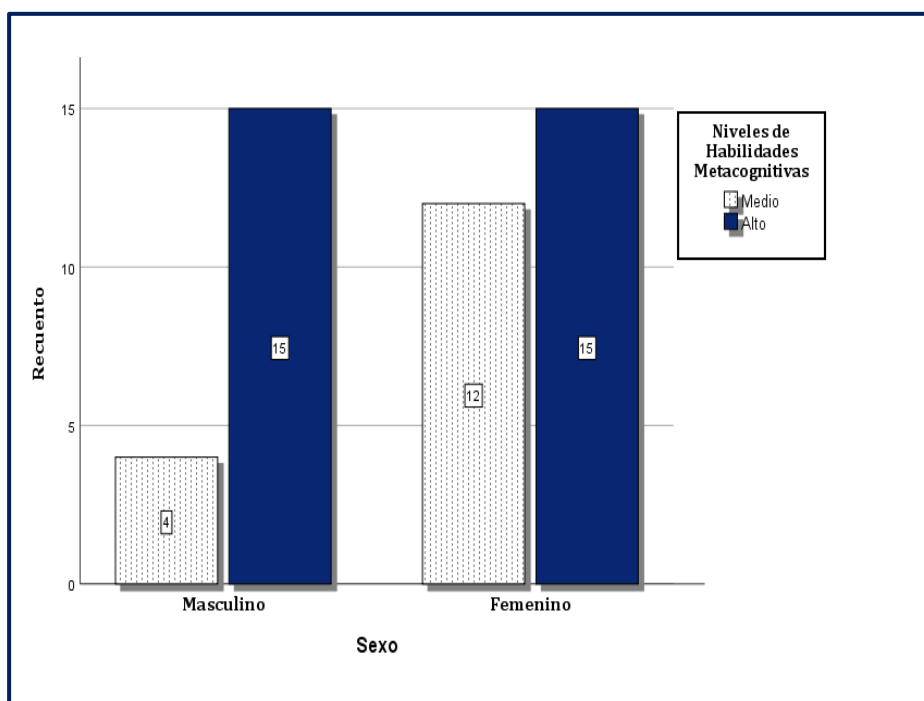
Niveles	Género			
	Masculino		Femenino	
	fi	%	fi	%
Bajo	0	0.00	0	0.00
Medio	4	21.00	12	44.50%
Alto	15	79.00	15	55.50%
Total	19	100.00	27	100.00

Fuente: Procesamiento de los datos de las Habilidades Metacognitivas.

Interpretación: Se observa, en la tabla 8 y figura 4, que la mayoría estudiantes de ambos géneros del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental de Huancayo presentan un nivel Alto en las habilidades Metacognitivas: Masculino el 79,00% (15) y Femenino el 50,50% (15). Asimismo, se aprecia que ningún estudiante de ambos sexos tiene un nivel bajo de habilidades metacognitivas.

Figura 04

Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según Género.



Fuente: Tabla 8

Tabla 9

Niveles de las habilidades Metacognitivas, según edad.

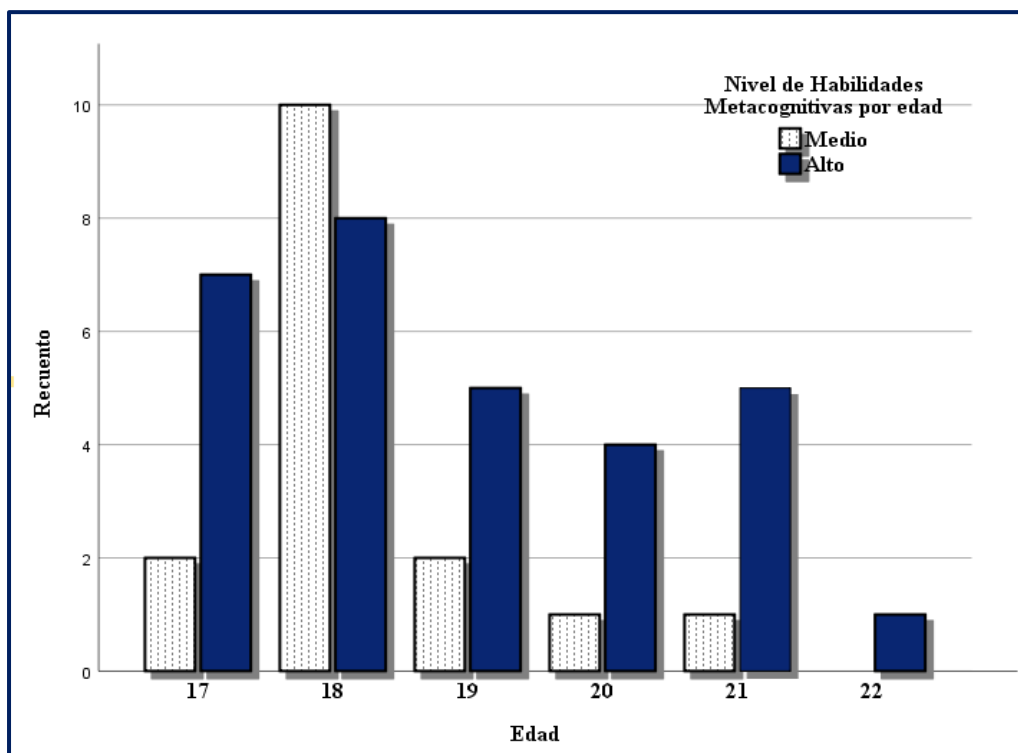
Niveles	EDAD											
	17		18		19		20		21		22	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00
Medio	2	22.20	10	55.60	2	28.60	1	20.00	1	16.70	0	0.00
Alto	7	77.80	8	44.40	5	71.40	4	80.00	5	83.30	1	100.00
Total	9	100.00	18	100.00	7	100.00	5	100.00	6	100.00	1	100.00

Fuente: Procesamiento de los datos de la escala Habilidades Metacognitivas.

Interpretación: De la tabla 9 y figura 5 se afirma que la mayoría de los estudiantes del primer ciclo de medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo tienen un nivel alto de habilidades metacognitivas según la edad, teniendo 17 años (77.80%), 19 años (71.40%), 20 años (80%), 21 años (83.30%) y 22 años (100%), excepto el grupo de estudiantes que tienen 18 años (44.40%), en contraste, este grupo presenta un nivel Medio (70,59%) de habilidades metacognitivas.

Figura 05

Niveles de las Habilidades Metacognitivas, según edad.



Fuente: Tabla 9

5.1.2. Resultados de Aprendizaje en entornos virtuales

Se presenta a continuación los resultados de la aplicación de la escala sobre aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del Primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo, en el periodo 2022.

Tabla 10

Estadísticos de los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales.

Estadísticos	Valor
Media	71.248
Desviación estándar	11.85
Coefficiente de variabilidad	21.05
Puntaje mínimo	44
Puntaje máximo	96

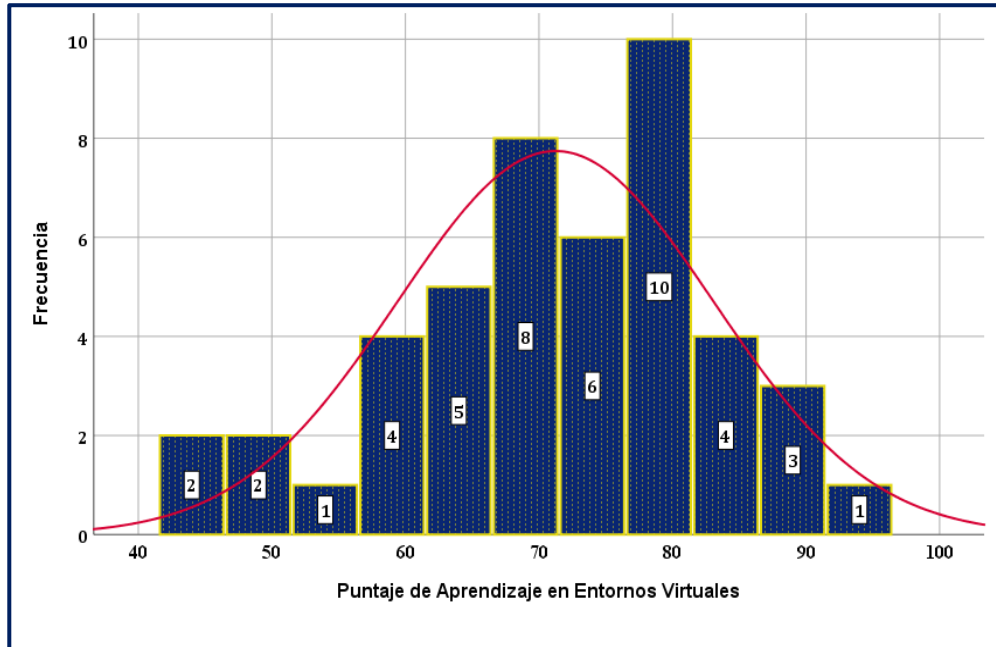
Fuente: Procesamiento de los datos de las Habilidades Metacognitivas

Interpretación: En la tabla 10 y figura 06, se observa que, el puntaje promedio de la escala sobre aprendizaje en entornos virtuales obtenidos por los 46 estudiantes del primer ciclo de medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo es de 71.24 en una escala de 0

a 96 puntos, con una dispersión moderada de los puntajes (11.85) y una variabilidad del 21.05% lo que nos indica que los puntajes son variables.

Figura 6.

Histograma de los puntajes de la escala sobre Aprendizaje en entornos virtuales.



Fuente: Resultados de la escala sobre Habilidades Metacognitivas

Tabla 11

Niveles de Aprendizaje en entornos virtuales.

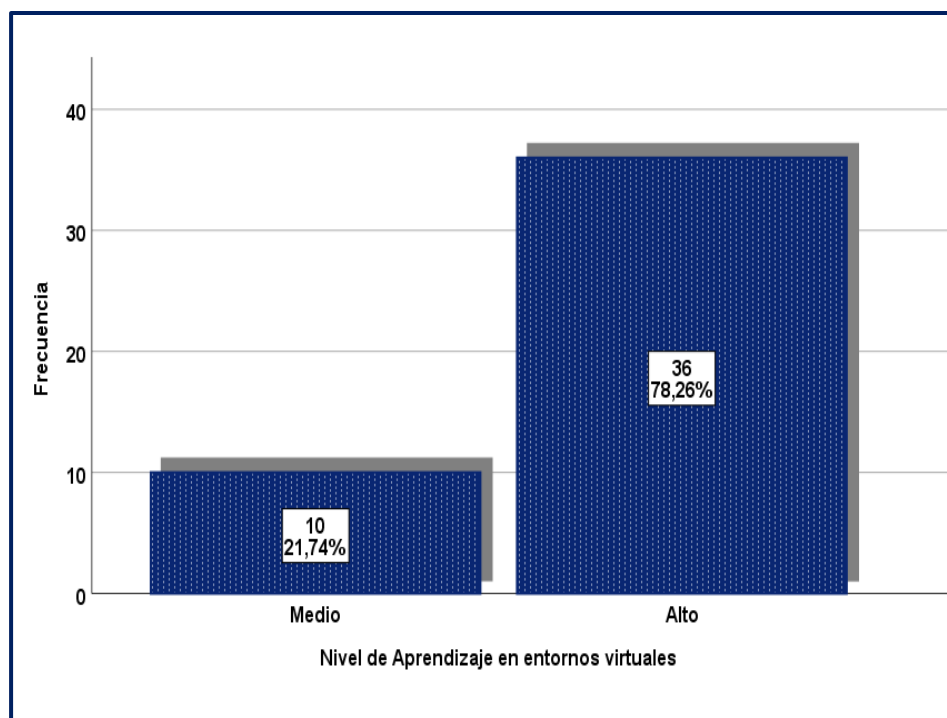
Niveles	Baremo	fi	%
Bajo	0 a 32	0	0
Medio	33 a 65	10	21.70
Alto	66 a 96	36	78.30
Total		46	100%

Fuente: Procesamiento de los datos de la escala sobre Aprendizaje en entornos virtuales.

Interpretación: En la tabla 11 y figura 7, se aprecia que, de los 46 estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo, la mayoría 78.30% (36) de los estudiantes encuestados presentan un nivel Alto de aprendizaje en entornos virtuales, el 21.70% (10) presentan un nivel Medio y ninguno de los encuestados presentan un nivel Bajo de aprendizaje en entornos virtuales.

Figura 7

Niveles de aprendizaje en entornos virtuales.



Fuente: Tabla 11

Tabla 12

Niveles de las dimensiones de Aprendizaje en entornos virtuales

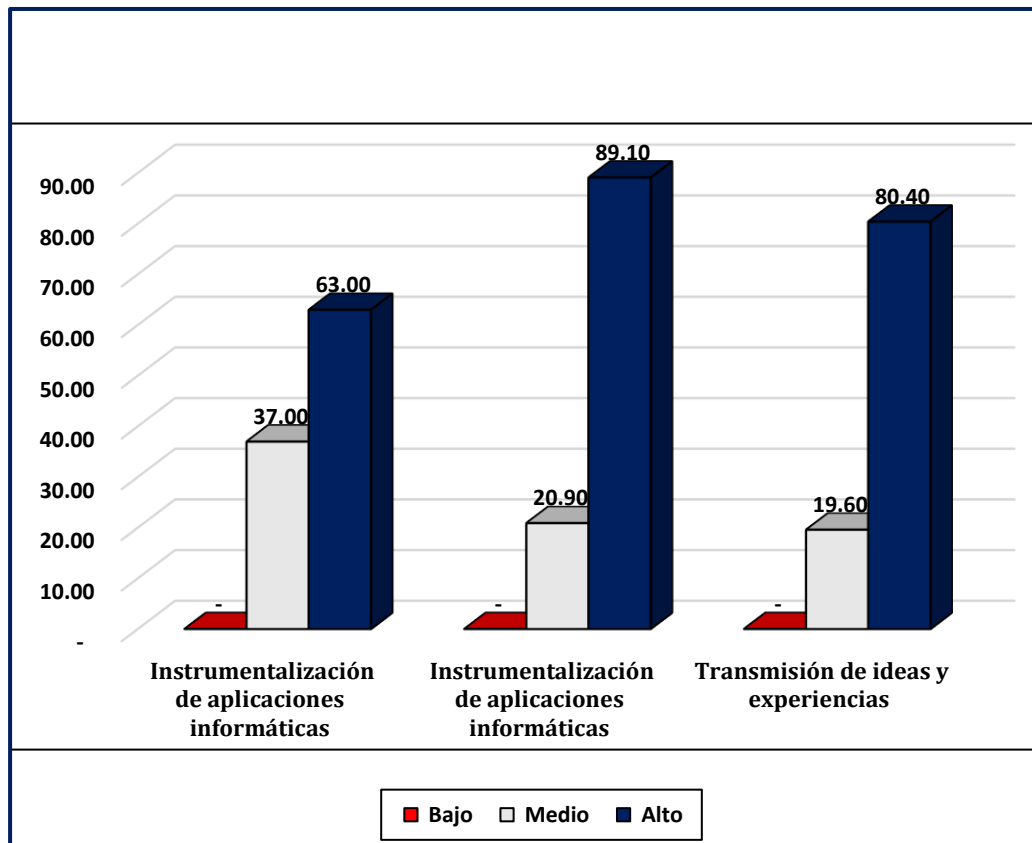
	Instrumentalización de aplicaciones informáticas		Gestión de información hipertextual y multimedia.		Contexto virtual de aprendizaje.	
	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0	0	0	0	0	0
Medio	17	37.00	5	20.90	9	19.60
Alto	29	63.00	41	89.10	37	80.40
Total	46	100.00	46	100.00	46	100.00

Fuente: Procesamiento de los datos de Aprendizaje en entornos virtuales.

Interpretación: Se observa, en la tabla 12 y figura 8, que la mayoría de estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo presentan un nivel Alto en las tres dimensiones de aprendizaje en entornos virtuales: Instrumentalización de aplicaciones informáticas 63% (29); gestión de información hipertextual y multimedia 89.10% (41) y Transmisión de ideas y experiencias (80.4%).

Figura 8

Niveles de las dimensiones de Aprendizaje en entornos virtuales.



Fuente: Tabla 12

Tabla 13

Niveles de las dimensiones de aprendizaje en entornos virtuales según Género.

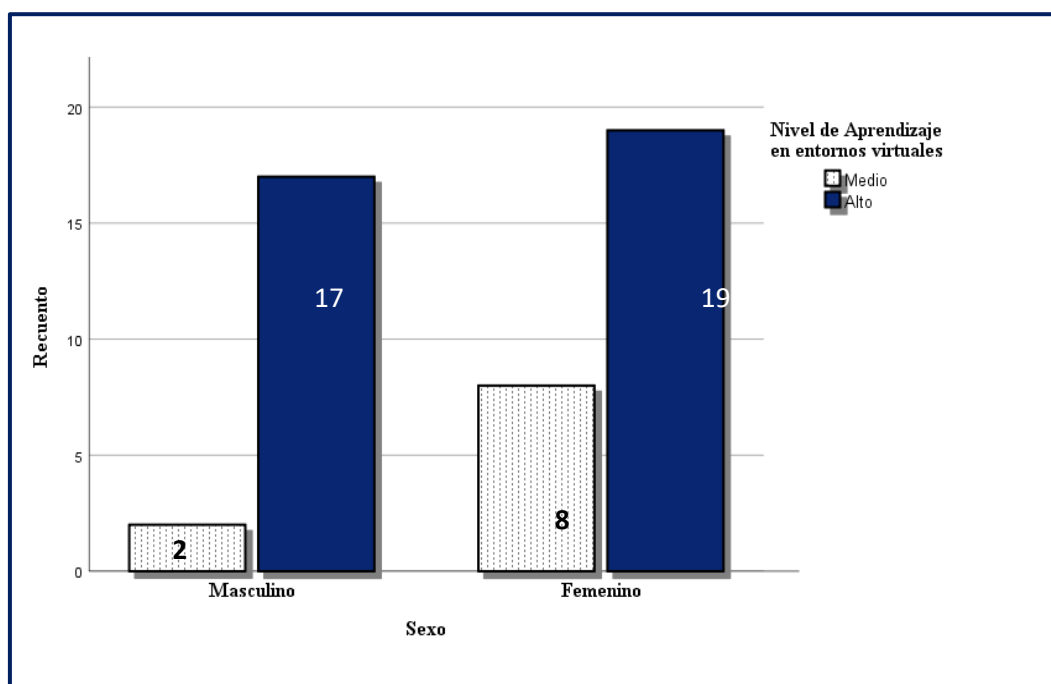
Niveles	Género			
	Masculino		Femenino	
	fi	%	fi	%
Bajo	0	00.0	0	0.00
Medio	02	10.50	08	29.60%
Alto	17	89.50	19	70.40%
Total	19	100.00	27	100.00

Fuente: Procesamiento de los datos de aprendizaje en entornos virtuales.

Interpretación: Se observa, en la tabla 13 y figura 9, que la mayoría estudiantes de ambos géneros del Primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental de Huancayo presentan un nivel Alto en el aprendizaje en entornos virtuales: Masculino el 89.50% (17) y Femenino el 70.40% (19). Asimismo, se aprecia que ningún estudiante de ambos sexos tienen un nivel bajo.

Figura 9

Niveles de aprendizaje en entornos virtuales.



Fuente: Tabla 11

Tabla 14

Niveles de aprendizaje en entornos virtuales, según edad

Niveles	EDAD					
	17	18	19	20	21	22

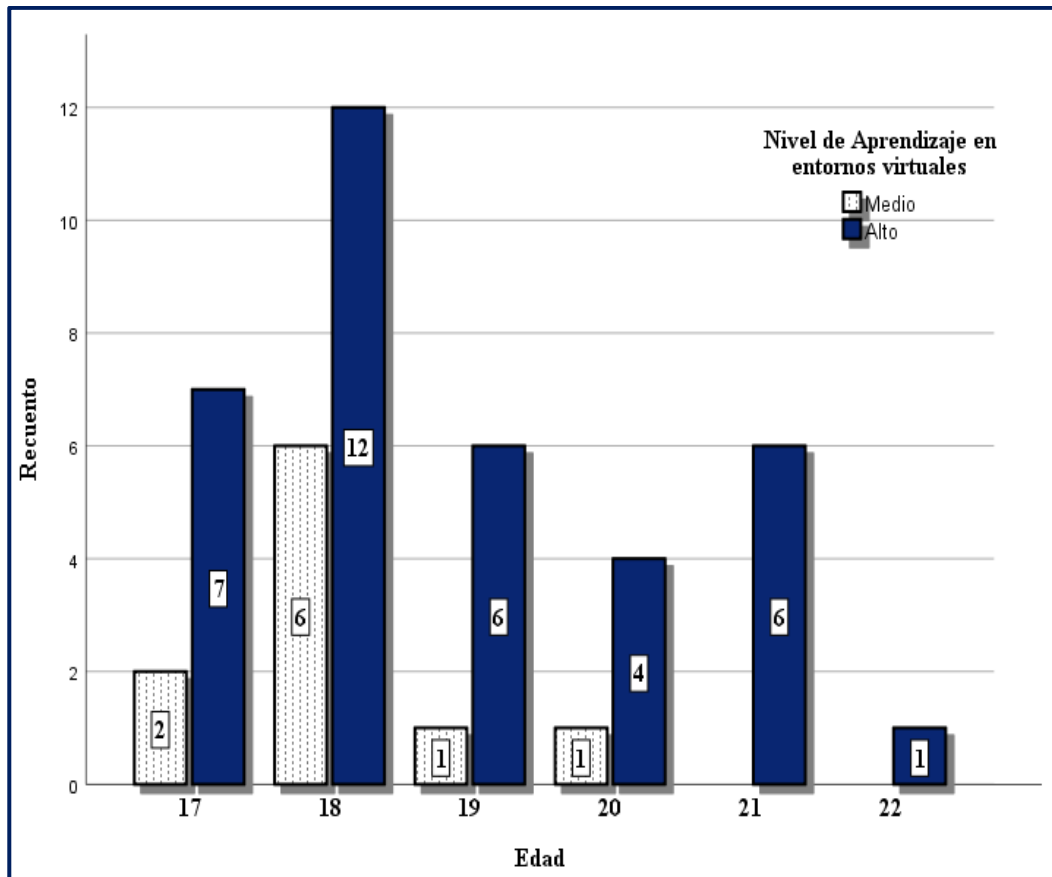
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00
Medio	2	22.2	6	33.30	1	14.30	1	20.00	0	0.00	0	0.00
Alto	7	77.7	12	66.70	6	85.70	4	80.00	6	100.00	1	100.00
Total	9	100.00	18	100.00	7	100.00	5	100.00	6	100.00	1	100.00

Fuente: Procesamiento de los datos de aprendizaje en entornos virtuales.

Interpretación: De la tabla 14 y figura 10 se afirma que, existe diferencias en el aprendizaje de entornos virtuales según la edad de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo, ya que la mayoría de estudiantes tienen un nivel alto, siendo más resaltante a los 18 años 66.70% (12).

Figura 10

Niveles de aprendizaje en entornos virtuales, según edad.



Fuente: Tabla 14

5.1.3. Relación entre las variables

A continuación, se describe la relación que existe entre las dos variables de estudio: habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana en la Universidad Continental sede Huancayo 2022, mediante tablas y figuras estadísticas.

a) Prueba de Normalidad de la variable (Shapiro – Wilk) n= 46

H0: La distribución de la variable proviene de una distribución normal.

H1: La distribución de la variable no proviene de una distribución normal.

Se halla los valores correspondientes con el SPSS versión 26 y se obtiene la siguiente tabla:

Tabla 15

Prueba de Normalidad de las variables

	Shapiro-Wilk			Conclusion
	Estadístico	gl	Sig.	
Habilidades Metacognitivas	0,957	46	0,089	Es normal
Aprendizaje en Entornos Virtuales	0,978	46	0,523	Es normal

Fuente: Elaboración propia

Regla de decisión:

Si $p\text{-valor} \leq 0,050=5\%$ se acepta H_1

Si $p\text{-valor} > 0,050=5\%$ se acepta H_0

De la tabla 15, se observa que el p-valor de las dos variables Habilidades Metacognitivas (0,089) y aprendizaje en entornos virtuales (0,523) son mayores al nivel de significación ($\alpha=0,050=5\%$) entonces se acepta la hipótesis nula (H_0), es decir se acepta que: La distribución de la variable proviene de una distribución normal, por lo tanto, se concluye que, en la comprobación de las hipótesis de investigación, se debe utilizar pruebas paramétricas como la r de Pearson.

Tabla 16

Correlación de los puntajes de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales

		Aprendizaje en entornos virtuales	
r de Pearson	Habilidades Metacognitivas	Coefficiente de correlación	0,668**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	46

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

En la tabla 16 se muestra el coeficiente de correlación de Pearson obtenido ($r=0,668$), lo que permite afirmar que entre los puntajes de la escala de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales existe una **correlación positiva significativa**, ya que el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha=5\%=0,050$).

Figura 11

Diagrama de dispersión de los puntajes de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales.

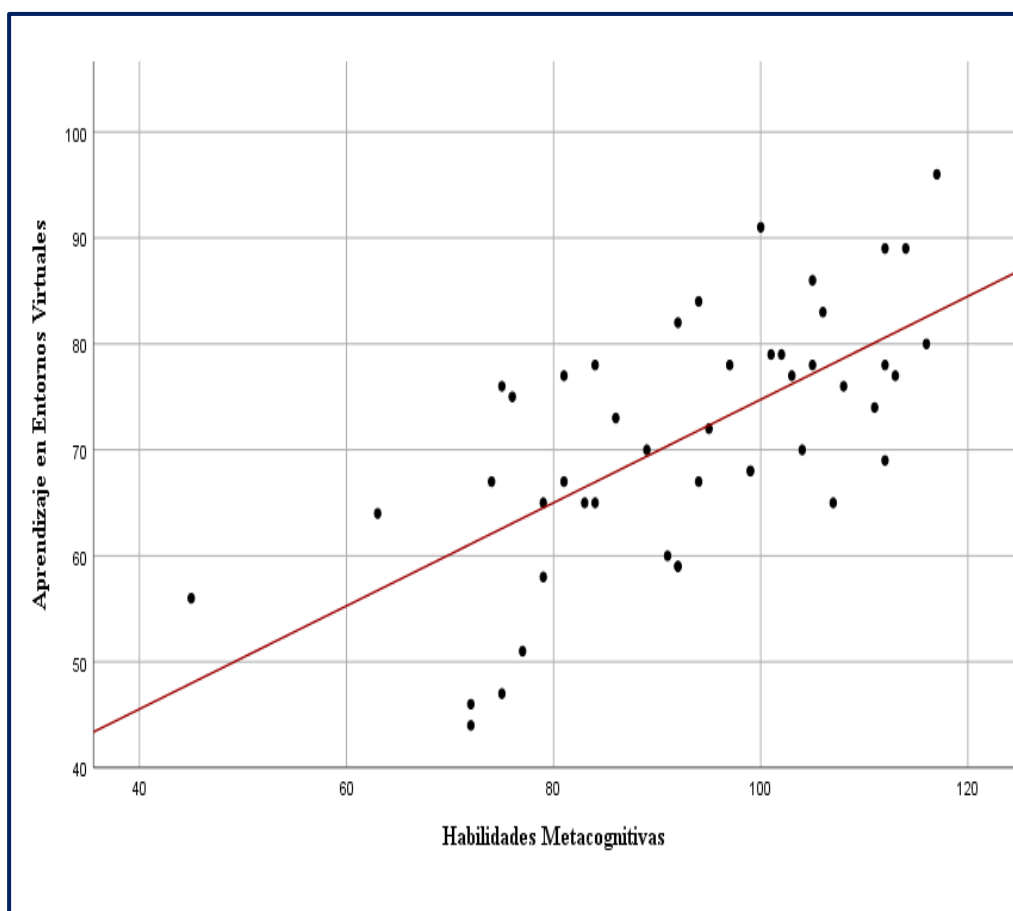


Tabla 17

Correlación de los puntajes de habilidades metacognitivas con las dimensiones del aprendizaje en entornos virtuales.

	Dimensiones de Aprendizaje en entornos virtuales	Habilidades Metacognitivas	Sig. bilateral
R de Pearson	Instrumentalización de aplicaciones informáticas	0,576	0,000
	Gestión de información hipertextual y multimedia	0,513	0,00
	Contexto Virtual de aprendizaje	0,636	0,000

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

Se observa, en la tabla 17, los coeficientes de correlación de Pearson entre las dimensiones de la variable aprendizaje en entornos virtuales y la variable Habilidades metacognitivas, las correlaciones son positivas y significativas, ya que la significación bilateral obtenida en cada caso es menor a 5% ($\alpha=0,050$): Instrumentalización de aplicaciones informáticas y Habilidades Metacognitivas (0,000) Gestión de información hipertextual y multimedia y Habilidades Metacognitivas (0,000); y Contexto virtual de aprendizaje y Habilidades Metacognitivas (0,000).

Tabla 18

Correlación de los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales con las dimensiones de habilidades metacognitivas.

	Dimensiones de habilidades Metacognitivas	Aprendizaje en entornos virtuales	Sig. bilateral
R de Pearson	Habilidades Perceptivas	0,342	0,020
	Habilidades Introspectivas	0,444	0,002
	Habilidades de Control	0,668	0,000
	Habilidades de Autorregulación	0,740	0,000

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

Se observa, en la tabla 18, los coeficientes de correlación de Pearson entre las dimensiones de la variable habilidades metacognitivas y la variable Aprendizaje en entornos virtuales, las correlaciones son positivas y significativas, ya que la significación bilateral obtenida en cada caso es menor a 5% ($\alpha=0,050$): Habilidades perceptivas y aprendizaje en entornos virtuales (0,020); habilidades introspectivas y aprendizaje en entornos

virtuales (0,002), Habilidades de Control y aprendizaje en entornos virtuales (0,000), y habilidades de autorregulación y aprendizaje en entornos virtuales (0.000).

Tabla 19

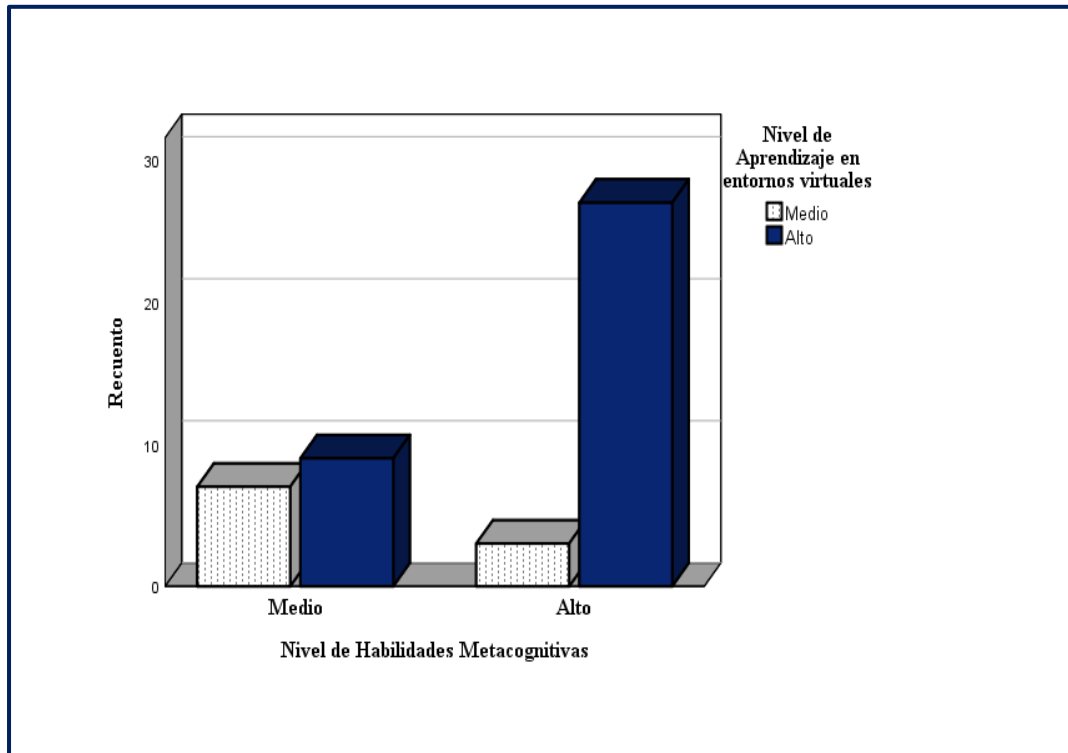
Tabla de contingencia de los niveles de Habilidades Metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales.

		Aprendizaje en entornos virtuales			
		Bajo	Medio	Alto	Total
Habilidades Metacognitivas	Bajo	0	0	0	0
	Medio	0	7	9	16
	Alto	0	3	27	30
	Total	0	10	36	46

Fuente: Elaboración propia

La tabla 19 y figura 12 muestra la tabla de contingencia de las dos variables de investigación, donde se observa que en su mayoría de los estudiantes del primer ciclo de medicina Humana (36) de la Universidad Continental – sede Huancayo 2022 que participan en la investigación tienen un nivel Alto de Habilidades metacognitivas y un nivel alto de aprendizaje en entornos virtuales, asimismo se aprecia que un menor número de estudiantes (10) presenta un nivel medio de Habilidades metacognitivas (7) y un nivel medio de aprendizaje en entornos virtuales (3), mientras que ningún estudiante 0,00% (0) presenta un nivel Bajo de habilidades metacognitivas y de aprendizaje en entornos virtuales 0,00%.

Figura 12: Grafico de contingencia de los niveles de Habilidades Metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales.



. Fuente: Tabla 19

5.1.4. Prueba de Hipótesis

a. Prueba de hipótesis general:

Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre las habilidades metacognitivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H_0 : No existe relación significativa entre los puntajes de las habilidades metacognitivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del 1er ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

$H_0: \rho=0$

H₁: Existe correlación significativa entre los puntajes las habilidades metacognitivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del 1er ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

H₁: $\rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Tabla 20

Prueba de la hipótesis general mediante r de Pearson

		Aprendizaje en entornos virtuales
Habilidades	Correlación de Pearson	0,668**
Metacognitivas	Sig. (bilateral)	0,000
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si p-valor $\leq 0,050=5\%$ se acepta H₁

Si p-valor $> 0,050=5\%$ se acepta H₀

Conclusión: Como el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H₀), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de Habilidades metacognitivas y los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre las habilidades metacognitivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

b. Prueba de hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1

El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades perceptivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre las habilidades perceptivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H_0 : No existe relación significativa entre los puntajes de habilidades perceptivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

$H_0: \rho=0$

H_1 : Existe correlación significativa entre los puntajes de habilidades perceptivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

$H_1: \rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 21

Prueba de la hipótesis específica 1 mediante r de Pearson

		Aprendizaje en entornos virtuales
Habilidades perceptivas	Correlación de Pearson	0,342**
	Sig. (bilateral)	0,020
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si $p\text{-valor} \leq 0,050=5\%$ se acepta H_1

Si $p\text{-valor} > 0,050=5\%$ se acepta H_0

Conclusión: Como el p-valor (0,020) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H_0), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de Habilidades perceptivas y los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre las habilidades perceptivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

Hipótesis específica 2

El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades introspectivas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre las habilidades introspectivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H_0 : No existe relación significativa entre los puntajes de habilidades introspectivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

$H_0: \rho=0$

H_1 : Existe correlación significativa entre los puntajes de habilidades introspectivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

H₁: $\rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 22

Prueba de la hipótesis específica 2 mediante r de Pearson

		Aprendizaje en entornos virtuales
Habilidades introspectivas	Correlación de Pearson	0,444**
	Sig. (bilateral)	0,002
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si p-valor $\leq 0,050=5\%$ se acepta H₁

Si p-valor $> 0,050=5\%$ se acepta H₀

Conclusión: Como el p-valor (0,002) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H₀), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de Habilidades introspectivas y los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre las habilidades introspectivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

Hipótesis específica 3

El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades de control en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre las habilidades de control y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

Formulación de H₀ y H₁:

H₀: No existe relación significativa entre los puntajes de habilidades de control y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

H₀: $\rho=0$

H₁: Existe correlación significativa entre los puntajes de habilidades de control y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

H₁: $\rho\neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 23

Prueba de la hipótesis específica 3 mediante r de Pearson

		Aprendizaje en entornos virtuales
Habilidades de control	Correlación de Pearson	0,668**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si p-valor $\leq 0,050=5\%$ se acepta H₁

Si p-valor $> 0,050=5\%$ se acepta H₀

Conclusión: Como el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H₀), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de Habilidades de control y

los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre las habilidades de control y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

Hipótesis específica 4

El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades de autorregulación en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre las habilidades de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H_0 : No existe relación significativa entre los puntajes de habilidades de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

$H_0: \rho=0$

H_1 : Existe correlación significativa entre los puntajes de habilidades de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

$H_1: \rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 24

Prueba de la hipótesis específica 4 mediante r de Pearson

		Aprendizaje en entornos virtuales
Habilidades de autorregulación	Correlación de Pearson	0,740**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si $p\text{-valor} \leq 0,050=5\%$ se acepta H_1

Si $p\text{-valor} > 0,050=5\%$ se acepta H_0

Conclusión: Como el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H_0), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de Habilidades de autorregulación y los puntajes de aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre las habilidades de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

Hipótesis específica 5

Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre la instrumentalización de aplicaciones informáticas y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H₀: No existe relación significativa entre los puntajes de instrumentalización de aplicaciones informáticas y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

H₀: $\rho=0$

H₁: Existe correlación significativa entre los puntajes de instrumentalización de aplicaciones informáticas y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

H₁: $\rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 25

Prueba de la hipótesis específica 5 mediante r de Pearson

		Habilidades Metacognitivas
Instrumentalización de aplicaciones informáticas	Correlación de Pearson	0,576**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si $p\text{-valor} \leq 0,050=5\%$ se acepta H₁

Si $p\text{-valor} > 0,050=5\%$ se acepta H₀

Conclusión: Como el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H₀), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de instrumentalización de aplicaciones informáticas y puntajes de las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre Instrumentalización de

aplicaciones informáticas y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

Hipótesis específica 6

Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022.

Existe relación significativa entre la gestión de información hipertextual y multimedia y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H_0 : No existe relación significativa entre los puntajes de la gestión de información hipertextual y multimedia y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

$H_0: \rho=0$

H_1 : Existe correlación significativa entre los puntajes gestión de información hipertextual y multimedia y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

$H_1: \rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 26

Prueba de la hipótesis específica 6 mediante r de Pearson

		Habilidades Metacognitivas
Gestión de información hipertextual y multimedia	Correlación de Pearson	0,513**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si $p\text{-valor} \leq 0,050=5\%$ se acepta H_1

Si $p\text{-valor} > 0,050=5\%$ se acepta H_0

Conclusión: Como el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H_0), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de gestión de información hipertextual y multimedia y los puntajes de las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre la gestión de información hipertextual y multimedia y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

Hipótesis específica 7

Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental – 2022

Existe relación significativa entre el contexto virtual de aprendizaje y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

Formulación de H_0 y H_1 :

H_0 : No existe relación significativa entre los puntajes de contexto virtual de aprendizaje y las habilidades metacognitivas de los

estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022.

H₀: $\rho=0$

H₁: Existe correlación significativa entre los puntajes de contexto virtual de aprendizaje y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022.

H₁: $\rho \neq 0$

Nivel de significancia: $\alpha = 0,05$

Prueba estadística: Se utiliza una Prueba paramétrica r de Pearson, debido a que las variables si provienen de una distribución normal.

Regla de decisión:

Tabla 27

Prueba de la hipótesis específica 5 mediante r de Pearson

		Habilidades Metacognitivas
Contexto virtual de aprendizaje	Correlación de Pearson	0,636**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	49

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

Fuente: Elaboración propia.

Regla de decisión:

Si p-valor $\leq 0,050=5\%$ se acepta H₁

Si p-valor $> 0,050=5\%$ se acepta H₀

Conclusión: Como el p-valor (0,000) es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) se rechaza la hipótesis nula (H₀), es decir se acepta que, existe correlación significativa entre los puntajes de contexto virtual de aprendizaje y los puntajes de las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo - 2022, por lo tanto, se demuestra que: Existe relación significativa entre el contexto virtual de aprendizaje y habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental

Huancayo - 2022, aseveración que se hace para un 95% de nivel de confianza.

5.2. **Discusión de resultados**

En la investigación realizada se ha verificado los objetivos planteados, cuyo objetivo general fue determinar la relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la Universidad Continental –2022. Se tuvo como muestra a 46 estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana, ciclo académico 2022 - 2, cuya edad comprendía entre 17 años a 22 años. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos afirmar que existe una relación directa entre las variables de estudio. Al respecto, se comprobó la hipótesis general: Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental-Huancayo 2022 - 2, con un 95% de nivel de confiabilidad, puesto que la significancia calculada de acuerdo al coeficiente de correlación de R de Pearson es ($r=0,668$), de donde, podemos afirmar que entre los puntajes de la variable Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales, existe una **correlación positiva directa, alta y significativa** entre las variables estudiadas, ya que el p-valor (0,000) es menor al nivel de significancia ($\alpha=5\%=0,050$). Por tanto, las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el aprendizaje en entornos virtuales.

Los resultados en detalle de la aplicación de la primera variable se observan en la tabla 6 y figura 2, se muestran los resultados obtenidos según el nivel de habilidades metacognitivas de los 46 estudiantes; donde el 65.2% se encuentran en el nivel alto y el 34.8% de los estudiantes se encuentran en el nivel medio, siendo resaltante que ningún alumno se encuentra en nivel bajo. Asimismo, los resultados de la segunda variable: aprendizaje en entornos virtuales observadas en la tabla 10 y figura 6, se muestran los resultados obtenidos, el nivel de aprendizaje en entornos virtuales de los 46 estudiantes; donde se infiere que el 78.3% de los estudiantes se encuentran en el nivel alto y 21.7% en el nivel medio, coincidiendo que ningún estudiante se encuentra en nivel bajo, lo que

demuestra que las habilidades y competencias de los estudiantes de medicina son en su mayoría alto en cuanto al desarrollo de las habilidades metacognitivas y el aprendizaje en entornos virtuales.

Asimismo se demuestra que la mayoría de estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo presentan un nivel Alto en las cuatro dimensiones de las habilidades metacognitivas: Habilidades Perceptivas el 74.00% (34); Habilidades Introspectivas 69.57% (32); Habilidades de control 80.40% (37) y Habilidades de autorregulación 67.40% (31) al igual que de las tres dimensiones de aprendizaje en entornos virtuales: Instrumentalización de aplicaciones informáticas 63% (29); 89.10% (41); y Transmisión de ideas y experiencias (80.4%). Además se afirma que la mayoría de los estudiantes según genero tienen un nivel alto en las dos variables de estudio y según edad resalta el grupo de 18 años siendo este en su mayoría nivel medio en habilidades metacognitivas y nivel alto en aprendizaje en entornos virtuales a diferencia de los otros grupos de 17, 19, 20, 21 y 22 años donde la mayoría tiene un nivel alto en las dos variables de estudio, parece posible que el cambio de disposición de los estudiantes frente a este modo de aprendizaje, puede ser a la madurez o al tipo de experiencia que trae consigo, donde se evidencia ascenso favorable en cuanto a las dos variables a mayor edad. El grado alto de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en los estudiantes de Medicina indica que están teniendo un control de su propio aprendizaje, que tienen la capacidad de comprender y planificar sus propios procesos cognitivos, y de evaluar el progreso de su aprendizaje relacionado a los entornos virtuales como se evidencia en el estudio de Honorio (2017).

Al realizar las comparaciones con otras investigaciones similares se observó que diversos estudios consideraron que el desarrollo de habilidades metacognitivas y del aprendizaje en entornos virtuales tienen una relación significativa para mejorar el conocimiento y la autorregulación de sus saberes (Sierra, 2015; Arias, 2019; Rodríguez y Barragán 2017). Según las teorías cognitivas estudiado por Ausbel (1976 citado en Moreira 2017) el aprendizaje significativo es construido y

estructurado por el estudiante mediante sus propias interpretaciones, haciendo que estas nuevas realidades se asienten en su estructura mental, a través de su propio análisis. Asimismo, León (2020) menciona que el estado de ánimo del estudiante es un factor importante en el logro del aprendizaje. El aprendizaje sucede cuando se aumentan y se perfeccionan los conocimientos que uno ya posee relacionando estudiante y tecnología a través de la participación y el intercambio de información mediante los entornos virtuales que permite la interacción docente - estudiante o entre pares, asimismo Tullume (2017), menciona que las habilidades metacognitivas tienen un alto grado de relación con la inteligencia emocional en el aprendizaje de los estudiantes.

En relación a los antecedentes de la presente investigación, se realiza el siguiente análisis y discusión, con la finalidad de encontrar coincidencias o divergencias con los resultados de otras investigaciones. Por ejemplo, Arias (2019) buscó analizar los entornos virtuales de aprendizaje como elemento para desarrollar habilidades metacognitivas en estudiantes de las escuelas de Fe y Alegría del municipio San Francisco del estado Zulia, Venezuela, basado en un enfoque cuantitativo y diseño no experimental, utilizó la técnica de la encuesta y un cuestionario, aplicado a la muestra de 156 estudiantes, concluyó de acuerdo al coeficiente de correlación de Pearson que fue 0,858, existe relación estrecha entre los entornos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de habilidades metacognitivas, lo que significa que nuestra investigación con un coeficiente de correlación de R de Pearson de 0,668, con 95% de confiabilidad demostró que el desarrollo de habilidades metacognitivas es favorable para el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes universitarios y sobre todo porque insiste en la etapa profesional como eje de la sociedad del conocimiento. Los resultados obtenidos permiten evidenciar que el impulso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones expresado en aprendizaje en entornos virtuales están dando un aspecto cambiante a la educación en donde se generan espacios virtuales que facilitan interacciones entre los participantes, independientemente del tiempo y lugar donde se encuentren.

Navarro (2019), en la tesis doctoral "Desarrollo de Habilidades de Pensamiento crítico en estudiantes de Medicina en Foros de discusión en Entornos virtuales de Aprendizaje", buscó evaluar y analizar acerca del desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de medicina de la UNNE- Argentina, basado en el análisis del discurso de las intervenciones de los estudiantes en foros virtuales contextualizando experiencias en la asignatura Medicina III durante el año 2018, aplicado a la muestra 179 estudiantes de Medicina de 5º año, concluyó que el foro de discusión como estrategia didáctica en el aula virtual de Medicina III ha sido de utilidad para desarrollar habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de Medicina, evidenciando que los resultados de esta investigación tienen una relación directa y significativa entre las dos variables de estudio llegando a concluir que el desarrollo de las habilidades metacognitivas aumenta de acuerdo a la utilización de los entornos virtuales evidenciando los coeficientes de correlación de Pearson entre las dimensiones de la variable habilidades metacognitivas y la variable aprendizaje en entornos virtuales, las correlaciones son positivas y significativas, ya que la significación bilateral obtenida en cada caso es menor a 5% ($\alpha=0,050$): Habilidades perceptivas y aprendizaje en entornos virtuales (0,020); habilidades introspectivas y aprendizaje en entornos virtuales (0,002), Habilidades de Control y aprendizaje en entornos virtuales (0,000), y habilidades de autorregulación y aprendizaje en entornos virtuales (0,000), ya que el p-valor es menor al nivel de significancia ($\alpha=5\%=0,050$). Por tanto, podemos afirmar que el desarrollo de habilidades metacognitivas a través de los entornos virtuales de aprendizaje favorece el desempeño del estudiante a través del tiempo y la experiencia que va adquiriendo.

Asimismo, en cuanto a los antecedentes nacionales, encontramos trabajos de investigación que coinciden con los resultados de la investigación, tales como el trabajo de Sánchez (2021) quien buscó determinar la relación que existe entre los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N° 3022 José Sabogal. UGEL 02 Rímac, basado en un enfoque cuantitativo, tipo básico, diseño descriptivo

correlacional y método hipotético deductivo, aplicado a la muestra de 50 estudiantes de quinto año de secundaria, concluyendo que existe relación significativa entre los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas, con un valor rho Spearman = 0,8838 y una $p= 0,000$ menor al nivel de 0,05 estadísticamente significativa, lo que confirma y demuestra que nuestra investigación tiene una relación directa entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales, siendo esta en su mayoría nivel alto para todas las variables, ya que el p-valor (0,000) es menor al nivel de significancia ($\alpha=5\%=0,050$).

Novoa et. al. (2020) determino la influencia que presenta un conjunto de estrategias metacognitivas administradas en una plataforma digital, basado en el diseño experimental, tipo cuasi experimental, método hipotético-deductivo, de corte transversal, aplicando a 485 estudiantes, concluyó que las estrategias metacognitivas administradas vía plataformas digitales mejoran significativamente la comprensión lectora asimismo comprobó que una estrategia digital basada en el empleo de programas y aplicaciones virtuales de manera transversal tiene un efecto significativo en la comprensión de textos narrativos lo que confirma que a través de este estudio se lograron los objetivos propuestos demostrando que se puede desarrollar habilidades metacognitivas a través del aprendizaje en entornos virtuales el cual es favorable para mejorar el aprendizaje significativo y de alto impacto en los estudiantes universitarios, además se puede decir que la interacción estudiante-entorno virtual fue muy eficiente siendo esta interacción un componente crítico que normalmente ha estado ausente en años anteriores y que incluye el conocimiento y uso de la interfaz para todas las interacciones, ya que los estudiantes tienen que realizar un cambio de conducta al tener que utilizar este tipo de dispositivos.

El estudio de Honorio y Rodríguez (2018) en su estudio “Aplicación de la metacognición por estudiantes de Medicina de una Universidad del Perú, llegaron a la conclusión de que los estudiantes aplicaron un alto grado de metacognición para el logro de sus aprendizajes. Lo que confirma que el desarrollo de habilidades metacognitivas es de vital importancia para el logro de su aprendizaje. En cuanto al alcance de los hallazgos de esta

investigación puedo aseverar que en la docencia universitaria emergen de la mano de los entornos virtuales que complementan e integran el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta investigación ha generado la posibilidad de demostrar su utilidad en el desarrollo de habilidades metacognitivas que les permiten a los estudiantes aprender a aprender y aprender a ser, para que tengan capacidad de pensamiento autónomo, crítico, juicio propio y responsabilidad profesional.

Finalmente se concluye que la hipótesis general y las hipótesis específicas de esta investigación han sido contrastadas y corroboradas, y a la vez concuerdan con los resultados de otras investigaciones similares realizadas en estudiantes de educación secundaria y educación superior de otras instituciones educativas locales, nacionales e internacionales. Además, Vega (2019) buscó establecer la relación de los entornos virtuales de aprendizaje con el desarrollo de habilidades metacognitivas. Basado en La muestra estuvo constituida por 171 estudiantes, Los resultados fueron analizados a nivel descriptivo, Los resultados indican que la percepción de los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas se expresan predominantemente en un nivel medio, los resultados obtenidos mediante el uso de la prueba r de Pearson, se encontró que los entornos virtuales se encuentra relacionada con las habilidades perceptivas ($r = 0,513$), siendo el valor de significancia igual a 0,000 ($p < 0,005$), resultado que nos indica que existe relación directa, moderada y significativa entre las variables estudiadas, mientras que para habilidades introspectivas ($r = 0,743$), habilidades de control ($r = 0,749$) y habilidades de autorregulación ($r = 0,815$) son altas y significativas. En nuestro trabajo según la prueba r de Pearson encontramos que para todas las dimensiones encontramos: Habilidades perceptivas ($r = 0,342$), Habilidades introspectivas ($r = 0,444$), Habilidades de control ($r = 0,668$), Habilidades de autorregulación ($r = 0,740$) evidenciando similitud en sus resultados, resaltando que tanto las habilidades de control y autorregulación son alta y significativas mientras que las habilidades perceptivas e intrínsecas son moderadas, por lo que existe relación directa según la hipótesis 1, 2,3 y 4.

Asimismo, Armas et al. (2022) busco determinar el perfil metacognitivo en estudiantes que cursan los primeros ciclos de formación profesional de una Institución de Educación Superior (IES), basado en un enfoque cuantitativo, tipo descriptivo transversal. Se aplicó una versión adaptada y validada en español por Huerta, et al. (2014) del cuestionario MAI, para medir la metacognición en 599 estudiantes. Concluyo que el perfil metacognitivo del estudiantado que cursa los primeros ciclos de formación profesional de una IES, en general se ubican en un nivel de perfil metacognitivo “moderado” en conocimiento de la cognición y regulación de la cognición y sus respectivas subcategorías. A diferencia de nuestro estudio encontramos que existe relación significativa entre las habilidades de control y de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.668. y de 0.74 respectivamente.

CONCLUSIONES

1. Existe relación directa y significativa entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental-Huancayo 2022, para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.668.
2. Existe relación significativa entre las habilidades perceptivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, para un p-valor 0,020 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.342.
3. Existe relación significativa entre las habilidades introspectivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022. para un p-valor 0,002 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.444.
4. Existe relación significativa entre las habilidades de control y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.668.
5. Existe relación significativa entre las habilidades de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022. para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.740.
6. Existe relación significativa entre la Instrumentalización de aplicaciones informáticas y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo

- 2022, para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.576.
7. Existe relación significativa entre la Gestión de información hipertextual y multimedia y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo – 2022, para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.513.
 8. Existe relación significativa entre el contexto virtual de aprendizaje y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022. para un p-valor 0,000 es menor a la significancia ($\alpha = 0,050$) y con la prueba paramétrica R de Pearson con un valor de 0.636.

RECOMENDACIONES

1. Habiendo realizado y demostrado la relación significativa entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, se recomienda a la Universidad programar dentro de su malla curricular talleres de habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales con el fin de incentivar el desarrollo de estas habilidades en todos los ámbitos educativos, además de promover y facilitar el uso de espacios virtuales para que el estudiante y docente facilite su acceso a la información y material audiovisual – auditivo, Así mismo se sugiere mantener un estándar alto en sus ingresantes a la institución superior con el fin de mejorar la capacidad crítica y analítica del estudiante.
2. Considerando la existencia de la relación significativa entre las habilidades perceptivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, se sugiere incentivar, formar y reforzar habilidades perceptivas en los estudiantes de reciente ingreso a la universidad para así potenciar destrezas y habilidades hacia la introducción de entornos virtuales.
3. Sobre la relación significativa entre las habilidades introspectivas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, se recomienda a la Institución educativa además de reforzar las habilidades metacognitivas promover una actitud reflexiva de sus docentes y comprometerlos con el aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los estudiantes sin dejar de estimular sus habilidades de autoconocimiento y comprensión de sus pensamientos y conductas.
4. Según se evidencio la relación significativa entre las habilidades de control y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo – 2022, se sugiere promover talleres semestrales donde se hace énfasis en las

habilidades y destrezas que los estudiantes podrían llegar a formar y reforzar para así lograr sus metas y objetivos al culminar su etapa de estudiante.

5. Sobre la existencia de la relación significativa entre las habilidades de autorregulación y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022. Se sugiere promover la actitud reflexiva de los docentes motivados y comprometidos con el aprendizaje de los estudiantes, por lo que se debe considerar los logros y desempeños desarrollando competencias como la autorregulación, disciplina, trabajo colaborativo, toma de decisiones; es decir que el centro de la planificación sea el desarrollo de experiencias de aprendizaje individuales y grupales interactivas.
6. Sobre la relación significativa entre la Instrumentalización de aplicaciones informáticas y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo – 2022, se recomienda a la institución promover y desarrollar talleres semestrales a estudiantes de reciente ingreso sobre el eficiente y eficaz manejo de herramientas tecnológicas en los entornos virtuales, esto con la finalidad de que los estudiantes se adapten, conozcan y utilicen todas las plataformas virtuales y logren optimizar su aprendizaje, tiempo y logren desarrollar sus habilidades metacognitivas.
7. Según se evidencio con la existencia de relación significativa entre la Gestión de información hipertextual y multimedia y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental Huancayo – 2022, se recomienda a la institución, capacitar al personal docente en el uso de TIC e inteligencia artificial a fin de mejorar los contenidos y recursos de la LMS académicos que suben a la plataforma.
8. Sobre la existencia de relación significativa entre el contexto virtual de aprendizaje y las habilidades metacognitivas de los estudiantes del primer ciclo de Medicina Humana de la Universidad Continental sede Huancayo - 2022. se recomienda al equipo técnico de la administración del área de tecnología de la universidad, mejorar la presentación y diseño de sus plataformas con el objetivo de incentivar el uso y la manipulación de las principales herramientas digitales e interactuar a través de los espacios virtuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Aguirre, L. (2016) Evaluación de una propuesta para el desarrollo de la escritura en estudiantes universitarios a partir de habilidades de metacognición. *Logos, La Serena*, 26 (2), p. 181-196.
- Arias, C., Arias, J. y Arias, J. (2019) Entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de habilidades metacognitivas, biblioteca digital Universidad de zulia- Venezuela, ISSN 1315-4079.
- Armas, C., Valenzuela, L. y García, Y. (2022). Habilidades metacognitivas en estudiantes de educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 9997-10006. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4111

- Alayo, J. (2015) *El entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas de Física de estudiantes del tercer grado de secundaria de una institución educativa particular de Lima Metropolitana*. [Tesis para el grado de Magíster en Integración e Innovación Educativa de las TIC. Universidad Católica del Perú].
- Angoma, M. (2016) Entornos virtuales y aprendizaje en la escuela profesional de administración y sistemas de educación a distancia de la Universidad Peruana Los Andes - sede La Merced 2015 <https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/3888/Angoma%20Astucuri.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Armas, R., Valenzuela, L., y García, Y. (2022). Habilidades metacognitivas en estudiantes de educación superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 9997-10006. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4111
- Ausubel, D.P., Novak, J.D. y Hanesian, H. (1973). *Educational psychology*. N. York: Holt, Reinhart & Winston
- Benites, E. (2012) *Aplicaciones informáticas*. <https://elisainformatica.files.wordpress.com/2012/11/aplicaciones-informc3a1ticas.pdf>
- Botero, G (2021) *Importancia de la percepción en el aprendizaje: concepto, etapas, tipos y componentes*, <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/importancia-de-la-percepcion-en-el-aprendizaje-concepto-etapas-tipos-y-componentes/>
- Builes, I., Manrique, H. y Henao, C. (2017) *Individuación y adaptación: entre determinaciones y contingencias*, *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 51 (2), Euro-Mediterranean University Institute Roma, Italia, <https://doi.org/10.5209/NOMA.55009>
- Briceño, G. (2021) *Importancia de la percepción en el aprendizaje: concepto, etapas, tipos y componentes*, Aucal Bussines school.
- Capacho, J. (2011) *Evaluación del aprendizaje en Espacios Virtuales-TIC*. Grupo Editorial Ibañez. Barranquilla-Bogotá-Colombia: Universidad del Norte.
- Chávez, J. (2021) tesis doctoral “Ambiente virtual en el aprendizaje de las ciencias sociales en los estudiantes de secundaria de Villa María del

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82545/C_h%c3%a1vez_LJA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De la Fuente, J. (2017), Autorregulación y procesos de aprendizaje, Blog Aula Magna 2.0. Revistas Científicas de Educación en Red. ISSN. 2386-6705, <http://cuedespyd.hypotheses.org>

Detecsys soluciones (2019). Entorno virtual de aprendizaje. <https://www.aula1.com/entorno-virtual-aprendizaje-eva/>

Florez, R., Castro, J., Arias, N., Gómez, D., Galvis, D., Acuña, L., . . . Rojas, L. (2016). Aprendizaje, cognición y mediaciones en la escuela (Primera edición ed.). Bogotá, Colombia: Taller de Edición. Rocca S. A. Recuperado el 20 de febrero de 2022, de http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Aprendizaje_y_cognicion_ID_EP.pdf

Erazo, M., Guizado, F., Huachara, E., Nina, J., & Nina, E. (2022). Plataformas virtuales educativas y aprendizaje colaborativo en estudiantes de una universidad pública, de Lima, Perú. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 405–418 <https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.106>

Gonzales, C. (2020) *La conciencia moral*, Revista de Marina Año CXXXVI, 137 (977) <https://revistamarina.cl/es/articulo/la-conciencia-moral>

Hernández, E., Lopez, L.,Mendoza, N., Mawvin, F.y Demera, A. (2022) Los entornos virtuales de aprendizaje EVA como innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de nivelación de carrera en la universidad técnica de Manabí, *Revista Científica Multidisciplinar*, ISN 2707-2207 / ISSN 2707-2215, mayo-junio, 2022, Volumen 6, Número 3 p 1511, DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2309

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores.

Huertas, A., Vesga, G. y Galindo, M. (2014) Validación del instrumento Inventario de habilidades metacognitivas (MAI) con estudiantes colombianos. *Praxis & Saber – Vol. 5 Num. 10 – julio – diciembre 2014*,

- Ibaceta, CI y Villanueva, C. (2021) Entornos Virtuales de Aprendizaje: variables que inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto chileno, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Perspectiva Educacional. octubre 2021, Vol. 60(3), pp. 132-158, DOI: 10.4151/07189729-Vol.60-Iss.3-Art.1235
- Irwin, L. (2017), Metacognición: a concept analysys, New, self-regulatio. Archives of psychiatric nursing, New York, vol31, n5, p454-456.
- Honorio, O. y Rodriguez, F. (2018). Aplicación de la Metacognición por Estudiantes de Medicina de una Universidad del Perú-2017. PERÚ. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17600/honorio_ro.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- León, c. (2020). Inteligencia emocional y aprendizaje significativo en estudiantes universitarios de una Universidad privada, Trujillo 2019. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/44899>
- Martín, W.J. (2017) the global information society. Routledge. <https://doi.org/10.1080/08109029908629560>
- Mata (2020) Entornos Virtuales de Aprendizaje <https://investigaliacr.com/educacion-e-investigacion/entornosvirtuales-de-aprendizaje/>
- Matos, F., Olaya, Contreras, F. y Olaya, J. (2020) Estadística descriptiva y probabilidad para las ciencias de la salud con el uso de SPSS en Barranco Lima - Perú Primera edición electrónica, septiembre file:///C:/Users/PC/Desktop/MAESTRIA%20TRABAJO%20CORREGIDO/BIBLIOGRAFIA/ESTADISTICA%20DESCRIPTIVA%20-%20Matos.pdf
- Mato-Vazquez, D.; Espiñeira, E. y López-Chao, V. (2017): Impacto del uso de estrategias metacognitivas en la enseñanza de las matemáticas. Perfiles educativos, XXXIX (158), 91-111. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13253901006>
- Mestre U., Fonseca, J. y Valdés, P. (2017). Entornos Virtuales de enseñanza aprendizaje. La Habana: Editorial Universitaria.

- Ministerio de economía y Finanzas (MEF), Aplicaciones informáticas, Perú
https://www.mef.gob.pe/es/?option=com_content&language=es-ES&Itemid=101582&lang=es-ES&view=article&id=2403
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. Archivos de Ciencias de la Educación, 11(12), e029. <https://doi.org/10.24215/23468866e029>
- Navarro, V. (2019) Desarrollo de Habilidades de Pensamiento crítico en estudiantes de Medicina en Foros de discusión en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Tesis Doctoral. Universidad Nacional del Nordeste https://repositorio.unne.edu.ar/bitstream/handle/123456789/28353/RI_UNNE_FMED_TD_Navarro_VA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Novoa-Castillo, P. F., Uribe-Hernández, Y. C., Garro-Aburto, L. L. y Cancino-Verde, R. F. (2021). Estrategias metacognitivas en entornos digitales para estudiantes con baja comprensión lectora. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 23, e28, 1-34. <https://doi.org/10.24320/redie.2021.23.e28.3953>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (ONU) (2015): «Agenda mundial de Educación 2030», Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (ONU), <http://www.unesco.org/new/es/santiago/education-2030/> [2018-12-13]. [[Links](#)]
- Portillo, M. (2017) Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo Revista Educación, vol. 41, núm. 2, 2017 Universidad de Costa Rica, Costa Rica, disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44051357008>
DOI: <http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v41i2.21719>
- Quesada, A. (2013). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: los recursos de la Web 2.0. *Revista de Lenguas Modernas*, (18), 337-350. ISSN: 1659-1933
- Quintero, J., Álvarez, P., Restrepo, M. (2020). Las habilidades de autorregulación en la edad preescolar, Medellín – Colombia. JONED. Journal of Neuroeducation. 2022; 2(2): 66-75. DOI: **10.1344/joned.v2i2.37387**

- Rodríguez, M. y Barragán, H. (2017) Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo, Revista Killkana Sociales. Vol. 01, No. 02, pp. 7-14, mayo-agosto, 2017. p-ISSN 2528-8008 / e-ISSN 2588-087X. Universidad Católica de Cuenca – Ecuador
- Rojas, J., Angoma, M., Huayta, F. y Pacheco, L. (2019) Entornos Virtuales y Aprendizaje de los estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas de la Universidad Nacional de Huancavelica, Sede Pampas, Apunt. cienc. soc. 2019; 09(01), <https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/711/670>
- Romero. y Vergara, A. (2014). Ambientes virtuales de aprendizaje y metacognición: un estudio bibliométrico en el contexto latinoamericano, revista PAPELES ISSN 0123-0670
- Rubio, F. (2016). “Introspección” performance y vídeo-acción”, Valencia – España. Facultat de Belles Arts de SantCarlesGrado en Bellas ArtesCurso 2015-201
- Salcedo, D., Pazmiño, E., Del Rosario, E. y Salcedo, P. (2021) Multimedia e hipermedia aplicada en la educación, RECIAMUC; Editorial Saberes del Conocimiento, 2021, DOI: 10.26820/reciamuc/5.(2).abril.2021.70-78 URL: <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/646>
- Sánchez, j. (2021) “Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa N° 3022 José Sabogal. UGEL N° 02 Rímac”, <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6575/Rosario%20Lulu%20SANCHEZ%20AMPUERO.pdf?sequence=4>
- Sanchez, J. (2021) “Uso de Entornos virtuales y Competencias Investigativas de los Estudiantes del Curso de Seminario de Tesis de Maestría en Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2019” <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9673>
- Sierra, I. (2015): «Calidad del aprendizaje y procesos de metacognición y autorregulación en entorno virtuales y duales en educación superior», <http://www.hdl.handle.net/123456789/4614> [2018-12-13].

- Solorzano, H. (2021) Aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales, Pol. Con. (Edición núm. 43) Vol. 6, No 11 Noviembre 2021, pp. 46-70 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v6i11.3250
- Schraw, G. & Dennison, R. (1994). 'Assessing metacognitive awareness'. Contemporary Educational Psychology [19, 460-475].
- Túllume, H. (2017). Inteligencia emocional y habilidades metacognitivas en estudiantes del primer ciclo de la carrera de Ingeniería Ambiental, Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur - ciclo 2017- II. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/24037>
- Valenzuela, A. (2019) ¿Qué hay de nuevo en la metacognición? Revisión del concepto, sus componentes y términos afines, Universidad de Talca – Chile <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201945187571>
- Vargas, L. (1994). Sobre el concepto de percepción Alteridades, vol. 4, núm. 8, 1994, pp. 47- 53 Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa Distrito Federal, México.
- Vega, B. (2019) Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Contables de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, tesis para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Docencia Universitaria, lima- Perú
- Zapata, M. (2014) Gestión del aprendizaje en Educación Superior y web social RED. Revista de Educación a Distancia, núm. 42, septiembre-diciembre, 2014, pp. 21-37 Universidad de Murcia Murcia, España.

ANEXOS

ANEXOS 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – 2022				
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables / Dimensiones	Metodología / Muestra
General	General	General		
¿Cuál es el nivel de relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022?	Determinar el nivel de relación entre las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022	Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022.	V1: Habilidades metacognitivas <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades perceptivas • Habilidades introspectivas • Habilidades de control • Habilidades de autorregulación 	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Tipo: Básico • Alcance: Correlacional • Diseño: no experimental – transeccional <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <pre> graph LR M --> V1 M --> V2 </pre> </div>
Específicos	Específicos	Específicos		
<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades perceptivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022? • ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y habilidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades perceptivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades introspectivas en estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades perceptivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo 	V2: Aprendizaje en entornos Virtuales	Donde: <ul style="list-style-type: none"> • M= Estudiantes de primer ciclo 2022-1

<p>introspectivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de control en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022? • ¿De qué manera se relaciona el aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de autorregulación en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022? • ¿De qué manera se relacionan las habilidades metacognitivas y la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022? 	<p>de medicina humana de la universidad continental – 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de control en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de autorregulación en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de medicina 	<p>de habilidades introspectivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades de control en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • El aprendizaje en entornos virtuales se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades de autorregulación en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con la instrumentalización de aplicaciones informáticas en estudiantes de medicina 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentalización de aplicaciones informáticas • Gestión de información hipertextual y multimedia. • Contexto virtual de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • V1= Cuestionario de habilidades metacognitivas • V2= Cuestionario de Aprendizaje en entornos virtuales • Población: Estudiantes de Medicina de la Universidad Continental 2021. • Muestra: Estudiantes de primer ciclo 2022-2 • Técnica: Encuesta • Instrumento: Cuestionario (tipo Likert). <p>Escala de valoración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0-nunca • 1-casi nunca • 2-a veces • 3-casi siempre
---	---	---	---	---

<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera se relacionan las habilidades metacognitivas y la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022? • ¿De qué manera se relacionan las habilidades metacognitivas y el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022? 	<p>humana de la universidad continental – 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 	<p>humana de la universidad continental – 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con la gestión de información hipertextual y multimedia en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. • Las habilidades metacognitivas se relacionan directamente con el contexto virtual de aprendizaje en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 		<ul style="list-style-type: none"> • 4-siempre
---	---	---	--	---

Anexo 2: TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

<p>Título:</p>	<p>HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – 2022</p>
-----------------------	---

Objetivos específicos:	Primera variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<ul style="list-style-type: none"> Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades perceptivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 	<p>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</p> <p>HABILIDADES METACOGNITIVAS</p> <p>Capacidad de reconocer y analizar con precisión el propio conocimiento, emociones y limitaciones, así como el de otras personas, asimismo, es la capacidad de comprender la interacción real de estos pensamientos y emociones con su impacto en la vida y en el comportamiento humano, además de identificar estos fenómenos como representaciones subjetivas que son distintas de la realidad permitiendo modificar el accionar del ser humano (Irwin, 2017).</p>	Habilidades perceptivas	<ul style="list-style-type: none"> Percepción de los detalles. Apertura al cambio 	<ul style="list-style-type: none"> Cuando observo una situación fuera de lo común busco información que me facilite su entendimiento. Me adapto fácilmente ante situaciones nuevas e imprevistas. Realizó anotaciones, esquemas o dibujos para comprender mejor el problema o situación planteada al inicio de clase. Comparto mis dudas e inquietudes con compañeros de clase. Participó en discusiones y debates con otros estudiantes. Muestro apertura a nuevas formas de abordar puntos sometidos a discusión. Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno personal y académico. Evalúo los efectos de mis decisiones ante una situación determinada. 	<p>Escala ordinal tipo Likert</p> <p>0-nunca 1-casi nunca 2-a veces 3-casi siempre 4-siempre</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y las habilidades introspectivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 	<p>Capacidad de reconocer y analizar con precisión el propio conocimiento, emociones y limitaciones, así como el de otras personas, asimismo, es la capacidad de comprender la interacción real de estos pensamientos y emociones con su impacto en la vida y en el comportamiento humano, además de identificar estos fenómenos como representaciones subjetivas que son distintas de la realidad permitiendo modificar el accionar del ser humano (Irwin, 2017).</p>	Habilidades introspectivas	<ul style="list-style-type: none"> Nivel de conciencia Introspección Facilidad de adaptación 	<ul style="list-style-type: none"> Puedo establecer con claridad los objetivos de mi aprendizaje. Calculo el tiempo para repasar una tarea. Me satisface la idea de descubrir algo nuevo e interesante durante una lectura. Reflexiono sobre la forma más sencilla de aprender nuevos conocimientos. Con frecuencia realizo una lectura. Elaboró un plan de trabajo para aprender fácilmente. 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiono sobre la estrategia utilizada para aprender el nuevo contenido. • Identifico mis fortalezas y debilidades antes de realizar una tarea de aprendizaje. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de control en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 		Habilidades de control	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de control • Intencionalidad • Revisión de estrategias 	<ul style="list-style-type: none"> • Al leer un texto, puedo fácilmente diferenciar las ideas principales de las ideas secundarias. • Al realizar una lectura empleó y memorizó las mismas palabras del autor. • Al repasar una tarea, contraste mis conocimientos previos con la nueva información. • Explicó que estrategias me ayudaran a realizar una tarea con mayor eficacia. • Antes de iniciar una tarea, busco un diccionario para ayudarme con las palabras cuyo significado desconozco. • Cuando leo un texto, subrayo las partes fundamentales. • Cuando no he comprendido un párrafo retrocedo y vuelvo a leerlo. • Al realizar una lectura, relaciono las diferentes partes de un texto. 	

<ul style="list-style-type: none"> Identificar la relación entre aprendizaje en entornos virtuales y habilidades de autorregulación en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 		Habilidades de autorregulación	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de autorregulación Recursividad. Feedback y autorregulación 	<ul style="list-style-type: none"> Antes de realizar una tarea, busco toda la información disponible sobre el tema. Antes de empezar una lectura revisó en forma rápida el tema para darme cuenta de que se trata. Al realizar un resumen de la lectura utilizo mis propias palabras para expresar las ideas del texto. Cuando estoy leyendo y no entiendo una palabra intento descubrir su significado en el contexto. Cuando leo un texto suelo plantearme preguntas respecto a lo que estás leyendo. Reflexiono sobre la mejor manera de aprender a aprender. Utilizo diferentes estrategias de estudio para determinar la que mejor se adapta a mis necesidades de aprendizaje. Reflexiono sobre las estrategias utilizadas para regular mi propio aprendizaje. 	
Título:	HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – 2021				
Objetivos específicos:	SEGUNDA VARIABLE:	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición

<ul style="list-style-type: none"> Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y la instrumentalización de aplicaciones informáticas perceptivas en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022. 	<p>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</p> <p>ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE</p> <p>Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios digitales donde se sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de un sistema de administración TIC, brindan a los docentes y estudiantes espacios de aprendizaje activo, funcionando en base a un programa curricular propiciado por un conjunto de interacciones digitales sincrónicas y/o asincrónicas. (Ibaceta y Villanueva 2021 y Quezada 2013).</p>	<p>Instrumentalización de aplicaciones informáticas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación e información. Acceso y distribución de la información. Interacción de multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconozco conceptos y componentes básicos asociados a la tecnología informática (hardware, software y redes). Utilizo los programas Office (Word, Excel, Powerpoint, otros) durante el desarrollo de mis tareas. Utilizó los procesadores de texto para realizar la planificación de mis actividades académicas. Necesito mayor capacitación en la utilización de herramientas para el procesamiento de información (procesador de texto, Word, Power Point, excel). Utilizo frecuentemente el programa Power point para la presentación de mis tareas. Con frecuencia utilizo las aplicaciones de Excel para elaborar mis tareas (Cuadros estadísticos, promedios, otros). La elaboración de diseño multimedia (ejemplo Power Point y otros) me proporciona mayor dinamicidad en el desarrollo de mis tareas. Considero que el conocimiento y manejo de las herramientas TIC me permiten mejorar mi aprendizaje. 	<p>Escala ordinal tipo Likert</p> <p>0-nunca</p> <p>1-casi nunca</p> <p>2-a veces</p> <p>3-casi siempre</p> <p>4-siempre</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y la gestión de 		<p>Gestión de información hipertextual y multimedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación sincrónica. 	<ul style="list-style-type: none"> Me actualizo constantemente para la utilización del software en el desarrollo de mis actividades académicas. 	

<p>información hipertextual y multimedia en estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo. • Uso de redes. 	<ul style="list-style-type: none"> • El uso de los softwares libres agiliza mi búsqueda y recuperación de la información, haciendo más fácil la organización de mi información. • Con frecuencia los docentes presentan textos, imágenes y sonido como recursos pedagógicos durante el desarrollo de sus clases. • Considero que el empleo de los software libres estimula y simplifica la revisión de los textos para obtener rapidez al realizar actividades académicas. • Con frecuencia reviso libros electrónicos y páginas web para complementar mi información sobre los temas que se desarrollan en clase. • Utilizó alguno de los medios de comunicación grupal que internet facilita (WhatsApp, Facebook, Messenger, Otros.) • Considero que el uso de los softwares libres constituye una buena alternativa como herramienta del trabajo del alumno. • Con frecuencia empleo las diversas aplicaciones informáticas en mi quehacer como estudiante. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar la relación entre habilidades metacognitivas y el contexto virtual de aprendizaje en 		<p>Contexto virtual de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción e intercambio. • Recepción de contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizo una red local (impresoras, carpetas y archivos). • Utilizo los buscadores especializados (Google, Yahoo!, opera, etc.) para buscar información. • La utilización de buscadores en internet me hace más sencillo la búsqueda de información. • Con frecuencia ingresó a los bancos de datos, documentos y revistas electrónicas. 	

<p>estudiantes de medicina humana de la universidad continental – 2022.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y participación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboró páginas web para desarrollar contenidos específicos de mi competencia como estudiante. • Con frecuencia empleo el chat como medio para reforzar los contenidos desarrollados en clase. • Considero que el correo electrónico y los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes. • Con frecuencia me actualizo mediante el uso de la plataforma virtual para desarrollar mis habilidades TIC. 	
---	--	--	---	--	--

Anexo 3

ESCALA SOBRE HABILIDADES METACOGNITIVAS

(Huertas et al, 2014, adaptado)

Estimado (a) estudiante.

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de las habilidades metacognitivas. El cuestionario es anónimo, por favor responde con sinceridad.

Datos generales:

Edad: años Sexo: Masculino () Femenino ()

Instrucciones: En este cuestionario, se presenta un conjunto de características acerca de las habilidades metacognitivas, cada una de ellas va seguida de cinco posibles alternativas de respuesta que debes calificar. Responde marcando con un aspa la alternativa elegida, teniendo en cuenta la siguiente valoración:

0	Nunca	1	Casi nunca	2	A veces	3	casi siempre	4	siempre
----------	--------------	----------	-------------------	----------	----------------	----------	---------------------	----------	----------------

N°	Habilidades perceptivas	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1.	Cuando observo una situación fuera de lo común busco información que me facilite su entendimiento.					
2.	Me adapto fácilmente ante situaciones nuevas e imprevistas.					
3.	Realizó anotaciones, esquemas o dibujos para comprender mejor el problema o situación planteada al inicio de clase.					
4.	Comparto mis dudas e inquietudes con compañeros de clase.					
5.	Participo en discusiones y/o debates con otros estudiantes.					
6.	Muestro apertura a nuevas formas de abordar puntos sometidos a discusión.					
7.	Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno personal y académico.					
8.	Evalúo los efectos de mis decisiones ante una situación determinada.					
	Habilidades introspectivas	0	1	2	3	4
9.	Puedo establecer con claridad los objetivos de mi aprendizaje					

10.	Calculo el tiempo para repasar una tarea					
11.	Me satisface la idea de descubrir algo nuevo e interesante durante una lectura.					
12.	Reflexiono sobre la forma más sencilla de aprender nuevos conocimientos.					
13.	Con frecuencia realizo una lectura.					
14.	Elaboró un plan de trabajo para aprender fácilmente.					
15.	Reflexiono sobre la estrategia utilizada para aprender el nuevo contenido.					
16.	Identifico mis fortalezas y debilidades antes de realizar una tarea de aprendizaje.					
	Habilidades de control	0	1	2	3	4
17.	Al leer un texto puedo diferenciar fácilmente la idea principal de las ideas secundarias.					
18.	Al realizar una lectura empleo y memorizo las mismas palabras del autor.					
19.	Al repasar una tarea contrasto mis conocimientos previos con la nueva información.					
20.	Explicó que estrategias me ayudaran a realizar una tarea con mayor eficacia.					
21.	Antes de empezar una tarea suelo buscar información para ayudarme con las palabras cuyo significado desconozco.					
22.	Cuando leo un texto subrayo las partes que considero fundamentales.					
23.	Cuando no comprendo un párrafo retrocedo y vuelvo a releerlo.					
24.	Al realizar una lectura relaciono las diferentes partes de un texto.					
	Habilidades de autorregulación	0	1	2	3	4
25.	Antes de realizar una tarea busco información disponible sobre el tema.					
26.	Antes de empezar una tarea revisó en forma rápida el tema para darme cuenta de que trata.					
27.	Al realizar un resumen de una lectura utilizo mis propias palabras para expresar las ideas del texto.					

28.	Cuando estoy leyendo y no entiendo una palabra intento descubrir su significado en el contexto.					
29.	Cuando leo un texto suelo plantearme preguntas respecto a lo que estoy leyendo.					
30.	Reflexiono sobre la mejor manera de aprender a aprender					
31.	Utilizo diferentes estrategias de estudio para determinar la que mejor se adapta a mis necesidades de aprendizaje.					
32.	Reflexiono sobre las estrategias utilizadas para regular mi propio aprendizaje.					

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Anexo 3

ESCALA SOBRE ENTORNOS VIRTUALES

(Erazo et al, 2022, adaptado)

Estimado (a) Alumno (a):

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de los entornos virtuales de aprendizaje.

El presente cuestionario es anónimo, por favor responde con sinceridad.

Instrucciones: Este cuestionario, se presenta un conjunto de características acerca de los entornos virtuales de aprendizaje, cada una de ellas va seguida de cinco posibles alternativas de respuesta que debes calificar. Responde marcando un aspa en la alternativa elegida, teniendo en cuenta la siguiente valoración:

0	Nunca	1	Casi nunca	2	A veces	3	casi siempre	4	siempre
----------	--------------	----------	-------------------	----------	----------------	----------	---------------------	----------	----------------

Nº	Instrumentalización de aplicaciones informáticas	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1.	Reconozco conceptos y componentes básicos asociados a la tecnología informática, en ámbitos como hardware, software y redes.					
2.	Utilizo los programas Office (Word, Excel, PowerPoint, otros) durante el desarrollo de mis tareas.					

3.	Utilizo frecuentemente los procesadores de texto para realizar la planificación de mis actividades académicas.					
4.	Considero que necesito mayor capacitación en la utilización de herramientas para el procesamiento de información (procesador de texto, Word, PowerPoint, Excel, otros).					
5.	Utilizo frecuentemente el programa PowerPoint para la presentación de mis tareas.					
6.	Con frecuencia utilizo las aplicaciones de Excel para elaborar mis tareas (Cuadros estadísticos, promedios u otros).					
7.	La elaboración de diseño multimedia (ejemplo PowerPoint y otros) me proporciona mayor dinamicidad en el desarrollo de mis tareas.					
8.	Considero que el conocimiento y manejo de las herramientas TIC me permiten mejorar mi aprendizaje.					
	Gestión de información hipertextual y multimedia	0	1	2	3	4
9.	Me actualizo constantemente para la utilización del software en el desarrollo de mis actividades académicas.					
10.	El uso de los softwares libres agiliza mi búsqueda y recuperación de la información haciendo más fácil la organización de mi información.					
11.	Con frecuencia durante el desarrollo de clases los docentes presentan textos, imágenes y sonido como recursos pedagógicos.					
12.	Considero que el empleo de los softwares libres estimula y simplifica la revisión de los textos para obtener rapidez al realizar actividades académicas.					
13.	Con frecuencia revisó los libros electrónicos y las páginas web para complementar mi información sobre los temas que se desarrollan en clase					
14.	Utilizó alguno de los medios de comunicación grupal que internet facilita (WhatsApp, Facebook, Messenger, Otros).					
15.	Considero que el uso de los softwares libres constituye una buena alternativa como herramienta del trabajo del alumno.					
16.	Con frecuencia empleo las diversas aplicaciones informáticas en mi quehacer como estudiante.					
	Contexto virtual de aprendizaje	0	1	2	3	4

17.	Utilizó en una red local (impresoras, carpetas y archivos, configuración).					
18.	Utilizo los buscadores especializados (Google, Yahoo, opera, etc.) para buscar información para el desarrollo de mis tareas.					
19.	La utilización de los buscadores en internet me hace más sencillo la búsqueda de información en la web.					
20.	Con frecuencia ingresó al banco de datos, documentos y revistas electrónicas.					
21.	Elaboró páginas web para desarrollar contenidos específicos de mi competencia como estudiante.					
22.	Con frecuencia empleó el Chat, como medio para reforzar los contenidos desarrollados en clase.					
23.	Considero que el correo electrónico y los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes.					
24.	Con frecuencia me actualizo mediante el uso de la plataforma virtual para desarrollar mis habilidades TIC.					

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Anexo 4: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS



UNIVERSIDAD CONTINENTAL ESCUELA DE POSGRADO (EPG)

REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (VALIDEZ DE CONTENIDO)

I. DATOS GENERALES

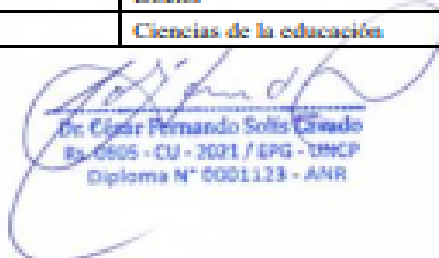
1. **Título de la investigación:** Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - 2022
2. **Autores de la investigación:** Baltazar Muñoz Maribel Yessica
3. **Nombre del Instrumento:** Escala sobre habilidades metacognitivas.
4. **Nombre del experto:** Dr. César Fernando Solís Lavado
5. **Área de desempeño laboral:** Docente de la EPG de la Universidad Continental-Huancayo.

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

Criterios			Valoración		Observación
			Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X		
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.	X		
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X		
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X		
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X		
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X		

6. Criterio de validación del experto: Procede su aplicación: Si (X) No ()

Nombres y apellidos	César Fernando Solís Lavado
Dirección	Calle Alheli N° 116, Urbanización COVICENTRO, Huancayo
Título profesional/ Especialidad	Pedagogía y Humanidades, Especialidad: Matemática y física
Grado académico	Doctor
Mención	Ciencias de la educación


 Dr. César Fernando Solís Lavado
 Bs. 0805 - CU - 2021 / EPG - UNCP
 Diploma N° 0001123 - ANR

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

I. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - 2022.
2. **Autores de la investigación:** Baltazar Muñoz Maribel Yessica
3. **Nombre del instrumento:** Escala sobre entornos virtuales.
4. **Nombre del experto:** Dr. César Fernando Solís Lavado
5. **Área de desempeño laboral:** Docente de la EPG de la Universidad Continental-Huancayo.

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

Criterios			Valoración		Observación
			Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X		
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.	X		
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X		
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X		
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X		
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X		

6. Criterio de validación del experto: Procede su aplicación: Si (X) No ()

Nombres y apellidos	César Fernando Solís Lavado
Dirección	Calle Alheli N° 116, Urbanización COVICENTRO, Huancayo
Título profesional/ Especialidad	Pedagogía y Humanidades, Especialidad: Matemática y Física
Grado académico	Doctor
Mención	Ciencias de la educación


Dr. César Fernando Solís Lavado
R. 0005 - CU - 2021 / EPG - TMCP
Diploma N° 0001123 - ANR

REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - 2022

2. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

3. **Nombre del instrumento:** ESCALA SOBRE HABILIDADES METACOGNITIVAS


4. **Nombre del experto:** ALDO AGUAYO MELENDEZ

5. **Área de desempeño laboral:** DOCENTE UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO

Marcar en el recuadro respectivos, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

Criterios			Valoración		Observación
			Si	No	
1	CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje claro y preciso.	X		
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	X		
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X		
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X		
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X		
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X		

6. Criterio de validación del experto: Precede su aplicación: Si (X) No ()

Nombre y apellidos	Aldo Aguayo Meléndez	
Dirección	Av. 10 de junio , SMP	
Título profesional/ Especialidad	Licenciado en Lengua y Literatura Psicopedagogo	
Grado académico y mención	Doctor	
Firma		



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - 2022

2. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

3. **Nombre del instrumento:**

ESCALA SOBRE ENTORNOS VIRTUALES

4. **Nombre del experto:** ALDO AGUAYO MELENDEZ

5. **Área de desempeño laboral:** DOCENTE UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

	Criterios		Valoración		Observación
			Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X		
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.	X		
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X		
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos.	X		
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X		
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X		

6. Criterio de validación del experto: Precede su aplicación: Si (X) No ()

Nombre y apellidos	Aldo Aguayo Meléndez	
Dirección	Av. 10 de junio , SMP	
Título profesional/ Especialidad	Licenciado en Lengua y Literatura Psicopedagogo	
Grado académico y mención	Doctor	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**
I. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - 2022

2. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

Nombre del instrumento: ESCALA SOBRE HABILIDADES METACOGNITIVAS

3. **Nombre del experto:** DANIEL ALEJANDRO LOZANO MORENO

4. **Área de desempeño laboral:** DOCENTE UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido.

	Criterios	Valoración		Observación
		Si	No	
1	CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje claro y preciso	<input checked="" type="checkbox"/>	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables	<input checked="" type="checkbox"/>	
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	<input checked="" type="checkbox"/>	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	<input checked="" type="checkbox"/>	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	<input checked="" type="checkbox"/>	
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	<input checked="" type="checkbox"/>	
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	<input checked="" type="checkbox"/>	

5. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: Si () No ()

Nombre y apellidos	<i>Daniel Alejandro Lozano Ferrero</i>	
Dirección	<i>Vicente Cox 116 - El Tumbao</i>	
Título profesional/ Especialidad	<i>Médico - Neurología</i>	
Grado académico y mención	<i>Magister: Gestión de UGAs y p.u. salud de Salud</i>	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

II. DATOS GENERALES

6. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - 2022

7. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

Nombre del instrumento: ESCALA SOBRE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES


8. **Nombre del experto:** DANIEL ALEJANDRO LOZANO MORENO

9. **Área de desempeño laboral:** DOCENTE UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido.

	Criterios	Valoración		Observación	
		Si	No		
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	<input checked="" type="checkbox"/>		
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	<input checked="" type="checkbox"/>		
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	<input checked="" type="checkbox"/>		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.	<input checked="" type="checkbox"/>		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	<input checked="" type="checkbox"/>		
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	<input checked="" type="checkbox"/>		
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	<input checked="" type="checkbox"/>		
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	<input checked="" type="checkbox"/>		
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	<input checked="" type="checkbox"/>		
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	<input checked="" type="checkbox"/>		

10. Criterio de validación del experto: Procede su aplicación: Si No ()

Nombre y apellidos	Daniel Alejandro Lozano Moreno	
Dirección	Horacio Cco AAO - El Tambo	
Título profesional/ Especialidad	Médico - Neurología	
Grado académico y mención	Magister. Gestión Pública y privada en salud.	
Firma		



**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

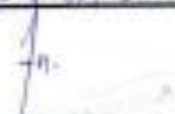
I. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO, 2022
2. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA
3. **Nombre del instrumento:** Escala sobre Habilidades Metacognitivas
4. **Nombre del experto:** Dr. Ángel Rondon Curyas
5. **Área de desempeño laboral:** Médico asistencial y docente UNCP

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

	Criterios	Valoración		Observación
		Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X	
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.	X	
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X	
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X	
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X	
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X	
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X	
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X	

6. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: Si (X) No ()

Nombre y apellidos	Ángel Wilmer Rondon Curyas	
Dirección	Pjo Stop 150	
Título profesional/ Especialidad	Médico - Psiquiatra	
Grado académico y mención	Magister en Gobernabilidad de Estado y Políticas Públicas	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

II. DATOS GENERALES

7. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO, 2022

8. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

9. **Nombre del instrumento:** Escala sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje

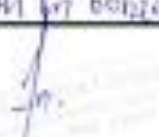
10. **Nombre del experto:** Dr. Ángel Rondón Cuyas

11. **Área de desempeño laboral:** Médico asistencial y docente UNCP

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

	Criterios	Valoración		Observación
		Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	X	
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X	
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X	
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X	
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X	
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X	
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X	

12. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: Si (X) No()

Nombre y apellidos	Ángel Wilmar Rondón Cuyas	
Dirección	Av. SPO 150	
Título profesional/ Especialidad	MEDICO - PEDIATRA	
Grado académico y mención	Magister en Gobernabilidad de Estado y Auditoría Pública	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

I. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO, 2022

2. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

3. **Nombre del Instrumento:** Escala sobre Habilidades Metacognitivas

4. **Nombre del experto:** Dr. Edilberto Pérez Torres

5. **Área de desempeño laboral:** MEDICO PEDIATRA Y DOCENTE UNIVERSITARIO
(CONSULTA ESPECIAL)

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

	Criterios	Valoración		Observación
		Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	X	
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X	
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X	
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X	
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X	
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X	
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X	

6. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: SI (X) No ()

Nombres y apellidos	Edilberto Pérez Torres	
Dirección	Dr. Andrés Labate 1060	
Título profesional/ Especialidad	Medico Cirujano / Pediatría	
Grado académico y mención	Magister en Gestión de los Servicios de Salud	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

II. DATOS GENERALES

7. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - HUANCAYO, 2022

8. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

9. **Nombre del instrumento:** Escala sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje


10. **Nombre del experto:** Dr. Edilberto Pérez Torres

11. **Área de desempeño laboral:** *5to curso Universidad Continental - Médico Asistente*

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

	Criterios	Valoración		Observación
		Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	X	
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X	
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X	
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X	
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X	
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X	
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X	

12. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: Si (X) No()

Nombre y apellidos	<i>Edilberto Pérez Torres</i>	
Dirección	<i>Av. Andino labajo 1060</i>	
Título profesional/ Especialidad	<i>Medico Cirujano/ Psicólogo</i>	
Grado académico y mención	<i>Registre Gestor de los Servicios de Salud</i>	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

I. DATOS GENERALES

1. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – HUANCAYO, 2022
2. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA
3. **Nombre del instrumento:** Escala sobre Habilidades Metacognitivas
4. **Nombre del experto:** Dra. Liseth Juliana Lauro Velazco
5. **Área de desempeño laboral:** Académica

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

Criterios			Valoración		Observación
			Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X		
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	X		
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X		
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X		
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X		
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X		
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X		
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X		

6. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: Si (X) No ()

Nombres y apellidos	Liseth Juliana Laura Velazco	
Dirección	Calle Neptuno # 276	
Título profesional/ Especialidad	Médica Cirujana.	
Grado académico y mención	Magister en Administración y Gerencia en Salud	
Firma		

**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(VALIDEZ DE CONTENIDO)**

II. DATOS GENERALES

7. **Título de la investigación:** HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – HUANCAYO, 2022

8. **Autores de la investigación:** BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA

9. **Nombre del Instrumento:** Escala sobre Entornos Virtuales de Aprendizaje


10. **Nombre del experto:** Dra. Liseth Juliara Lazo Velazco

11. **Área de desempeño laboral:** *Psicología*

Marque en el recuadro respectivo, si el instrumento a su juicio cumple o no con el criterio exigido:

	Criterios	Valoración		Observación
		Si	No	
1	CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y preciso.	X	
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.	X	
3	PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia de la Educación.	X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	X	
6	ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X	
7	CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.	X	
8	COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores.	X	
9	METODOLOGÍA	La estrategia corresponde al propósito de la medición.	X	
10	SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación.	X	

12. **Criterio de validación del experto:** Procede su aplicación: Si (X) No ()

Nombre y apellidos	<i>Liseth Juliara Lazo Velazco</i>
Dirección	<i>Calle Neptuno # 276</i>
Título profesional/ Especialidad	<i>Médica Cirujana</i>
Grado académico y mención	<i>Magister en Administración y Gestión en Salud</i>
Firma	

Anexo 5: INFORME DE CONFIABILIDAD

1. Informe de Confiabilidad del instrumento de investigación: Habilidades metacognitivas

Para el análisis de confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, cuya fórmula es:

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

El instrumento se aplicó a una muestra piloto de 46 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud, especialidad Medicina humana de la Universidad Continental de Huancayo, en el periodo 2022 - 2, resultados se presenta a continuación:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,744	46

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Los datos de la muestra de estudio relacionados a las habilidades metacognitivas presentan una **excelente confiabilidad** ya que el coeficiente alfa de Cronbach 0,744 se encuentra en el intervalo de **0,72 a 0,99** (ver Tabla 2). Se concluye que el instrumento es confiable y se debe aplicar a la muestra definitiva de investigación.

Tabla 2
Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach

Intervalos	Interpretación
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

Fuente: Herrera, A (1998). *Notas sobre Psicometría*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia

2. Informe de Confiabilidad del instrumento de investigación: Aprendizaje en entornos virtuales

Para el análisis de confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, cuya fórmula es:

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

El instrumento se aplicó a una muestra piloto de 46 estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Salud, especialidad Medicina humana de la Universidad Continental de Huancayo, en el periodo 2022 - 2, resultados se presenta a continuación:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.77	46

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Los datos de la muestra de estudio relacionados a las habilidades metacognitivas presentan una **excelente confiabilidad** ya que el coeficiente alfa de Cronbach 0,77 se encuentra en el intervalo de **0,72 a 0,99** (ver Tabla 2). Se concluye que el instrumento es confiable y se debe aplicar a la muestra definitiva de investigación.

Tabla 2
Interpretación del coeficiente alfa de Cronbach

Intervalos	Interpretación
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

Fuente: Herrera, A (1998). *Notas sobre Psicometría*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia

Anexo 6: INFORME DE APROBACIÓN DEL ASESOR DE LA TESIS



INFORME NRO. 002 -2022-AAM

A : **Walter Calderón Gerstein**
Presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación

DE : Dr. Aldo Aguayo Meléndez
Asesor

ASUNTO: Informe de conformidad para inscripción de proyecto de investigación al Comité de Ética Institucional en Investigación del estudiante: **Maribel Yéssica Baltazar Muñoz**

FECHA : 12 de octubre de 2022

Me dirijo a Usted para saludarlo y confirmar que, en mi condición de asesor, he revisado el contenido del proyecto de investigación titulado "**HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL - 2022**" perteneciente al estudiante **Maribel Yéssica Baltazar Muñoz** de la E.A.P. de la **Maestría en Educación - Mención Docencia en Educación Superior**; el cual se remite para inscripción al Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Continental.

Lo que comunico para conocimiento y fines correspondientes.

Atentamente,

Dr. Aldo Aguayo Meléndez

**Anexo 7: FORMATO 08 – AUTORIZACIÓN DE UNIVERSIDAD
CONTINENTAL SEDE HUANCAYO**



MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DEL COMITÉ
INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD CONTINENTAL

ANEXO 8

**AUTORIZACIÓN DE LA REALIZACIÓN DE PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN EN
SALUD CON SERES HUMANOS EN LA INSTITUCIÓN DE INVESTIGACIÓN**

Huancayo, 23 de marzo del 2023

Dr. WALTER CALDERON GERSTEIN
Presidente del CIEI-UC

Presente. -

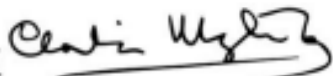
De mi consideración:

El jefe/director del Departamento/Servicio/Institución **UNIVERSIDAD CONTINENTAL – HUANCAYO** hago de su conocimiento que el/la investigador(a) **BALTAZAR MUÑOZ MARIBEL YESSICA**, dispone de la autorización para realizar el proyecto de investigación titulado **“HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – HUANCAYO, 2022”**

Este protocolo deberá contar además con la evaluación del comité institucional de ética en investigación (CIEI) antes de su ejecución por tratarse de un protocolo de investigación en salud con seres humanos.

Sin otro particular, quedo de usted atentamente.




Claudia Maria T. Ugarte Taboada
Facultad de Ciencias de la Salud
Universidad Continental

Anexo 8: INFORME COMITÉ DE ÉTICA



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Huancayo, 12 de abril del 2023

OFICIO N°0197-2023-CIEI-UC

Investigadores:

Maribel Yéssica Baltazar Muñoz

Presente-

Tengo el agrado de dirigirme a ustedes para saludarles cordialmente y a la vez manifestarles que el estudio de investigación titulado: **HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL – 2022.**

Ha sido **APROBADO** por el Comité Institucional de Ética en Investigación, bajo las siguientes precisiones:

- El Comité puede en cualquier momento de la ejecución del estudio solicitar información y confirmar el cumplimiento de las normas éticas.
- El Comité puede solicitar el informe final para revisión final.

Aprovechamos la oportunidad para renovar los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atentamente,





Walter Calderón Genstein
Presidente del Comité de Ética
Universidad Continental

Anexo 09: CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD CONTINENTAL ESCUELA DE POSGRADO (EPG)

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIONES

Huancayo, 07 de noviembre de 2022.

Yo Rouse Bright Chupurse Condori.....identificado con
DNI: 77710595, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - 2022", luego de haber comprendido el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente, se me informó:

- El tratamiento o metodología que seré partícipe en el grupo control o experimental, según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
 - Los beneficios, incentivos o efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad, la información obtenida producto de mi participación, codificando mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar el anonimato en la difusión de los resultados.
- Puedo contactarme con Maribel Yessica Baltazar Muñoz al correo 40460548@continental.edu.pe para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	
Maribel Yessica Baltazar Muñoz.	Investigador	

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIONES

Huancayo, 07 de noviembre de 2022.

Yo Méndez Palacios Donny Harol.....identificado con
DNI: 72695700....., acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - 2022", luego de haber comprendido el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente, se me informó:

- El tratamiento o metodología que seré participe en el grupo control o experimental, según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
 - Los beneficios, incentivos o efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad, la información obtenida producto de mi participación, codificando mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar el anonimato en la difusión de los resultados.
- Puedo contactarme con Maribel Yessica Baltazar Muñoz al correo 40460548@continental.edu.pe para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	
Maribel Yessica Baltazar Muñoz.	Investigador	

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIONES

Huancayo, 07 de noviembre de 2022.

Yo Méndez Palacios Denny Haro.....identificado con
DNI: 72695700....., acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "Habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales en estudiantes de Medicina Humana de la Universidad Continental - 2022", luego de haber comprendido el objetivo y su naturaleza experimental. Adicionalmente, se me informó:

- El tratamiento o metodología que seré participe en el grupo control o experimental, según corresponda y la duración esperada.
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
 - Los beneficios, incentivos o efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad, la información obtenida producto de mi participación, codificando mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar el anonimato en la difusión de los resultados.
- Puedo contactarme con Maribel Yessica Baltazar Muñoz al correo 40460548@continental.edu.pe para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.



Firma

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	
Maribel Yessica Baltazar Muñoz.	Investigador	

ANEXO 10: CUESTIONARIO PRESENCIAL

ESCALA SOBRE HABILIDADES METACOGNITIVAS

Estimado (a) estudiante.

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de las habilidades metacognitivas. El cuestionario anónimo, por favor responde con sinceridad.

Datos generales:

Edad: años Sexo: Masculino () Femenino (X)

Instrucciones: En este cuestionario, se presenta un conjunto de características acerca de las habilidades metacognitivas, cada una de ellas va seguida de cinco posibles alternativas de respuesta que debes calificar. Responde encerrando en un círculo la alternativa elegida, teniendo en cuenta la siguiente valoración:

0	Nunca	1	Casi nunca	2	A veces	3	casi siempre	4	siempre
---	-------	---	------------	---	---------	---	--------------	---	---------

N°	Habilidades perceptivas	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1.	Cuando observo una situación fuera de lo común busco información que me facilite su entendimiento.				X	
2.	Me adapto fácilmente ante situaciones nuevas e imprevistas.			X		
3.	Realizo anotaciones, esquemas o dibujos para comprender mejor el problema o situación planteada al inicio de clase.				X	
4.	Comparto mis dudas e inquietudes con compañeros de clase.				X	
5.	Participo en discusiones y/o debates con otros estudiantes.			X		
6.	Muestro apertura a nuevas formas de abordar puntos sometidos a discusión.			X		
7.	Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno personal y académico.				X	
8.	Evalúo los efectos de mis decisiones ante una situación determinada.				X	
Habilidades introspectivas		0	1	2	3	4
9.	Puedo establecer con claridad los objetivos de mi aprendizaje				X	
10.	Calculo el tiempo para repasar una tarea			X		
11.	Me satisface la idea de descubrir algo nuevo e interesante durante una lectura.				X	

12.	Reflexiono sobre la forma más sencilla de aprender nuevos conocimientos.				X	
13.	Con frecuencia realizo una lectura.			X		
14.	Elaboré un plan de trabajo para aprender fácilmente.					
15.	Reflexiono sobre la estrategia utilizada para aprender el nuevo contenido.			X		
16.	Identifico mis fortalezas y debilidades antes de realizar una tarea de aprendizaje.				X	
Habilidades de control		0	1	2	3	4
17.	Al leer un texto puedo diferenciar fácilmente la idea principal de las ideas secundarias.				X	
18.	Al realizar una lectura empleo y memorizo las mismas palabras del autor.		X			
19.	Al repasar una tarea contrasto mis conocimientos previos con la nueva información.			X		
20.	Explicó que estrategias me ayudaran a realizar una tarea con mayor eficacia.				X	
21.	Antes de empezar una tarea suelo buscar información para ayudarme con las palabras cuyo significado desconozco.				X	
22.	Cuando leo un texto subrayo las partes que considero fundamentales.			X		
23.	Cuando no comprendo un párrafo retrocedo y vuelvo a releerlo.					X
24.	Al realizar una lectura relaciono las diferentes partes de un texto.			X		
Habilidades de autorregulación		0	1	2	3	4
25.	Antes de realizar una tarea busco información disponible sobre el tema.				X	
26.	Antes de empezar una tarea reviso en forma rápida el tema para darme cuenta de que trata.				X	
27.	Al realizar un resumen de una lectura utilizo mis propias palabras para expresar las ideas del texto.			X		
28.	Cuando estoy leyendo y no entiendo una palabra intento descubrir su significado en el contexto.					X
29.	Cuando leo un texto suelo plantearme preguntas respecto a lo que estoy leyendo.			X		
30.	Reflexiono sobre la mejor manera de aprender a aprender				X	
31.	Utilizo diferentes estrategias de estudio para determinar la que mejor se adapta a mis necesidades de aprendizaje.			X		
32.	Reflexiono sobre las estrategias utilizadas para regular mi propio aprendizaje.				X	

¡Muchas gracias por tu colaboración!

ESCALA SOBRE ENTORNOS VIRTUALES
Estimado (a) Alumno (a):

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de los entornos virtuales de aprendizaje.

El presente cuestionario es anónimo, por favor responde con sinceridad.

Instrucciones: Este cuestionario, se presenta un conjunto de características acerca de los entornos virtuales de aprendizaje, cada una de ellas va seguida de cinco posibles alternativas de respuesta que debes calificar. Responde encerrando en un círculo la alternativa elegida, teniendo en cuenta la siguiente valoración:

0	Nunca	1	Casi nunca	2	A veces	3	casí siempre	4	siempre
---	-------	---	------------	---	---------	---	--------------	---	---------

N°	Instrumentalización de aplicaciones informáticas	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1.	Reconozco conceptos y componentes básicos asociados a la tecnología informática, en ámbitos como hardware, software y redes.				X	
2.	Utilizo los programas Office (Word, Excel, PowerPoint, otros) durante el desarrollo de mis tareas.				X	
3.	Utilizo frecuentemente los procesadores de texto para realizar la planificación de mis actividades académicas.			X		
4.	Considero que necesito mayor capacitación en la utilización de herramientas para el procesamiento de información (procesador de texto, Word, PowerPoint, Excel, otros).			X		
5.	Utilizo frecuentemente el programa PowerPoint para la presentación de mis tareas.			X		
6.	Con frecuencia utilizo las aplicaciones de Excel para elaborar mis tareas (Cuadros estadísticos, promedios u otros).			X		
7.	La elaboración de diseño multimedia (ejemplo PowerPoint y otros) me proporciona mayor dinamicidad en el desarrollo de mis tareas.				X	
8.	Considero que el conocimiento y manejo de las herramientas TIC me permiten mejorar mi aprendizaje.				X	
Gestión de información hipertextual y multimedia		0	1	2	3	4
9.	Me actualizo constantemente para la utilización del software en el desarrollo de mis actividades académicas.				X	

10.	El uso de los softwares libres agiliza mi búsqueda y recuperación de la información haciendo más fácil la organización de mi información.					X	
11.	Con frecuencia durante el desarrollo de clases los docentes presentan textos, imágenes y sonido como recursos pedagógicos.					X	
12.	Considero que el empleo de los softwares libres estimula y simplifica la revisión de los textos para obtener rapidez al realizar actividades académicas.						X
13.	Con frecuencia revisé los libros electrónicos y las páginas web para complementar mi información sobre los temas que se desarrollan en clase.			X			
14.	Utilizó alguno de los medios de comunicación grupal que internet facilita (WhatsApp, Facebook, Messenger, Otros).					X	
15.	Considero que el uso de los softwares libres constituye una buena alternativa como herramienta del trabajo del alumno.					X	
16.	Con frecuencia empleo las diversas aplicaciones informáticas en mi quehacer como estudiante.			X			
Transmisión de ideas y experiencias		0	1	2	3	4	
17.	Utilizó en una red local (impresoras, carpetas y archivos, configuración).					X	
18.	Utilizo los buscadores especializados (Google, Yahoo, opera, etc.) para buscar información para el desarrollo de mis tareas.					X	
19.	La utilización de los buscadores en internet me hace más sencillo la búsqueda de información en la web.					X	
20.	Con frecuencia ingresé al banco de datos, documentos y revistas electrónicas.			X			
21.	Elaboré páginas web para desarrollar contenidos específicos de mi competencia como estudiante.			X			
22.	Con frecuencia empleé el Chat, como medio para reforzar los contenidos desarrollados en clase.					X	
23.	Considero que el correo electrónico y los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes.					X	
24.	Con frecuencia me actualizo mediante el uso de la plataforma virtual para desarrollar mis habilidades TIC.					X	

¡Muchas gracias por tu colaboración!

ESCALA SOBRE HABILIDADES METACOGNITIVAS

Estimado (a) estudiante.

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de las habilidades metacognitivas. El cuestionario anónimo, por favor responde con sinceridad.

Datos generales:

Edad: 18 años Sexo: Masculino (X) Femenino ()

Instrucciones: En este cuestionario, se presenta un conjunto de características acerca de las habilidades metacognitivas, cada una de ellas va seguida de cinco posibles alternativas de respuesta que debes calificar. Responde encerrando en un círculo la alternativa elegida, teniendo en cuenta la siguiente valoración:

0	Nunca	1	Casi nunca	2	A veces	3	casi siempre	4	siempre
---	-------	---	------------	---	---------	---	--------------	---	---------

N°	Habilidades perceptivas	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1.	Quando observo una situación fuera de lo común busco información que me facilite su entendimiento.				X	
2.	Me adapto fácilmente ante situaciones nuevas e imprevistas.				X	
3.	Realizo anotaciones, esquemas o dibujos para comprender mejor el problema o situación planteada al inicio de clase.			X		
4.	Comparto mis dudas e inquietudes con compañeros de clase.			X		
5.	Participo en discusiones y/o debates con otros estudiantes.			X		
6.	Muestro apertura a nuevas formas de abordar puntos sometidos a discusión.			X		
7.	Tengo facilidad para detectar los problemas de mi entorno personal y académico.			X		
8.	Evalúo los efectos de mis decisiones ante una situación determinada.			X		
Habilidades introspectivas		0	1	2	3	4
9.	Puedo establecer con claridad los objetivos de mi aprendizaje.					X
10.	Calculo el tiempo para repasar una tarea.				X	
11.	Me satisface la idea de descubrir algo nuevo e interesante durante una lectura.				X	

12.	Reflexiono sobre la forma más sencilla de aprender nuevos conocimientos.				X	
13.	Con frecuencia realizo una lectura.			X		
14.	Elaboro un plan de trabajo para aprender fácilmente.				X	
15.	Reflexiono sobre la estrategia utilizada para aprender el nuevo contenido.				X	
16.	Identifico mis fortalezas y debilidades antes de realizar una tarea de aprendizaje.				X	
Habilidades de control		0	1	2	3	4
17.	Al leer un texto puedo diferenciar fácilmente la idea principal de las ideas secundarias.				X	
18.	Al realizar una lectura empleo y memorizo las mismas palabras del autor.			X		
19.	Al repasar una tarea contrasto mis conocimientos previos con la nueva información.					X
20.	Explico que estrategias me ayudaran a realizar una tarea con mayor eficacia.					X
21.	Antes de empezar una tarea suelo buscar información para ayudarme con las palabras cuyo significado desconozco.				X	
22.	Quando leo un texto subrayo las partes que considero fundamentales.			X		
23.	Quando no comprendo un párrafo retrocedo y vuelvo a releerlo.					X
24.	Al realizar una lectura relaciono las diferentes partes de un texto.				X	
Habilidades de autorregulación		0	1	2	3	4
25.	Antes de realizar una tarea busco información disponible sobre el tema.				X	
26.	Antes de empezar una tarea reviso en forma rápida el tema para darme cuenta de que trata.				X	
27.	Al realizar un resumen de una lectura utilizo mis propias palabras para expresar las ideas del texto.				X	
28.	Quando estoy leyendo y no entiendo una palabra intento descubrir su significado en el contexto.				X	
29.	Quando leo un texto suelo plantearme preguntas respecto a lo que estoy leyendo.			X		
30.	Reflexiono sobre la mejor manera de aprender a aprender.				X	
31.	Utilizo diferentes estrategias de estudio para determinar la que mejor se adapta a mis necesidades de aprendizaje.			X		
32.	Reflexiono sobre las estrategias utilizadas para regular mi propio aprendizaje.			X		

¡Muchas gracias por tu colaboración!

ESCALA SOBRE ENTORNOS VIRTUALES

Estimado (a) Alumno (a):

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de los entornos virtuales de aprendizaje.

El presente cuestionario es anónimo, por favor responde con sinceridad.

Instrucciones: Este cuestionario, se presenta un conjunto de características acerca de los entornos virtuales de aprendizaje, cada una de ellas va seguida de cinco posibles alternativas de respuesta que debes calificar. Responde encerrando en un círculo la alternativa elegida, teniendo en cuenta la siguiente valoración:

0	Nunca	1	Casi nunca	2	A veces	3	casi siempre	4	siempre
---	-------	---	------------	---	---------	---	--------------	---	---------

Nº	Instrumentalización de aplicaciones informáticas	Respuesta				
		0	1	2	3	4
1.	Reconozco conceptos y componentes básicos asociados a la tecnología informática, en ámbitos como hardware, software y redes.				<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	Utilizo los programas Office (Word, Excel, PowerPoint, otros) durante el desarrollo de mis tareas.					<input checked="" type="checkbox"/>
3.	Utilizo frecuentemente los procesadores de texto para realizar la planificación de mis actividades académicas.			<input checked="" type="checkbox"/>		
4.	Considero que necesito mayor capacitación en la utilización de herramientas para el procesamiento de información (procesador de texto, Word, PowerPoint, Excel, otros).				<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Utilizo frecuentemente el programa PowerPoint para la presentación de mis tareas.					<input checked="" type="checkbox"/>
6.	Con frecuencia utilizo las aplicaciones de Excel para elaborar mis tareas (Cuadros estadísticos, promedios u otros).					<input checked="" type="checkbox"/>
7.	La elaboración de diseño multimedia (ejemplo PowerPoint y otros) me proporciona mayor dinamicidad en el desarrollo de mis tareas.					<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Considero que el conocimiento y manejo de las herramientas TIC me permiten mejorar mi aprendizaje.					<input checked="" type="checkbox"/>
Gestión de información hipertextual y multimedia		0	1	2	3	4
9.	Me actualizo constantemente para la utilización del software en el desarrollo de mis actividades académicas.			<input checked="" type="checkbox"/>		

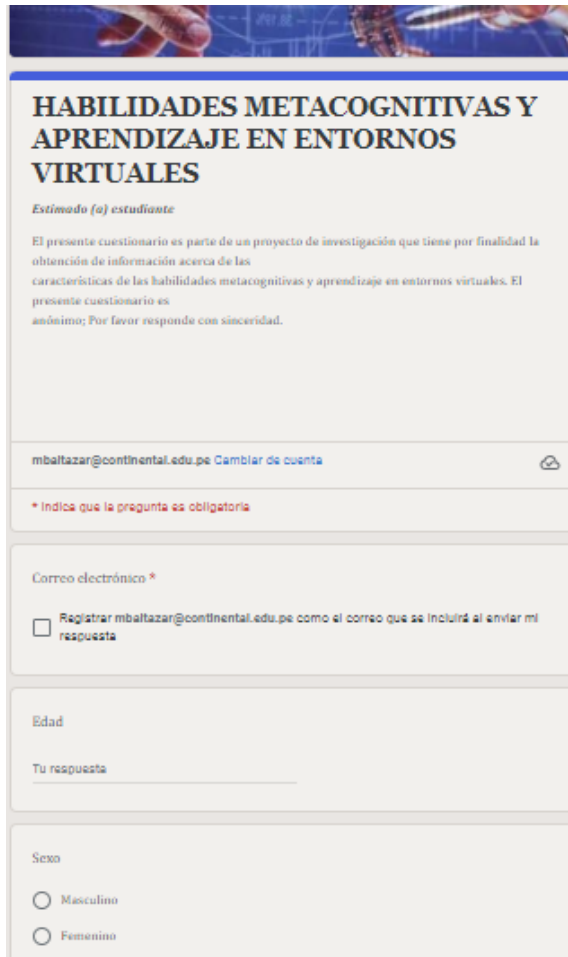
10.	El uso de los softwares libres agiliza mi búsqueda y recuperación de la información haciendo más fácil la organización de mi información.				<input checked="" type="checkbox"/>	
11.	Con frecuencia durante el desarrollo de clases los docentes presentan textos, imágenes y sonido como recursos pedagógicos.			<input checked="" type="checkbox"/>		
12.	Considero que el empleo de los softwares libres estimula y simplifica la revisión de los textos para obtener rapidez al realizar actividades académicas.				<input checked="" type="checkbox"/>	
13.	Con frecuencia revisé los libros electrónicos y las páginas web para complementar mi información sobre los temas que se desarrollan en clase.				<input checked="" type="checkbox"/>	
14.	Utilizó alguno de los medios de comunicación grupal que internet facilita (WhatsApp, Facebook, Messenger, Otros).				<input checked="" type="checkbox"/>	
15.	Considero que el uso de los softwares libres constituye una buena alternativa como herramienta del trabajo del alumno.				<input checked="" type="checkbox"/>	
16.	Con frecuencia empleo las diversas aplicaciones informáticas en mi quehacer como estudiante.					<input checked="" type="checkbox"/>
Transmisión de ideas y experiencias		0	1	2	3	4
17.	Utilizó en una red local (impresoras, carpetas y archivos, configuración).				<input checked="" type="checkbox"/>	
18.	Utilizo los buscadores especializados (Google, Yahoo, opera, etc.) para buscar información para el desarrollo de mis tareas.				<input checked="" type="checkbox"/>	
19.	La utilización de los buscadores en internet me hace más sencillo la búsqueda de información en la web.				<input checked="" type="checkbox"/>	
20.	Con frecuencia ingresó al banco de datos, documentos y revistas electrónicas.			<input checked="" type="checkbox"/>		
21.	Elaboró páginas web para desarrollar contenidos específicos de mi competencia como estudiante.				<input checked="" type="checkbox"/>	
22.	Con frecuencia empleó el Chat, como medio para reforzar los contenidos desarrollados en clase.				<input checked="" type="checkbox"/>	
23.	Considero que el correo electrónico y los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes.				<input checked="" type="checkbox"/>	
24.	Con frecuencia me actualizo mediante el uso de la plataforma virtual para desarrollar mis habilidades TIC.				<input checked="" type="checkbox"/>	

¡Muchas gracias por tu colaboración!

ANEXO 11

CUESTIONARIO PRESENCIAL

(LINK: <https://forms.gle/rtz79zz9TR7xfuNXA>).



HABILIDADES METACOGNITIVAS Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Estímado (a) estudiante

El presente cuestionario es parte de un proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información acerca de las características de las habilidades metacognitivas y aprendizaje en entornos virtuales. El presente cuestionario es anónimo; Por favor responde con sinceridad.

mbaltazar@continental.edu.pe [Cambiar de cuenta](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

Correo electrónico *

Registrar mbaltazar@continental.edu.pe como el correo que se incluirá al enviar mi respuesta

Edad

Tu respuesta

Sexo

Masculino

Femenino