



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**ENTORNOS VIRTUALES Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS  
ACADÉMICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS  
ESTUDIANTES DEL SEXTO CICLO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SECUNDARIA AGROPECUARIO DE SILLOTA -  
ASILLO, 2022.**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. EDSON ARMANDO CHAMBI MAMANI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN,**

**ESPECIALIDAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**PUNO-PERÚ**

**2024**



## Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**ENTORNOS VIRTUALES Y DESARROLLO  
DE COMPETENCIAS ACADÉMICAS EN EL  
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS E  
STUDIANTES DEL SEXTO CICLO DE LA I  
NSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA  
AGROPECUARIO DE SILLOTA - ASILLO,**

AUTOR

**EDSON ARMANDO CHAMBI MAMANI**

RECuento DE PALABRAS

**22446 Words**

RECuento DE CARACTERES

**119682 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**109 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**4.0MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 8, 2024 3:52 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 8, 2024 3:54 PM GMT-5**

### ● 20% de similitud general

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

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 6% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente

  
Mgr. VALERIO LORENZO ARRASÍ  
DOCENTE DE LA - FECEDEC - UNA  
ESPECIALIDAD CC. SS.

  
Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio  
DECANO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNA - PUNO

Resumen



## DEDICATORIA

A Dios, por darme esperanza, vida y amor incondicional, gracias a el supere muchos tropiezos en el camino y me levante con mucha más fortaleza.

Con eterno amor a mi querida madre Livia, por brindarme su apoyo incondicional, sus sabios consejos que hace sea mejor persona día a día.

**Edson Armando Chambi Mamani**



## AGRADECIMIENTOS

A mi alma mater la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, que me dio la oportunidad de formarme profesionalmente en sus claustros de la sabiduría.

Expreso mi infinito agradecimiento a mis jurados: al Dr. Néstor Jorge Machaca Arque, a la Dra. Irma Aurora Cuba Valencia, a la M.Sc. Zara Turpo Puma, Investigadores con extenso conocimiento del tema por su severidad científica puesto de manifiesto y así mismo por sus acertadas y oportunas recomendaciones que me encauzó para bien a saber de buena tinta las profundidades del tema.

A mi Asesor Mg. Valerio Lorenzo Arpasi por su valioso tiempo que me brindó, por las oportunas recomendaciones, motivación, también por conllevar la sabiduría y la más respetuosa tolerancia para no desistir en esta osadía de mi formación que me sirvieron para la preparación de la Tesis.

A mi tutor académico Dr. Jorge Alfredo Ortiz del Carpio por compartir su tiempo, sus valiosos consejos, por las experiencias vividas quien me fortaleció y me encaminó para terminar la carrera universitaria y la preparación de la tesis.

A todos mis queridos docentes quienes tienen extenso conocimiento del saber académico de la Facultad de Ciencias de la Educación, Programa de Ciencias Sociales con su dinamismo y dedicación dejaron caer semilla en tierra fértil sedienta de sabiduría y amor a la pedagogía.

A mis mejores compañeros de la promoción de la universidad y amigos quienes con su aliento sincero han permitido hacer realidad la investigación.

**Edson Armando Chambi Mamani**



# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

**RESUMEN ..... 11**

**ABSTRACT..... 12**

## **CAPÍTULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 15**

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA ..... 19**

1.2.1 Problema general ..... 19

1.2.2. Problemas específicos ..... 19

**1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 19**

1.3.1. Hipótesis general..... 19

1.3.2. Hipótesis específicas ..... 20

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 20**

1.5.1. Objetivo general..... 21

1.5.2. Objetivos específicos ..... 21

## **CAPÍTULO II**

### **REVISIÓN DE LA LITERATURA**

**2.1. ANTECEDENTES ..... 23**



<b>2.2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>33</b>
2.2.1 Entornos virtuales de aprendizaje .....	33
2.2.2. Desarrollo de competencias académicas.....	40

### **CAPÍTULO III**

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

<b>3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....</b>	<b>48</b>
<b>3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO .....</b>	<b>49</b>
<b>3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....</b>	<b>49</b>
<b>3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....</b>	<b>52</b>
3.4.1. Población .....	52
3.4.2. Muestra .....	52
<b>3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO .....</b>	<b>53</b>
3.5.1. Tipo de investigación.....	53
3.5.2. Diseño de la investigación .....	53
3.5.3. Enfoque de la investigación .....	54
<b>3.6. PROCEDIMIENTO.....</b>	<b>54</b>
<b>3.7. VARIABLES .....</b>	<b>55</b>
<b>3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>56</b>

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

<b>4.1. RESULTADOS.....</b>	<b>58</b>
<b>V. CONCLUSIÓN .....</b>	<b>80</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>82</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>83</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>91</b>



**Área:** Interdisciplinaridad en la dinámica Educativa: Ciencias Sociales.

**Tema:** Entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales.

**Fecha de sustentación: 16/Ene/2024**



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Escala e intervalo de medición de la variable entornos virtuales. ....	51
<b>Tabla 2.</b> Variables de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas. ....	55
<b>Tabla 3.</b> Escala de Alfa de Cronbach.....	56
<b>Tabla 4.</b> Lista de expertos .....	57
<b>Tabla 5.</b> Nivel de uso de entornos virtuales de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota. ....	58
<b>Tabla 6.</b> Pruebas de normalidad a cada una de nuestras dimensiones .....	60
<b>Tabla 7.</b> Prueba de correlación según rho Spearman entre la variable 1 y variable 2 ...	62
<b>Tabla 8.</b> Prueba de correlación según rho Spearman entre dimensión 1 y variable 2. ..	66
<b>Tabla 9.</b> Prueba de correlación según rho Spearman entre la dimensión 2 y variable 2. .....	69
<b>Tabla 10.</b> Prueba de correlación según rho Spearman entre la dimensión 3 y variable 2 .....	72



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Ubicación de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota.	48
<b>figura 2.</b> Nivel de uso de entornos virtuales de los estudiantes. ....	59
<b>Figura 3.</b> Análisis de regresión lineal con pendiente positiva entre la variable 1 y variable 2. ....	64
<b>Figura 4.</b> Grado de correlación con pendiente positiva entre la dimensión 1 y variable 2 .....	67
<b>Figura 5.</b> Análisis de regresión lineal con pendiente positiva entre la dimensión 2 variable 2 .....	70
<b>Figura 6.</b> Grado de correlación con pendiente positiva entre la dimensión 3 y variable 2 .....	74



## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

**UGEL** : Unidad de Gestión Educativa Local

**EBR** : Educación Básica Regular

**IE** : Institución Educativa

**MINEDU** : Ministerio de Educación



## RESUMEN

La investigación se desarrolló desde el planteamiento del problema: ¿Cuál es la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas? cuyo objetivo principal fue determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas, el estudio pertenece al campo no experimental de un diseño descriptivo correlacional. En cuanto a la recolección de datos, se utilizó como instrumento la encuesta que estuvo compuesta por 15 ítems y fue validada por tres jueces expertos en el área. La población estuvo conformada por estudiantes de la institución educativa con una muestra de 62 alumnos del sexto ciclo, los resultados de la investigación muestran los principales hallazgos que demuestran que las herramientas digitales tienen una relación directa y positiva según el alfa de Cronbach de 0,701, que se sitúa en un nivel de confianza moderado, donde los medios de comunicación, ambientes virtuales y la conectividad presentan incidencia directa con el desarrollo de competencias siendo la mayor correlación rho 0,67 (ambientes virtuales), por lo cual se concluye que la utilización y la práctica constante adecuada de las herramientas digitales (foros, whatsApp, zoom, bibliotecas virtuales) en el fomento de aprendizajes, hace que se desenvuelvan mejor en sus competencias académicas.

**Palabras Clave:** Ambientes virtuales, Desarrollo de competencias, Entornos virtuales, Medios de comunicación.



## ABSTRACT

The research was developed from the problem statement: What is the relationship that exists between virtual environments and academic between virtual environments and the development of academic competencies? The main objective was to determine the relationship between virtual environments and academic development of academic competencies, this study belongs to the non-experimental field and presents a descriptive correlational This study belongs to the non-experimental field and presents a descriptive correlational design. As for the data collection, a survey was used as an instrument, which was composed of 15 items and was the survey was composed of 15 items and was validated by three expert judges in the field. The population was made up of students of the educational institution with a sample of 62 students of the sixth cycle. The results of the research show the main findings that demonstrate that the tools used in this

The results of the research show the main findings that demonstrate that digital tools have a direct and positive direct and positive relationship according to Cronbach's alpha of 0.701, which is located at a moderate level of moderate level of confidence, where the media, virtual environments and connectivity have a direct and positive virtual environments and connectivity have a direct incidence with the development of the highest correlation being rho 0.67 (virtual environments), which leads to the Therefore, it is concluded that the use and adequate constant practice of digital tools digital tools (forums, whatsApp, zoom, virtual libraries) in the promotion of learning learning, makes students perform better in their academic competencies. academic skills.

**Keywords:** Virtual environments, Skills development, Virtual environments, Media.



# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

La educación desde siempre ha sido el principio fundamental para el desarrollo de los seres humanos. Por ello se realizó el trabajo de investigación en la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, se ha descubierto una realidad indispensable: porque2 sigue formando estudiantes con esquemas tradicionales y con un currículo anticuado en los contextos locales y nacionales, no hay quien se preocupe en mejorar este aspecto para transformarla en facultad generadora de conocimientos de acuerdo con los nuevos paradigmas de la Educación Básica Regular.

La revisión de antecedentes y estudios previos es una parte fundamental de cualquier investigación, ya que proporciona un contexto valioso, identifica lagunas en el conocimiento existente y ayuda a definir y delimitar los objetivos del estudio. El hecho de haber explorado antecedentes a nivel local, regional, nacional y global demuestra un enfoque integral y una comprensión profunda del contexto de tu investigación.

Se ha formulado esta pregunta principal lo siguiente: ¿Cuál es la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022?

Este estudio tiene una justificación en la forma que se han descubierto fallas y delimitaciones, actualmente en la investigación de tipo científica, servirá como recurso para los profesores inicien una labor de reinserción, así como la instrucción educativa, esto es para alumnos del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022.



El objetivo planteado es determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022.

Se ha estructurado un marco teórico considerando temas correspondientes a dimensiones de las variables. Además, se incorporan planteamientos científicos y teóricos de las variables que se contrataron con la realidad de estudio para otorgarle una validación científica a la investigación.

La hipótesis general es: Existe una relación entre entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas de manera moderada en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022.

Asimismo, el trabajo está estructurado de la siguiente forma:

**El capítulo I** de una tesis o investigación suele ser la introducción y establece las bases para el estudio. Aquí hay una posible estructura para describir y definir el problema, explicar la razón detrás del estudio, y detallar los propósitos e hipótesis.

**El capítulo II**, centrado en la exploración de la teoría y la literatura relevante, es una parte crucial de la investigación. A continuación, se presenta una estructura sugerida para este capítulo, que incluye antecedentes, el marco teórico y conceptual, así como la definición de conceptos fundamentales.

**El capítulo III**, que se centra en los aspectos de materiales y el marco metodológico, es esencial para comprender cómo se llevará a cabo la investigación.



Por último, el **Capítulo IV** está centrado en la obtención de los resultados, discusiones, conclusiones y recomendaciones de manera clara y coherente, es esencial para presentar y analizar los hallazgos de la investigación.

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En una era globalizada y digital, que abarca todos los aspectos sociales y personales de nuestra sociedad, la utilización de tecnología en la enseñanza se ha convertido en un desafío esencial para adaptar la educación a las demandas de la época actual. Esto ha llevado a una transformación significativa en las instituciones educativas (Hernández et al. 2023).

Esta situación cambió drásticamente cuando la pandemia de COVID-19 se desató, lo que generó un cambio abrupto en toda la comunidad académica y aumentó la urgencia de desarrollar enfoques de aprendizajes flexibles, diseñados para entornos en línea o híbridos (Darling y Hyler, 2020).

En este escenario, en el cual tanto estudiantes como docentes se encontraban enfrentando dificultades debido a la pandemia, la necesidad imperativa de utilizar entornos virtuales y seguir adelante con la implementación del nuevo modelo educativo se convirtieron en una serie de factores que complicaron el proceso de enseñanza y aprendizaje (Díaz y Segovia, 2022).

Estos sucesos según Nicol (2010) exigió aún más atención, ya que no estaba claro cómo se podían exhibir los mundos virtuales y si los estudiantes realmente se sentían apoyados y motivados para alcanzar sus metas académicas y personales. Por la importancia que representa la educación y la condición actual de instrucción en distintos niveles de educación



Mientras que Hui y Yan (2017) “propusieron la construcción de comunidades de conocimiento basadas en blended learning para aprovechar la condición existente de estudiantes que han crecido rodeados de tecnología interactiva” (p. 127).

En este contexto, se argumenta según Ruiz et al. (2021) que “el estudio virtual y los avances tecnológicos apuntan a aumentar la capacidad del desarrollo de enseñanza-aprendizaje” (p. 25). Por lo tanto, la virtualización de la educación y la introducción de nuevas tecnologías son recursos que deben ser utilizados con el fin de elevar la calidad educativa de los estudiantes (Ahedo y Dánvila, 2014, p. 58).

En el contexto nacional Oregón (2012), destaca “la importancia de ajustarse a la revolución digital y, de manera aún más apremiante, subraya que la comunidad educativa se ve compelida a llevar a cabo sus actividades sin requerir la presencia física” (p. 19).

Es por lo mencionado, que, el estudiante puede encontrar el conocimiento a través de estos nuevos medios de una manera que no se puede lograr con el uso de materiales de referencia convencionales. La disponibilidad de estos materiales tiene un impacto favorable en la propensión de los alumnos a ampliar e incrementar su discernimiento en cuanto a la búsqueda de conocimiento mediante la búsqueda de fuentes adicionales de información. Con la ayuda de este equipo interactivo, la curiosidad y la creatividad naturales de los estudiantes se desarrollan en una potente herramienta capaz de penetrar en enormes áreas de los conocimientos.

El Perú según Lama (2021) menciona si bien el gobierno y el Ministerio de Educación se han esforzado por incluir experiencias de aprendizaje utilizando entornos virtuales, no ha sido ajeno a esta problemática realidad; en general el sistema educativo y todo lo que involucra está sufriendo los efectos de la pandemia de coronavirus. Aunque se han intentado pasos para cerrar la brecha digital entre docentes y estudiantes, todavía



existe una sensación de insatisfacción tanto con la enseñanza como con el aprendizaje, particularmente en las escuelas públicas ubicadas en lugares donde aún existe la pobreza educativa.

La crisis sanitaria del COVID-19 ha impulsado en el Perú la adopción acelerada de métodos educativos modernos, evidenciados principalmente en la implementación de nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Esta transición ha llevado a docentes y estudiantes a apreciar y valorar las enseñanzas externas y el uso de herramientas tecnológicas. Sin embargo, este cambio rápido también ha generado desafíos significativos en la reevaluación y adaptación de las metodologías educativas basadas en la tecnología.

El cumplimiento de los temas establecidos por el Ministerio de Educación impone a docentes y estudiantes el tratamiento de los contenidos proporcionados en los textos facilitados por el MINEDU. Esto incluye la lectura, análisis y evaluación de dicho material como parte integral del programa educativo. Este enfoque asegura que los temas esenciales sean cubiertos y que exista una base común de conocimientos para los estudiantes.

En este contexto, parece que los educadores están comprometidos no solo con la transmisión de conocimientos, sino también con el desarrollo de habilidades y competencias que prepararán a los estudiantes para su participación activa y exitosa en la sociedad. La inclusión digital y el uso de tecnologías virtuales se perciben como herramientas fundamentales en este proceso, ayudando a cerrar brechas y facilitar una transición más efectiva hacia la vida ciudadana. Este enfoque destaca la importancia de la educación no solo como un proceso académico, sino como una preparación integral para la participación significativa en la sociedad.



Los problemas identificados parecen estar relacionados con dos aspectos principales: la falta de enfoque por parte de los docentes en transmitir la importancia del desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales y la falta de interés por parte de los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario Sillota - Asillo.

El desafío en la investigación reside en determinar si el progreso tecnológico a través de los entornos virtuales está facilitando que los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario Sillota – Asillo adquieran y cumplan con sus competencias académicas. Desde esta perspectiva de enseñanza-aprendizaje, se observa que diversas situaciones obstaculizan el logro de una realización personal plena para los estudiantes, ya que muestran un rendimiento moderado en la comprensión de las Ciencias Sociales, particularmente en relación con el uso de entornos virtuales.

En la mayoría de los casos, la transición de un sistema presencial a un modelo de trabajo remoto ha sido drástica. Esto ha implicado que tanto los profesores como los estudiantes se han adaptado a nuevas estrategias, aunque han tenido que lidiar con algunas limitaciones, como el acceso a espacios específicos (por ejemplo, laboratorios) y recursos (como equipos) esenciales para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Debido a la pandemia, los educadores de la Institución Educativa Secundaria Agropecuaria de Sillota - Asillo se vieron obligados a realizar cambios sustanciales en su enfoque educativo. Pasaron de un método de enseñanza presencial a uno virtual para preservar la salud de sus estudiantes y sus familias. Sin embargo, esta transición ha generado desafíos significativos, ya que algunos profesores no aplican herramientas virtuales debido a la falta de conocimiento, mientras que otros, al no tener dominio en el



uso de dispositivos electrónicos, optan por no utilizarlos, lo que ha llevado a la frustración de algunos docentes.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

¿Cuál es la relación entre el uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo?

¿Cuál es la relación entre el uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo?

¿Cuál es la relación entre la conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo?

## **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. Hipótesis general**

Existe relación mediana entre entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del



sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022.

### **1.3.2. Hipótesis específicas**

Existe relación mediana entre el uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

Existe relación mediana entre el uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

Existe relación mediana entre conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

## **1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

El estudio toma justificación puesto que se descubrieron fallas y limitaciones actualmente en la investigación de tipo científica, y servirá de recurso para los profesores que inicien un trabajo de reinserción en la formación académico del sistema educativo para conocer y saber cómo se viene realizando y adecuando el empleo de entornos virtuales de aprendizaje en el campo educativo, para asegurar que se produzca el aprendizaje o desarrollo de competencias previsto, es importante comprender los factores que se deben tener en cuenta al utilizar los entornos virtuales de aprendizaje, también la intención de examinar cómo los estudiantes perciben los muchos tipos de interacciones que tienen lugar durante el transcurso del desenvolvimiento académico.



Los beneficios que los entornos virtuales pueden aportar al desarrollo de competencias académicas en el campo del área de Ciencias Sociales tienen el potencial de mejorar significativamente el logro de estas competencias por parte de los estudiantes en un entorno de aula real. Además, estos aportes estarán disponibles para otros investigadores interesados en llevar a cabo estudios adicionales. Es precisamente por esta razón que emprendo esta investigación, con el propósito de determinar si los estudiantes pueden realmente mejorar el desarrollo de sus competencias académicas a través del uso de entornos virtuales. Esto, a su vez, podría abrir la puerta para la implementación de nuevos enfoques pedagógicos que promueve a los escolares que mejoren el rendimiento, en todos los cursos pedagógicos, abordando así algunas de las deficiencias que se presentan en los primeros ciclos educativos.

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo, 2022.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

Hallar la relación entre los medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.



Estimar la relación entre el uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

Establecer en qué medida se relaciona conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.



## CAPÍTULO II

### REVISIÓN DE LA LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES

##### **Antecedentes Internacionales**

Según Aguayo et al.(2021) en su artículo científico denominado “Entornos virtuales en el desempeño académico utilizando el modelo PNL” lleva como objetivo evaluar el desempeño académico en entornos virtuales utilizando el modelo PNL, el diseño de la investigación pertenece al campo cuasiexperimental con un enfoque longitudinal, En conclusión, la integración de herramientas tecnológicas en la educación es de suma relevancia para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto se debe a que estas herramientas brindan apoyo tanto a los estudiantes como a los profesores, permitiéndoles adquirir las competencias tecnológicas esenciales para enfrentar los desafíos del mundo laboral contemporáneo.

Como lo precisan Milena y Mantilla (2017) en su artículo científico denominado “La construcción de competencias en ambientes virtuales de aprendizaje”, plantea como objetivo construir competencias académicas en ambientes virtuales de aprendizaje, el autor presenta un estudio no experimental, en la cual llega a la conclusión que los entornos virtuales de aprendizaje, definidos como entornos educativos alojados en plataformas tecnológicas, facilitan todas las interacciones esenciales para el aprendizaje en un entorno digital, aprovechando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la red. Estos entornos representan un recurso significativo para la adquisición y mejora de competencias, así como para mantenerse actualizado en un mundo en constante cambio.



En tanto Andrade (2020) en su trabajo de investigación denominada “Diagnóstico de conectividad a internet y competencias digitales, vinculadas a entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de la facultad de medicina veterinaria de la universidad de panamá, noviembre 2019”, el propósito de este estudio fue evaluar la conectividad a internet y el nivel de competencia digital de los estudiantes de la Facultad de Medicina Veterinaria de la Universidad de Panamá en relación con los entornos virtuales de aprendizaje. Para este fin, se empleó una metodología de investigación no experimental con un enfoque correlacional. Como resultado, se concluye que los estudiantes de esta facultad presentan una conectividad a Internet sólida y disponen de una variedad de dispositivos electrónicos que pueden ser utilizados en el desarrollo de su formación profesional.

Según Salazar (2021) en su tesis denominada: “Uso de las aulas virtuales en la asignatura de estudios sociales y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes del 8vo año EGB en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Shiry Cacha"”, tuvo como propósito principal fue analizar el impacto del uso del aula virtual en la materia de estudios sociales sobre el desempeño académico de los estudiantes del octavo grado en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "Shiry Cacha" durante el período que abarca de septiembre de 2020 a junio de 2021. El enfoque de la investigación se centró en una perspectiva cuantitativa y se caracterizó por ser de naturaleza correlacional, sin tener un diseño experimental. Como resultado de la investigación, se llegó a la conclusión de que el aula virtual empleada en el octavo grado de la unidad educativa "Shiry Cacha", construida en la plataforma microsoft teams, se mostró eficaz y capaz de almacenar una cantidad significativa de información. Sin embargo, se identificó una falta de orientación y guía para los estudiantes en su uso (dimensión tutorial). Asimismo, se observó una ausencia de información tanto sobre la materia como sobre los



profesores. Se notaron deficiencias considerables en los aspectos informativos y de evaluación. Además, se destacó que las clases virtuales ofrecían herramientas que promovían la participación de los estudiantes y permitían la grabación de las mismas.

Por su parte Santaveña (2012) en su estudio científico titulado: “La formación permanente del profesorado en entornos virtuales de aprendizaje”, España, la finalidad principal consistió en evaluar la calidad pedagógica del proceso de enseñanza que se llevó a cabo a través de cursos virtuales disponibles en la plataforma WebCT, provenientes de diversas instituciones. La metodología utilizada en el estudio fue de naturaleza cuantitativa, y se recopilaron datos a través de la elaboración de un cuestionario y el análisis de encuestas. Como resultado, se llegó a la conclusión de que los cursos analizados presentan una amplia gama de recursos, aunque sería beneficioso mejorar la metodología empleada en su impartición.

Como lo mencionan Viloría y Haburguer (2019) en su artículo científico denominado “Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje” Colombia, el objetivo general planteado fue examinar el uso de entornos virtuales de aprendizaje. La muestra para este estudio incluyó a 87 participantes, entre estudiantes y docentes de la CEI en Barranquilla. El estudio se enmarca en un diseño no experimental de naturaleza correlacional y transversal. El análisis de los resultados concluyó que en lo que respecta al empleo de herramientas comunicativas en el contexto de la teleformación, se encontró que el uso de la pizarra compartida por parte de los docentes, así como la formación virtual mediante videoconferencias y el chat como herramienta sincrónica, se utiliza de manera moderada. Esto sugiere que, en general, se hace un uso intermedio de las herramientas sincrónicas.



De acuerdo con Larreal y Guanipa (2010) por otro lado en su estudio científico de título: “Docentes en los entornos virtuales de aprendizaje” Venezuela, el objetivo principal fue identificar las necesidades de capacitación que los docentes de las instituciones esenciales oficiales afiliadas a la institución del estado de Educación de la municipalidad del estado Zulia tienen en relación con el uso de entornos virtuales de aprendizaje. El enfoque de la investigación se basó en un diseño no experimental con un enfoque cuantitativo, y la muestra consistió en 216 docentes y 18 miembros del personal administrativo de las 18 escuelas en funcionamiento. Para recopilar datos, se administró un cuestionario que constaba de 38 preguntas con cinco opciones de respuesta para los docentes. Como resultado del estudio, se llegó a la conclusión de que los docentes enfrentan dificultades en cuanto a las habilidades operativas necesarias para utilizar eficazmente las computadoras, lo que les impide acceder a entornos virtuales para llevar a cabo actividades de enseñanza. Además, se identificó un bajo nivel de comprensión en lo que respecta a la utilización de software como herramienta didáctica.

### **Antecedentes en el ámbito Nacional**

Por su lado Palomino (2019) en su estudio de investigación titulado: “Entornos virtuales como enseñanza y aprendizaje en estudiantes universitarios”. Universidad Peruana los Andes, Huancayo, Perú, la finalidad planteada tenía como fin asegurar la imparcialidad en los exámenes, aprovechando lo disponible de todas las fuentes de obtención de datos. La investigación se caracterizó por ser de naturaleza aplicada, no experimental, de tipo transversal y correlacional, y la muestra se compuso de 62 participantes. Como conclusión, se pudo observar que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han experimentado un notable avance en los últimos años, especialmente debido a su capacidad para conectarse a través de la red. Esta nueva fase de desarrollo tiene un impacto significativo en la organización de la enseñanza y en el



proceso de aprendizaje, lo que requiere una adaptación del entorno educativo a esta transformación.

Por su parte Flores (2022) en su trabajo de investigación denominada “Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una unidad Educativa de Ecuador en 2022”, el objetivo general planteado fue evaluar la influencia de la implementación de ambientes virtuales en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en una Unidad Educativa en Ecuador. La metodología utilizada en el estudio se caracterizó por ser no experimental y de naturaleza transversal, con un diseño correlacional. Como conclusión, se determinó que existe una relación de influencia entre la variable de ambientes virtuales y el aprendizaje de las matemáticas, lo que sugiere que la utilización de entornos virtuales puede tener un impacto positivo en la adquisición de conocimientos matemáticos por parte de los estudiantes.

Por otro lado, Lama (2021) en su investigación titulada: “Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” Chulucunas, 2020” Perú, la finalidad principal fue encontrar la correlación que presente en el uso de dispositivos virtuales al desarrollar las competencias escolares en estudiantes de Enfermería Técnica en el IEST Vicus del distrito de Chulucunas (Piura). La metodología de la investigación se basó en un enfoque cuantitativo no experimental, teniendo un diseño relacional de naturaleza transversal. Los resultados del estudio indicaron que, si se presenta una relación débil y positivo, esto en la utilización de dispositivos virtuales y los concursos escolares de los educandos. Sin embargo, esta relación de fue afirmado mediante el test de la hipótesis (rho de Spearman), ya que el valor significativo es de 0,82, lo que es mayor que el nivel de significancia establecido (0,05). En cuanto a las dimensiones específicas, se encontró una relación directa y positiva entre el uso de medios de comunicación digital y las competencias



académicas, así como entre la integración de entornos virtuales como estrategia didáctica y las competencias académicas. Sin embargo, no se identificó una correlación significativa, esto en la utilización de dispositivos virtuales y los concursos escolares, ni entre la conectividad a entornos virtuales y las competencias académicas.

En tanto Cartagena (2019) en su estudio científico titulado: “Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I.E. N° 16044”, Jaén - Perú, cuya finalidad principal consistió en caracterizar el uso de los entornos virtuales generados por las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como una competencia transversal en estudiantes del primer grado A de educación secundaria en la Institución Educativa N° 16044, Jaén. La metodología de investigación empleada se basó en un enfoque cuantitativo de tipo transversal. Como resultado del estudio, se concluye que el análisis epistemológico del proceso de utilización de los entornos virtuales generados por las TIC como una competencia transversal contribuyó a sistematizar los fundamentos teóricos relacionados con la problemática que se investiga. Esto permitió la identificación de antecedentes relevantes en el estudio y ayudó a establecer una base sólida para comprender mejor el tema en cuestión.

Por su parte Becerra (2020) por su parte en su estudio científico titulado: “Entornos virtuales en la conciencia ambiental de los estudiantes de la I.E. 2026 – 2019”. Perú, cuya finalidad principal establecido fue evaluar el efecto de dispositivos virtuales para el conocimiento ambiental en educandos de colegios de un instituto de educación en el distrito de San Martín de Porres. Su enfoque de la investigación se basó en un método cuantitativo con un diseño no experimental. La población objeto de estudio estaba compuesta por 600 estudiantes, y se tomó una muestra de 120 estudiantes de cuarto grado. Para recopilar los datos, se utilizó un banco de preguntas a base de Likert. Los resultados



del estudio llevaron a concluir que todos los dispositivos virtuales presentan una significancia positiva en educación sobre ambiental de los educandos de 4to grado en la Institución Educativa 2026. Esto se respalda mediante la prueba de bondad y las estimaciones de parámetros encontradas, que indicaron que el uso adecuado y el desarrollo de entornos virtuales están directamente relacionados con un aumento en el conocimiento ambiental de los estudiantes.

Según Vilca Turpo (2018) en su estudio científico titulado: “Inteligencia emocional y desempeño en el área de ciencia y tecnología del nivel secundario en la Institución Educativa de Aplicación Fortunato L. Herrera – 2019”, el objetivo general es demostrar cómo la inteligencia emocional está relacionada con el desempeño docente de los profesores del área de ciencia y tecnología en el nivel secundario de la institución Educativa de aplicación. El estudio realizado por Fortunato Herrera en 2019 en Perú utiliza una metodología cuantitativa. La variable desempeño docente y la variable inteligencia emocional tienen una evaluación positiva perfecta, según la prueba no paramétrica de Spearman, con un valor  $p$  de 0,972. Por lo tanto, la inteligencia emocional influye en el desempeño docente de los profesores del área de ciencia y tecnología del nivel secundario de la institución Educativa de aplicación Fortunato L. Herrera, ya que el nivel de significancia es de 0,005, menor a 0,05, y existe suficiente condición para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

### **Antecedentes locales**

En tanto Paxci (2017) en su trabajo de investigación denominada “Entornos virtuales para el aprendizaje de programación lineal en estudiantes de secundaria”, busca determinar la eficacia de la aplicación de entornos virtuales para el aprendizaje de programación lineal de acuerdo con sus criterios de evaluación: La muestra está compuesta por 68 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza,



quienes se especializan en comunicación matemática, razonamiento y demostración, así como en resolución de problemas. La investigación siguió una línea cuasi experimental, utilizando pruebas antes y después de la evaluación. Se encontró que el grupo experimental aprendió mejor programación lineal que el grupo control. Los entornos virtuales mejoran los procesos de pensamiento y los conocimientos. El educando adquiere conocimientos y habilidades cada vez más complejas, que le permiten.

Para Coaquira (2020) de su parte en su estudio científico de título: “Uso de las redes sociales y nivel de logro de competencias en el área de ciencias de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Independencia Nacional Puno, 2019”, la finalidad principal de la investigación es determinar si hay una relación entre el uso de las redes sociales y el nivel de competencia en Ciencias Sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Independencia Nacional Puno en 2019. Se formula como una hipótesis común: Los estudiantes de la Institución Educativa Independencia Nacional Puno 2019 encontraron una fuerte compensación entre el uso de las redes sociales y el desempeño en Ciencias Sociales. La población para la investigación fue el 3er y 4to ciclo escolar de las aulas "A", "B", "C" y "D" del centro educativo de colegio Independencia Nacional Puno. La investigación es de diseño no experimental y es relacional transeccional. El proceso de recolectar los datos se llevó a cabo por medio de encuestas dirigida a los educandos. Se llegó a concluir. Esto significa que los estudiantes generalmente usan las redes sociales de manera moderada y adecuada, lo que les permite adquirir competencias en aprendizaje significativo que construyen cognitivamente.

De acuerdo a Álvarez (2020) por su parte en su estudio científico de título “Patrones de comportamiento en el uso de las aulas virtuales de la Universidad Nacional del Altiplano área de Ingenierías utilizando técnicas de minería de datos”, tiene la finalidad principal de Analizar la utilización de sistema virtuales, estableciendo y



asociando variables e identificando elementos sin conocer sobre sistemas virtuales, llega a la conclusión: los educandos de ingeniería de la Universidad Nacional del Altiplano destacan los cursos sobre vista, foro, recomendación de actividades y documentos en el uso de las aulas virtuales, siendo las horas más utilizadas las 17 horas, que son patrones cuyo comportamiento estadístico es altamente significativo. Se pudo validar el proceso utilizando el método de clasificación J48 en el análisis de minería de datos, y se descubren las siguientes asociaciones: La escuela de ingeniería de minas obtiene una mayor asociación en los módulos al presentar la mayor actividad: Actividad a las 00 horas, foro a las 6:00 am, asignación de tareas a las 20:00 pm, examen de archivo a diferentes horas, pero solo aparece el módulo de carpeta en esta escuela.

Como lo precisan Livisi y Jiménez (2019) en su trabajo de tesis denominado “Uso de herramientas digitales del diario sin fronteras y su repercusión en los estudiantes del área de Ciencias Sociales UNA Puno 2018” cuya finalidad principal es evaluar los efectos del uso de herramientas digitales en los estudiantes universitarios del área de Ciencias Sociales de la UNA – Puno en el año 2018. Se plantea la hipótesis general: la utilización de instrumentos digitales por el equipo periodístico del periódico denominado Sin Fronteras ha tenido un impacto positivo en los alumnos de la facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno en 2018. La muestra está compuesta de 242 educando de la facultad de Ciencias Sociales de la UNA Puno, y la metodología de estudio utilizado es cualitativo-mixto. Para ambos grupos, se utilizó fichas para encuestar. Con lo cual concluye indicando: la utilización de los instrumentos digitales del periódico denominado "Sin Fronteras" en los educandos de la Facultad de Ciencias Sociales de la universidad nacional del altiplano-Puno en 2018 fue evaluado positivamente, donde agradeciendo a la ciencia tecnológica y poder acceder a la red inalámbrica, los educandos hacen uso en un gran porcentaje sistemas virtuales con el fin de informarse. El periódico "Sin



Fronteras" es de los pocos diarios que tiene una página web, lo cual está disponible para todos usuarios y educandos.

La integración de entornos virtuales en la educación convencional se ha ampliado en respuesta a la necesidad de ajustarse a los cambios tecnológicos impuestos por el mundo moderno, así como para elevar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. La tendencia actual se orienta hacia la combinación de clases tradicionales con el aprovechamiento de recursos virtuales, dando lugar a lo que se conoce como aprendizaje combinado.

En esta sección, se lleva a cabo una revisión bibliográfica que destaca la relevancia de la integración de entornos virtuales y su impacto en el rendimiento académico. Se delinean los objetivos de la investigación, proporcionando una explicación detallada de la metodología empleada. Además, se realiza un análisis descriptivo y se exponen los modelos aplicados para contrastar las hipótesis planteadas, así como los resultados empíricos obtenidos. Para concluir, se presentan las principales conclusiones derivadas de la investigación.

La literatura resalta las numerosas ventajas asociadas al empleo de entornos virtuales en el ámbito educativo. Estos entornos ofrecen espacios de formación más flexibles, otorgando a los estudiantes la libertad de elegir el momento, el lugar y el ritmo de estudio. Además, posibilitan la combinación de modalidades presenciales y no presenciales, permitiendo la integración de herramientas virtuales con métodos didácticos convencionales para optimizar el rendimiento de las nuevas tecnologías. Al facilitar la asistencia remota a las clases, proporciona un espacio virtual para la realización de trabajos, reduce costos y fomenta un aprendizaje más dinámico.



## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1 Entornos virtuales de aprendizaje

Según Barbón y Fernández (2018) mencionan que “la educación tiene problemas estructurales con los sistemas de calidad” (p. 13). Esto respalda la importancia de la investigación científica sobre el uso de la tecnología y la aplicación del aula virtual en los procesos de enseñanza aprendizaje (EA) como herramientas pedagógicas para mejorar la educación (Araya-Muñoz et al., 2022, p. 78).

Estos avances tecnológicos en la educación permiten a los estudiantes acceder a una variedad de fuentes de información científica y técnica, así como a herramientas para el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas (del Rocío et al, 2017, p. 71).

Los espacios colaborativos e interactivos son considerados como esencial para el logro de aprendizajes (Cabero et al, 2019, p. 45). De lo mencionado según Tirado y Hernando (2011) en la actualidad, “brindar una enseñanza de alta calidad se ha convertido en una preocupación y una de las opciones es utilizar las plataformas como recurso educativo” (p. 51).

“Existe una amplia gama y variedad de materiales educativos basados en tecnología, como plataformas Educativas en línea” (González et al., 2014, p. 19). “Los foros de discusión, como herramientas tecnológicas en la educación, permiten el intercambio de recursos, la estandarización de las actividades escolares de docentes, alumnos y la difusión de material de actualidad” (Ausubel, 2010).



En la cual de acuerdo con Alvestad y Röthle (2007), las principales ventajas de los foros educativos son que brindan espacios para un discurso más claro sobre la teoría y la práctica (p. 11).

### **2.2.1.1. Uso de medios de comunicación virtual**

Para Yus (2003) En esencia, la pragmática de los medios de comunicación virtuales analiza cómo se emplea el lenguaje en entornos digitales, teniendo en cuenta la influencia del contexto, las formas de comunicación y la eficacia de estas interacciones en el ámbito virtual. Este campo de estudio aborda preguntas sobre cómo se produce la comunicación, cómo se interpretan los mensajes y cómo los diferentes medios y canales en línea afectan la comprensión y el éxito de la comunicación virtual.

#### **-Foros**

Según Hinojo et al. (2009) menciona que “los foros de discusión han alcanzado un nivel de prominencia e importancia sin precedentes. Esta herramienta permite a los alumnos trabajar juntos en las actividades que se han propuesto” (p. 42). Teniendo en consideración lo mencionado Vásquez (2021) “se trata de una conocida herramienta con funciones Educativas, abordando el estudio de la materia de forma eficaz” (p. 23).

#### **-WhatsApp**

De acuerdo con Rubio y Lamo (2015) la comunicación mediada por el contexto tecnológico y el despliegue digital ha cambiado, donde el gigantesco crecimiento de los smartphones, que posibilitaron los medios



para acceder al internet, favoreciendo el enorme crecimiento de los mensajes instantáneos donde los servicios tales como, el whatsApp han sido impuesto como el primordial y principal medio de comunicación de los jóvenes por el beneficio de ofrecer un servicio más controlado y de forma personal de interacción.

Por otro lado, el Ruíz (2021) menciona que Jan Koum desarrolló el programa de mensajería instantánea whatsApp en 2009, este puede descargarse y usarse en dispositivos móviles o computadoras de escritorio que cuenten con conexión a Internet. Puede realizar una variedad de tareas, incluido los envíos y la recepción de videos, de audios, documentos y fotos durante conversaciones entre dos o más personas.

Para Vilchez (2019) “el uso de whatsApp en el trabajo colaborativo ha aumentado en los últimos años porque se está investigando sus ventajas en la educación, tanto virtual como presencial” (p. 8).

### **-Correo electrónico**

De acuerdo a Vela (2006) afirma que para asegurar el contacto de 2 o más contactos por medio de los intercambios de texto digitalizado, se emplean los correos electrónicos a través del internet, además este medio permite y fomenta una forma de conexión hablada en diferido a través de la mediación.

#### **2.2.1.2. Uso de Ambientes virtuales**

Según Agudelo (2009) La afirmación indica que las instituciones educativas han tomado medidas para capacitar a sus docentes y ofrecer



apoyo en la creación de materiales educativos con el propósito de respaldar el aprendizaje en línea o promover la utilización de entornos virtuales. En un principio, se generaron diversas formas de contenido educativo, a incluir desde películas y programas multimedia hasta documentos y sitios web.

Las experiencias de los años posteriores nos obligaron a reconocer la necesidad de contar con herramientas tecnológicas que le den al instructor mayor control sobre la disposición y administración de los planes de estudio, permitiendo a los estudiantes completar sus tareas de aprendizaje en espacios intencionalmente diseñados que cuenten con todo lo necesario, desde los recursos hasta el aprendizaje y/o actividades.

Por otro lado Bargiela et al. (2007) alude que, en el ambiente de educación, la aparición de una nueva tecnología como esta herramienta se ha vuelto indispensable, permitiendo el traspaso de las barreras del tiempo - espacio, lo cual permite la capacitación a gran cantidad de personas y hasta de distintas culturas. De tal sentido, la digitalización es crucial e imprescindible para publicar trabajos que incluyan información requerida como objetivo.

### **-Plataforma Moodle**

Por su parte Díaz et al. (2017) menciona que la plataforma Moodle se enfoca en crear y mantener cursos que los maestros diseñan y supervisan, además de brindar apoyo a los usuarios que se registran como estudiantes. También, proporciona una cadena de herramientas y servicios que permiten a los profesores y estudiantes comunicarse en línea, ya sea



que dicha comunicación esté relacionada o no con una actividad de clase. La parte del núcleo de un sistema para la dirección de áreas está formada por tareas, preguntas, lecciones, encuestas cuestionarios, glosarios, charlas, foros, talleres y diarios, entre otros. Como se puede apreciar, este sistema permite organizar cursos desde del desarrollo y fusión de recursos de educación controlados por una misma plataforma.

### **- Biblioteca virtual**

Según Pari (2022) el concepto de biblioteca virtual surgió del nuevo contexto social, utilizando la tecnología para lograr un nuevo modo de percepción. Como información, creencias y puntos de vista, que juntos conforman el principio ideológico de una sociedad fuertemente influenciada por la cibercultura.

Contrariamente (Huamán, 2008) indica que “hasta el momento no existe un consenso respecto a la definición de biblioteca virtual teniendo así otros términos como bibliotecas electrónicas o digitales que generalmente se emplean indistintamente” (p. 6).

### **-Video conferencia**

El Monterne (2006) manifiesta que “la videoconferencia es un sistema de comunicación interactiva que permite la transmisión simultánea de imágenes, sonidos y datos en tiempo real, lo que permite la realización de eventos o reuniones similares entre personas que se encuentran en lugares diferentes” (p. 27).



Por otro lado Rivas (2019) menciona que es entendida como la " comunicación visual y auditiva a distancia entre dos o más personas a través de una red" (p. 10).

### **2.2.1.3. Conectividad a entornos virtuales**

Para Yus (2003) los medios de comunicación virtual es una rama del pragmatismo que estudia el uso del lenguaje en internet y se preocupa por las operaciones de contextualización que ocurren en la comunicación virtual, así como el papel que juega cada uno de los diversos canales de comunicación de internet en el logro o caída de la comunicación en las interacciones en línea.

### **Ventajas de la conectividad a los entornos virtuales**

Según Galvis (1999) menciona que las ventajas de la conectividad incluyen la comunicación entre los miembros de una clase, ya sea entre compañeros de clase o con los maestros, ofrece una serie de beneficios como:

1) Disminuir la sensación de aislamiento. Estas personas que usan internet con frecuencia se sienten solas y aisladas, pero agregar contacto e interacción a un curso en línea fomenta un sentimiento de comunidad y reduce las interrupciones en el aula.

2) Incremento de flexibilidad. Su transición al entorno de aprendizaje en línea es menos traumática cuando puede comunicarse con los estudiantes de manera rápida y sin dificultades.



## **Desventajas de la conectividad a los entornos virtuales**

De acuerdo a Galvis (1999) menciona que las limitaciones son:

Ausencia de las señales físicas. En nuestro país falta estos gestos para hacer llegar el mensaje al receptor y esto por falta o ausencia en la señal.

Entrenamiento. Un requisito para una buena comunicación es cierto nivel de comodidad con los instrumentos que se emplean en los procesos de participación. Aunque las personas se incrementan para utilizar internet y las webs, no se debe suponer que tienen algún o algunos niveles de experiencia en este tipo de entornos, por lo que se deben realizar esfuerzos para ofrecer formación en este ámbito.

Lectura en línea. Estas personas deben ver los mensajes en una pantalla de computadora porque la mayoría se lleva a cabo en línea. La verdad, sin embargo, es bastante diferente: en general, los lectores prefieren leer un documento en papel que a través de una pantalla.

### **-Conectividad sincrónica**

Según Galvis (1999) a distinción de la conectividad de tipo asíncrono, este conjunto de CMC requiere que los integrantes deben estar en línea (presentes) para que funcione. De estas herramientas CMC (computer mediated communication) se pueden encontrar internet relay chat (IRC), MUDs, MOO y algunos sistemas de chat de interacción. CMC casi de frente: Además CMC se incluyen sistemas actuales, tales como:



CU-SeeMe, internet phone, netconference, netmeeting y entre otro sistema de videoconferencias, donde se ofrece enfoques más personales y en vivo.

### **-Conectividad asincrónica**

De acuerdo a Galvis (1999) esta categoría puede incluir herramientas de CMC (comunicación mediada por computador), como correo electrónico, grupos de noticias y herramientas de conferencia basadas en computadora.

El CMC (computer mediated communication) se distingue por consentir participar a interesados cuando así lo quieran sin que sea necesario que se reúnan todos a la vez.

## **2.2.2. Desarrollo de competencias académicas**

Por su parte Rodríguez (2008) describe el desarrollo del aprendizaje como una serie de pasos que conducen a una comprensión precisa de la nueva información. Los conocimientos básicos de la persona son los que dan sentido a los nuevos conocimientos, porque entre ellos hay una influencia recíproca, que distingue al aprendizaje. Para alcanzar este nivel de aprendizaje se deben cumplir dos condiciones: la primera es la actitud positiva y el potencial de aprendizaje del estudiante, es decir, el estudiante debe estar dispuesto y preparado para aprender, y la segunda es que la presentación del material debe tener un significado lógico.

### **2.2.2.1. Construye interpretaciones históricas**

En el Perú, Según el Ministerio de Educación (2016), Los estudiantes articula la utilización de muchas fuentes de información, comprendiendo el cambio temporal y explicación de diversas causas,



efectos de esos para mantener puntos de vistas críticos acerca de los sucesos y transcurso de historia que coadyuven a cooperar a la comprensión del presente con sus problemas. Plantea aceptar que es un sujeto histórico, un protagonista en los procesos históricos y, por lo tanto, un subproducto del pasado mientras construye simultáneamente su futuro.

Las siguientes habilidades se combinan para formar esta competencia:

Interpretar críticamente una variedad de fuentes: Esto implica comprender la variedad de fuentes y la mejor manera de utilizar cada una para el abordamiento de hechos o procesos históricos. Implica ponerlos en un contexto adecuado y darse cuenta críticamente de que representan un punto de vista específico y varían en grado de veracidad. Además, recurre a una variedad de fuentes.

Reconoce los tiempos históricos: Utilizando como concepto, el tiempo de forma oportuna, entendiendo que el tiempo histórico tiene duraciones variables y estos métodos de medir temporalmente donde dependen de diversas formas de tradición cultural. También sugiere el ordenamiento de los acontecimientos y del proceso histórico en orden cronológico y describir el cambio y permanencia que tienen lugar en el.

Desarrolla la explicación del proceso histórico: Esto implica clasificar la causa del proceso histórico y vincular los objetivos de los personajes a su forma de ver y la época donde vivieron. Asimismo, de darse cuenta de que esto está construyendo nuestro futuro, también está



estableciendo los numerosos efectos de las actividades anteriores y sus implicaciones en el presente.

#### **2.2.2.2. Gestiona responsablemente el espacio y el medio ambiente**

Según el Ministerio de Educación (2016) el alumno participa en el esfuerzo de las mitigaciones y adaptaciones de los cambios climáticos, así como en los esfuerzos para reducir las vulnerabilidades de la sociedad a varios desastres. Estas decisiones se toman según las posiciones críticas y desde la perspectiva de los desarrollos sostenibles, en otras palabras, sin poner en peligro a la generación presentes o del futuro. Presuntamente entendiendo el espacio siendo una creación social y dinámico, lo que significa que es un lugar donde los componentes naturales y sociales interactúan y se modifican con el tiempo, con los humanos jugando un papel clave.

Las siguientes habilidades se combinan para formar esta competencia:

Reconoce la relación entre componentes de tipo natural y social que conforman el ámbito geográfico y el medio ambiente, del mismo modo como la interacción que se da entre ellos a niveles locales, nacionales o globales. Esta comprensión es necesaria para aclarar la dinámica y las transformaciones de los espacios geográficos y de los medios ambientes.

Para moverse y experimentar el espacio físico y el entorno, la observación directa y la exploración in situ son fundamentales. Esto implica visitar el lugar, caminar por él, observar sus características,



interactuar con su entorno y comprender sus dimensiones físicas y contextuales.

Inspira acciones para proteger el medio ambiente a escala local y global. Esto incluye proponer e implementar medidas para proteger el medio ambiente, ayudar para adaptar y mitigar los cambios climáticos y prevenir escenarios de riesgo de catástrofes. Es necesario analizar cómo las cuestiones de tipo ambiental y territorial que afectan a las personas.

### **2.2.2.3. Gestiona responsablemente los recursos económicos.**

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016), El estudiante es competente para gestionar el recurso tanto a nivel personal como familiar, asumiendo un papel activo en su manejo responsable e informado. Esto implica identificarse como uno de los agentes económicos, entender el papel crucial que los recursos financieros juegan en la satisfacción de necesidades y conocer la funcionalidad de la economía y del sistema financiero.

Las siguientes habilidades se combinan para formar esta competencia:

Comprender la funcionabilidad del sistema de los tipos económicos y financieros, incluyendo la identificación del rol de distintos agentes dentro del sistema, el análisis de sus interacciones y la comprensión del rol del estado dentro de esas interacciones.

Tomar decisiones de tipo económico y financiero, lo que implica la planificación y utilización sustentable del recurso económicos en



servicio de sus requerimientos y potencialidades. Asimismo, implica ser consciente del proceso de producción y consumos, para actuar dentro de sus responsabilidades y derechos como consumidor

### **-Indicadores**

Logros destacados (AD): Cuando un alumno se desempeña a un nivel por encima de lo que es típico dada la competencia. Esto indica que exhibe un aprendizaje que está por encima del estándar.

Logros esperados (A): Cuando el alumno se desempeña en el nivel previsto en relación con la competencia, mostrando un manejo satisfactorio del tiempo para todas las tareas sugeridas.

Logros en proceso (B): Cuando el alumno está en camino de cumplir con el punto de referencia de la competencia y solo necesita apoyo durante un tiempo considerable para hacerlo.

Logros en inicio (C): Cuando un alumno se desempeña a un nivel que está por debajo de las expectativas en una competencia. presenta con frecuencia dificultades en el desarrollo de la tarea, necesitando tiempo extra para el acompañamiento y asistencia del docente.

## **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **-Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso dinámico mediante el cual los individuos adquieren o modifican habilidades, destrezas y conocimientos a través de diversas fuentes, como la experiencia directa, el estudio, la observación, el razonamiento o la instrucción. Este acto



implica la formación de experiencias y la capacidad de modificarlas, permitiendo su aplicación en situaciones futuras. En esencia, el aprendizaje representa la adquisición de conocimiento y la habilidad para utilizarlo de manera efectiva en el transcurso del tiempo. (Leiva, 2005).

### **-Competencias académicas**

La consecución del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se ve beneficiada por el desarrollo de diversas competencias. En el marco del enfoque de ciudadanía activa, el área de Ciencias Sociales se compromete a fomentar y facilitar a lo largo de la Educación Básica Regular que los estudiantes adquieran las siguientes competencias. (Guarniz, 2022):

-Construye interpretaciones históricas. Esta idea sostiene que las personas son moldeadas por su historia pasada, al mismo tiempo que están activamente involucradas en la construcción de su futuro. También resalta la importancia de formar interpretaciones sólidas de los eventos históricos y comprender las repercusiones que estos tienen en el presente y el porvenir. (Tufinio et al., 2019, p. 4).

-Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. Esta competencia tiene como objetivo que los estudiantes se identifiquen como miembros integrales de su entorno, actuando con responsabilidad para preservarlo y utilizando sus recursos de manera consciente y sostenible. Busca que los estudiantes reconozcan la importancia de su papel en la protección del ambiente, adoptando prácticas responsables que aseguren la conservación de los recursos de forma constructiva y consciente. (Tufinio et al., 2019, p. 5).

-Gestiona responsablemente los recursos económicos. El estudiante demuestra habilidad para administrar eficazmente sus recursos personales y familiares, tomando



decisiones fundamentadas y responsables. Esta habilidad se desarrolla a través de una postura crítica hacia la gestión de los recursos, reconociéndose a sí mismo como un actor económico. Además, comprende la función esencial de los recursos económicos en la satisfacción de necesidades, así como el funcionamiento integral del sistema económico y financiero (Tufinio et al., 2019).

### **-Entornos virtuales**

Según Barceló et al. (2007) “Este es un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas diseñadas para facilitar la comunicación y el intercambio de información en el contexto de procesos educativos. En un EVE-A, la interacción ocurre principalmente entre profesores y estudiantes, y se utiliza como plataforma para llevar a cabo actividades de enseñanza y aprendizaje de manera virtual. Este entorno suele integrar herramientas tecnológicas para apoyar la instrucción y la colaboración en línea” (p. 1).

### **-Uso de ambientes virtuales**

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) se definen como los espacios o entornos que facilitan el aprendizaje de los alumnos, respaldados por la tecnología, lo que permite una interacción entre los estudiantes y el docente. A pesar de sus beneficios, su utilización suele plantear desafíos para los estudiantes, quienes pueden enfrentar dificultades al interactuar con estos entornos virtuales (Silva, 2017).

### **-Uso de medios de comunicación virtual**

La descripción que proporciona sugiere la idea de un sistema educativo virtual como un conjunto de reacciones interconectadas entre los participantes en un contexto educativo específico. En este entorno, la actividad cognitiva humana se despliega de acuerdo con los elementos que caracterizan la naturaleza de dicho contexto educativo,



que, en este caso, es virtual. Este sistema implica una red de interacciones y relaciones entre los diversos miembros, como estudiantes y docentes, dentro del entorno educativo en línea (Barberá et al., 2001).

### **-Virtualidad**

Según Martínez et al. (2014) En este contexto, la virtualidad se interpreta como la capacidad del ser humano para utilizar la imaginación y la contextualización de la realidad en el proceso de aprendizaje. En este sentido, la virtualidad no se limita simplemente a la representación de lo tangible, sino que implica la capacidad de modificar y comprender la realidad a través del proceso imaginativo. En otras palabras, la virtualidad, en este contexto, se refiere a cómo la facultad imaginativa del ser humano le permite participar de manera activa en los procesos de aprendizaje, transformando y comprendiendo la realidad de manera más profunda.

## CAPÍTULO III

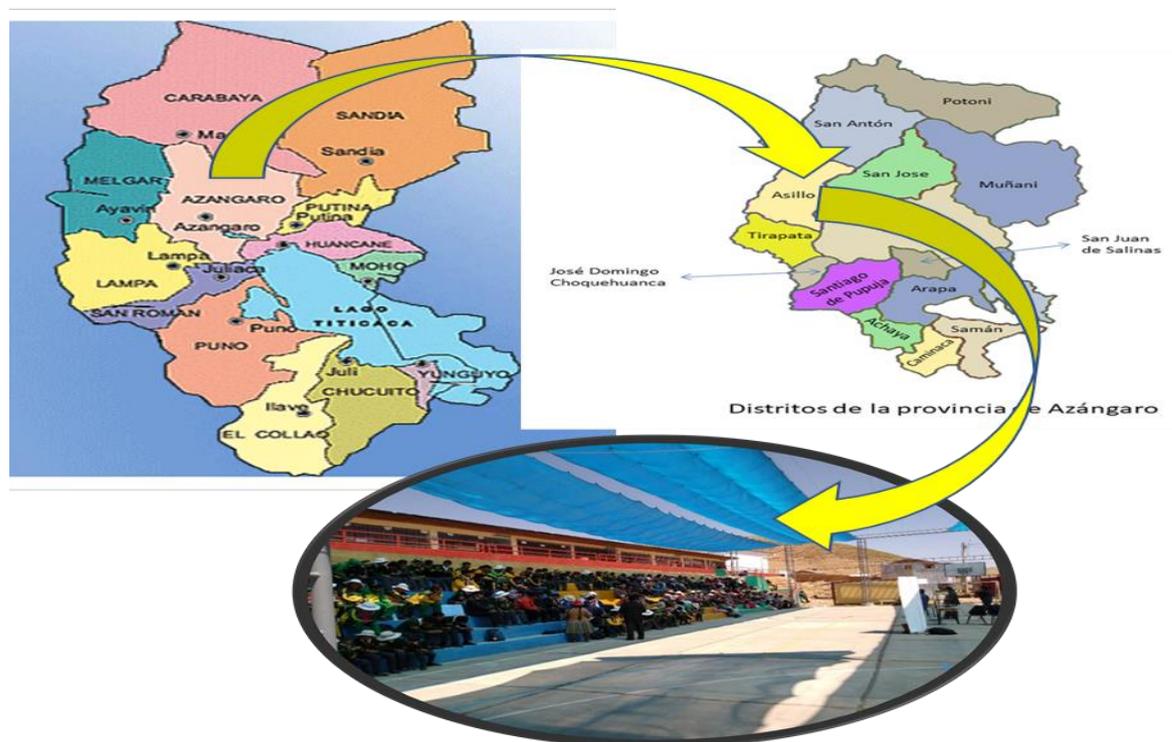
### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

El presente estudio de investigación se realizó en la provincia de Azángaro, distrito de Asillo, centro poblado de Sillota, exactamente en la Institución Educativa Secundaria agropecuario de Sillota, el cual está ubicado en una altitud 3904 m s. n. m. longitud oeste de  $70^{\circ}19'19''$ , una latitud Sur de  $14^{\circ}40'39''$  y una superficie total de 7,331.32 km<sup>2</sup>.

#### Figura 1.

*Ubicación de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota.*



Nota. Extraído de sitio web.



### **3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO**

Esta investigación se realizó en el año académico 2022, para ello la recolección de datos se realizó en un solo tiempo siendo la investigación transversal.

### **3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO**

#### **Método de recolección de datos**

Para esto un documento se utiliza para recolectar información del sexto ciclo de entornos virtuales en el área de Ciencias Sociales. Para el instrumento que lo conforma: El N° de orden, DNI, Nombres y apellidos, el sexo, notas del área de Ciencias Sociales.

Según Minedu (2020) consideran que los instrumentos es un recurso y extraer de ellos información. Se puede diferenciar la forma del contenido de cada instrumento. La forma del instrumento describe las estrategias que empleamos para este trabajo, así como el tipo de aproximación que establecemos utilizando datos empíricos. Para la realización del contenido se utilizan una serie de ítems que son meras indicaciones en forma de preguntas, a tener en cuenta, etc., lo que se refleja en la especificación de los datos precisos que debemos recopilar.

#### **-Encuesta**

Este método consiste en la formulación de preguntas con el objetivo de recopilar datos para una encuesta. Su utilidad radica en normalizar las técnicas de observación, permitiendo la identificación y aislamiento de problemas específicos de interés. Se emplea en contextos sociales para llevar a cabo investigaciones, explorar temas y recopilar información mediante preguntas dirigidas tanto directa como indirectamente a los sujetos que constituyen las unidades analíticas de la investigación.



Según Montes (2000) nos indica que esta técnica posee un conjunto de preguntas diseñadas para recopilar información para el estudio. También demuestra ser una herramienta útil para las observaciones científicas. Esta estrategia hace que la técnica de observación sea más uniforme y nos permite aislar algunos problemas que nos preocupan.

“Esta técnica de investigación social emplea preguntas dirigidas directa o indirectamente a los sujetos de estudio con el fin de investigar, explorar y recopilar datos pertinentes para el análisis y comprensión del fenómeno en estudio” (Carrasco, 2008, p. 15).

### **-Instrumento**

En la investigación cuantitativa y subjetiva, la encuesta se utiliza combinada para registrar datos a través de diversos tipos de preguntas. Su flexibilidad permite adaptarse a los objetivos específicos de la investigación y las áreas de interés que generan mayor curiosidad. Este método proporciona una herramienta valiosa para recopilar datos de manera estructurada y obtener información cuantitativa y cualitativa, dependiendo de cómo se diseñan las preguntas y se implementa el estudio (Cisneros et al., 2022).

El instrumento de recolección de información utilizado en este caso fue un cuestionario que constaba de ítems o afirmaciones, evaluados por los participantes según una escala de estimación. Este cuestionario fue creado por el investigador, basándose en teorías relacionadas con el tema de estudio. Este enfoque permite recopilar datos específicos y evaluar las percepciones, opiniones o actitudes de los participantes respecto al tema en cuestión. El diseño del cuestionario suele estar fundamentado en teorías existentes para asegurar la relevancia y validez de las preguntas en relación con el objetivo de la investigación.



El cuestionario con el que se evaluó los entornos virtuales de aprendizaje en estudiantes de la institución educativa, fué de 15 ítems, el cual consta de 5 alternativas de respuesta cuya escala Likert es la siguiente: nunca (1 punto.), casi nunca (2 puntos.), a veces (3 puntos), casi siempre (4 puntos) y siempre (5 puntos).

Para la cual el puntaje mínimo será de 15 puntos y máximo de 75 puntos.

Cantidad de preguntas 15 puntaje mínimo 1;  $15 \times 1=15$

Cantidad de preguntas 15 puntaje máximo 5;  $15 \times 5=75$

Los intervalos se determinarán de la resta del máximo valor con el mínimo;

$$75 - 15 = 60$$

La amplitud se enmarca de acuerdo con los niveles, para nuestro caso los niveles son 3, alto, medio y bajo.

$$\text{Amplitud: } 60/3= 20$$

Por ello los intervalos del nivel de uso de los entornos virtuales son las siguientes:

**Tabla 1.**

*Escala e intervalo de medición de la variable entornos virtuales.*

<b>Escala</b>	<b>Intervalo</b>
Bajo	15 – 35 puntos
Medio	36 - 56 puntos
Alto	57 – 75 puntos

Nota: Elaboración propia. La tabla presente muestra la escala de baremos en la variable entornos virtuales.



### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.4.1. Población**

La población según, Sánchez, et al. (2018), indica que es un conjunto compuesto por todos los elementos con una serie de características comunes. Está formado por una colección de componentes o instancias que cumplen requisitos específicos; estas personas o cosas son sucesos que pueden estar ubicados en el área de estudio bajo consideración y contribuirán a la hipótesis del estudio.

Para nuestro estudio la población estudiada fueron los alumnos de Educación Básica Regular de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo.

#### **3.4.2. Muestra**

En nuestro estudio, la muestra es toda la población porque se tomó a toda la población como un grupo pequeño.

Para estos casos el autor López (2004) menciona que, El investigador elige los componentes de la muestra en función de los objetivos y las unidades esperadas de la población. Entonces para ello la persona que investiga elige las unidades que compondrán la muestra en función de su percepción. Por ello la muestra estuvo representada por 62 alumnos, 32 alumnos que se encuentran en el primer grado y 30 alumnos que se encuentran en el segundo grado del sexto ciclo del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo.



### **3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO**

La presente investigación tiene un diseño correlacional de tipo descriptivo. Según Moreno (2021) "Es la estrategia y el marco utilizado en la investigación para encontrar soluciones a las preguntas de investigación. "En este sentido, el diseño indica la conceptualización y ubicación de un problema de investigación dentro de un marco que sirve como guía para la experimentación, la recopilación de datos y el análisis posterior.

#### **3.5.1. Tipo de investigación**

Según Hernández et al. (2016), este estudio es de carácter correlacional. Los estudios correlacionales miden dos o más variables que se pretenden ver si están o no relacionadas en los mismos sujetos y luego se analiza la correlación. El propósito principal de los estudios correlacionales es descubrir cómo se puede comportar una idea o variable al conocer cómo se comportan otras variables relacionadas.

#### **3.5.2. Diseño de la investigación**

Mi trabajo muestra un diseño no experimental ya que se buscó conocer si es que las herramientas tienen influencia en el desarrollo académico y para ello no se manipulo variable alguna se estudio es su contexto natural. Según Hernández et al. (2018) la investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. En otras palabras, es un estudio en el que las variables independientes no se cambian a propósito. La investigación no experimental implica ver eventos tal como ocurren en un entorno natural y luego analizarlos.



### 3.5.3. Enfoque de la investigación

El estudio es cuantitativo, como lo precisa Monje (2011), esta estrategia de investigación avanza la idea de la unificación científica, o el uso de una sola técnica compartida por las ciencias precisas y naturales.

### 3.6. PROCEDIMIENTO

La metodología de análisis está en torno a los objetivos planteados.

Entiende el tema a investigar desde la perspectiva del objetivo del análisis, con la ayuda de la técnica y herramientas empleadas siendo el cuestionario que contiene las preguntas en la cual se tuvo el juicio de los expertos a investigar, la ejecución de la encuesta tuvo un tiempo de 20 minutos.

Se formulo y presento la solicitud a la dirección de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo, para que se autorice la ejecución del presente estudio. Además, se solicitó la boleta de notas de los estudiantes de sexto ciclo para así conocer los reportes de notas que se registró en el área de Ciencias Sociales.

Se inicio con un breve preámbulo del tema a realizar en base a los entornos virtuales, para ello se ejecutó en forma grupal y por grados de manera presencial.

Posteriormente de la recopilación de información, el investigador expreso su agradecimiento al director, y a los alumnos participantes por la cooperación dada.

Para la recolección de información se realizaron las actividades siguientes:

Se ordenó y clasifíco los datos, luego se clasificaron encuestas para ser pasados y transcritos a la hoja de cálculo para el análisis estadístico el software SPSS v.25,0 donde se generó una base de datos.

Las figuras y tablas se realizaron por medio del software, Microsoft Excel y SPSS v.25,0 donde se empleó el índice de correlación de Spearman permitiendo identificar la normalidad de nuestros datos y la correlación entre variables.

Por último, se solicitó en Dirección de la institución educativa la obtención de la constancia de ejecución de la investigación.

### 3.7. VARIABLES

**Tabla 2.**

*Variables de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas.*

Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<p><b>Entornos virtuales</b></p> <p>Se caracterizan por la interacción, la adaptabilidad, la escalabilidad y la ubicuidad en relación con el aprendizaje, ofrecen espacios que permiten una comunicación abierta para los usuarios y el acceso a una variedad de materiales y recursos.</p>	<p>La operacionalización de variables se llevará a cabo mediante un cuestionario de entornos virtuales. Este instrumento permitirá la identificación del uso de entornos virtuales, con el propósito de analizar y establecer una posible relación con el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales.</p>	<p>Usos de medios de comunicación virtual</p> <p>Uso de ambientes virtuales</p> <p>Conectividad a entornos virtuales</p>	<p>Foros</p> <p>WhatsApp</p> <p>Correo electrónico</p> <p>Plataforma Moodle</p> <p>Biblioteca virtual</p> <p>Videoconferencias</p> <p>Conectividad Sincrónica</p> <p>Conectividad Asincrónica</p>	<p>Escala ordinal</p>
<p><b>Desarrollo de Competencias Académicas</b></p> <p>Los conocimientos básicos de una persona dan significado a los nuevos conocimientos, porque existe una influencia mutua entre ellos que distingue el aprendizaje.</p>	<p>Los resultados cuantitativos de las evaluaciones de los estudiantes después de un periodo académico se expresan en una escala de 0 a 20, de acuerdo con el reglamento de evaluación establecido.</p>	<p>Construye interpretaciones históricas</p> <p>Gestiona responsablemente el espacio y el medio ambiente</p> <p>Gestiona responsablemente los recursos económicos</p>	<p>Se operacionaliza a través de las actas</p>	<p>Número</p>

Nota: Se muestra la conceptualización de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas.

### 3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

El método de análisis de datos se llevó a cabo mediante la revisión exhaustiva de todas las encuestas para identificar posibles errores de marcado y llenado. Posteriormente, se realizó el tabulado de las 62 encuestas completadas por los estudiantes. El siguiente paso consistió en ingresar los datos en una hoja de cálculo para clarificar la tabulación. Luego, se transfirieron los datos al programa SPSS versión 25 para llevar a cabo análisis que incluyeron la obtención de correlaciones, medidas de tendencia central, tablas y gráficos, con el propósito de facilitar su posterior interpretación.

#### **-Confiabilidad**

En nuestro estudio la confiabilidad estuvo medida por la llamada Alfa de Cronbach. De acuerdo a Ruiz (2015) menciona que este método presenta un índice utilizado para conocer la fiabilidad de un test. La cual está en un rango de 0 – 1, donde 0,69 hacia cero representa o califica como baja.

#### **Tabla 3.**

*Escala de Alfa de Cronbach*

<b>Valores de alfa</b>	<b>Interpretación</b>
0,900 – 1.000	Califica como muy satisfactoria
0,800 – 0,890	Califica como adecuada
0,700 – 0,790	Califica como moderada
0,600 – 0,690	Califica como baja
0,500 – 0,590	Califica como muy baja
< 0,500	Califica como no confiable

Nota: Adaptación (Hernández Sampieri et al., 2018). Muestra el grado de confiabilidad de los instrumentos.



Conforme a la tabla 3 del examen de confiabilidad, el cálculo del índice alfa de Cronbach con el software SPSS arrojó un resultado de 0,701, que se categoriza como moderada.

### **-Validez**

La validez indica el grado en que un dispositivo refleja un dominio de contenido específico de lo que se mide (Marroquín, 2019). Como resultado, el término "validez" En investigación se hace referencia a la certeza o casi certeza. Seguidamente, se presentó la lista de expertos que validaron mi instrumento.

#### **Tabla 4.**

##### *Lista de expertos*

<b>N°</b>	<b>Apellidos y nombres</b>	<b>DNI</b>	<b>Calificación (%)</b>
01	Turpo Puma, Zara	43350236	80%
02	Flores Asqui, Percy Rene	41733383	86%
03	Ramos Condori, Teófila	02298613	84%

Nota. Elaboración propia (validación de expertos de los entornos virtuales).

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación se presentan de acuerdo con los objetivos previamente establecidos, los cuales fueron alcanzados a través de la aplicación de una encuesta a estudiantes del sexto ciclo pertenecientes al área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Agropecuaria de Sillota - Asillo.

#### 4.1. RESULTADOS

Es relevante señalar que la generación del sexto ciclo de Educación Básica Regular en la Institución Educativa Secundaria Agropecuaria de Sillota se caracteriza por ser conformada por estudiantes que han crecido durante la era tecnológica. Se les denomina "nativos digitales" debido a su familiaridad con los sistemas digitales y, por ende, con las herramientas digitales. Esta familiaridad combinada con sus experiencias de aprendizaje contribuye a que estos estudiantes sean más proactivos en comparación con las generaciones anteriores.

Los resultados comienzan por el análisis **estadístico descriptivo** puesto que nos encontramos en la obligación de reconocer el nivel de utilización de herramientas digitales en los alumnos de la institución educativa.

#### Tabla 5.

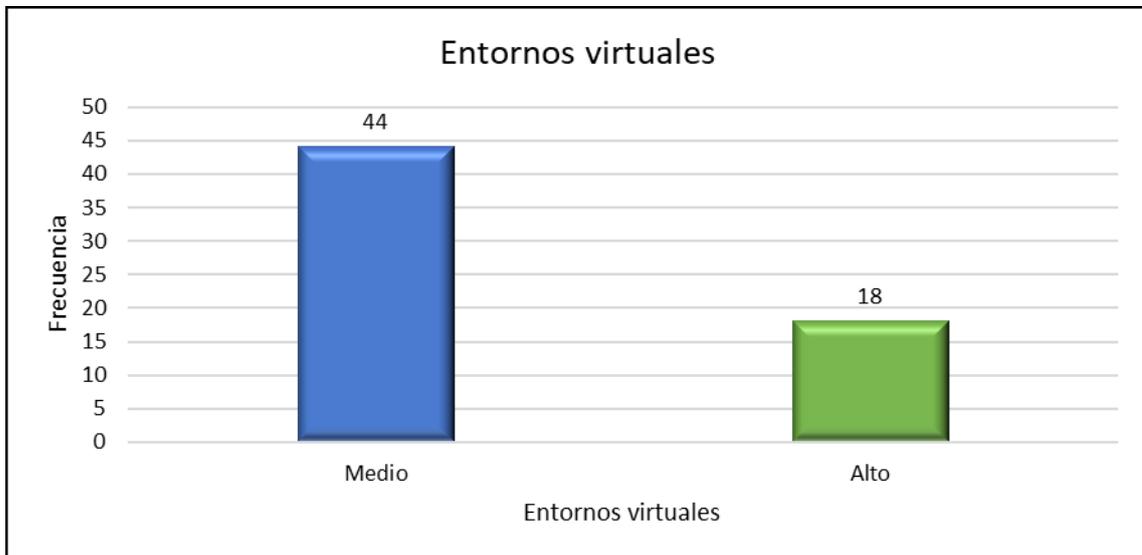
*Nivel de uso de entornos virtuales de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota.*

	Entornos virtuales	
	Frecuencia	Porcentaje
<b>Medio</b>	44	71.0
<b>Alto</b>	18	29.0
<b>Total</b>	<b>62</b>	<b>100,0</b>

Nota. Cuestionario de entornos virtuales. Escala de baremos para la variable entornos virtuales.

**Figura 2.**

*Nivel de uso de entornos virtuales de los estudiantes.*



Nota. La figura muestra el nivel de uso de los entornos virtuales. Distribución de frecuencias de los entornos virtuales.

Según la figura 2 y la tabla 5, se muestra que, el 71% equivalente a 44 alumnos se hallan en un nivel medio con referencia a entornos virtuales, mientras que el 29% equivalente a 18 alumnos se encuentra en un nivel alto. De estos resultados podemos mencionar que la generación Z se caracteriza de la otra generación porque no son inmigrantes digitales, desde hace varios años, las TIC's se han ido involucrando cada vez más en los espacios educativos, de tal manera que al día de hoy es difícil desempeñarse como docente (Cabrales & Díaz, 2017). Según Piscitelli (2007) menciona que los chicos de 5 y 15 años son la primera generación mundial que ha crecido inmersa en estas nuevas tecnologías. Toda su vida han estado cerca las computadoras, celulares, videojuegos y otros dispositivos electrónicos.

Por ello se menciona que mayormente los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota, esta familiarizada con las diversas plataformas virtuales de enseñanza como son los foros de discusión, los grupos de whatsapp entre

estudiante y docente, video conferencia (Zoom), etc. Este resultado hace que los entornos virtuales sean tomados en consideración para la enseñanza del estudiante.

### **-Estadística inferencial**

Con la finalidad de contrastar nuestras hipótesis en nuestra investigación como parte de la **estadística inferencial**, siendo el primer paso someter nuestros datos a la aplicación de pruebas de normalidad que intervinieron en el proceso resultados y conocer que prueba estadística se ajusta más a los hechos de contraste, las pruebas de normalidad se muestran en la tabla 6.

**Tabla 6.**

*Pruebas de normalidad a cada una de nuestras dimensiones*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
<b>Dimensión 1</b>	0,433	62	<b>0,000</b>	0,633	62	0,000
<b>Dimensión 2</b>	0,416	62	<b>0,000</b>	0,646	62	0,000
<b>Dimensión 3</b>	0,305	62	<b>0,000</b>	0,759	62	0,000
<b>Dimensión 4</b>	0,364	62	<b>0,000</b>	0,633	62	0,000
<b>Dimensión 5</b>	0,342	62	<b>0,000</b>	0,688	62	0,000
<b>Dimensión 6</b>	0,364	62	<b>0,000</b>	0,633	62	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Matriz de datos SPSS. Pruebas paramétricas para las 6 dimensiones.



## **Interpretación**

Dado que el número de participantes supera los 50 estudiantes, se llevará a cabo el análisis de normalidad mediante las pruebas de Kolmogorov-Smirnov. Según lo indicado por Malhotra (2015), esta prueba se considera una medida de bondad de ajuste y se utiliza para comparar la función de distribución acumulativa de una variable con una distribución específica. La decisión de rechazar la hipótesis nula se basa en el valor de K, donde un valor mayor sugiere una mayor confianza en la falsedad de  $H_0$ . Se utilizará un nivel de significancia  $\alpha=0,05$ .

De lo mencionado, como nuestro nivel de significancia es menor a nuestro p-Valor 0,005, se aceptará el modelo de correlación de rho Spearman y se dice que nuestros datos no siguen una función paramétrica o normal es decir que los entornos virtuales son auto percibidos por los estudiantes ya que son ellos los artífices de su propio desenvolvimiento en función de las enseñanzas que se le brinde, siendo estos nativos digitales, es decir que en toda correlación donde participa la variable desarrollo de competencias académicas, donde la información no se ajusta a la distribución normal.

## **Plataformas digitales y fortalecimiento de habilidades Educativas en el ámbito de Ciencias Sociales**

### **Contrastación de hipótesis general: Planteamiento de hipótesis general**

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

**H1:** Existe una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

### Nivel de significancia

$\alpha = 5\% \vee 0,05$

### Estadístico de Prueba

Se aplicó la prueba estadística de rho de Spearman

### Cálculo del P- valor

**Tabla 7.**

*Prueba de correlación según rho Spearman entre la variable 1 y variable 2*

			<b>Entornos Virtuales</b>	<b>Desarrollo de competencias</b>
<b>Rho de Spearman</b>	<b>Entornos Virtuales</b>	Índice de correlación	1.000	,713**
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	62	62
	<b>Desarrollo de competencias</b>	Índice de correlación	,713**	1.000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	62	62

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

Nota. Matriz de datos SPSS. Relación de la variable entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas.

De la tabla 7, se puede observar que la variable “entornos virtuales” tiene un impacto positivo en la variable “desarrollo de competencias académicas”, dado que la correlación rho-Spearman muestra un resultado de 0,713, lo que denota una correlación



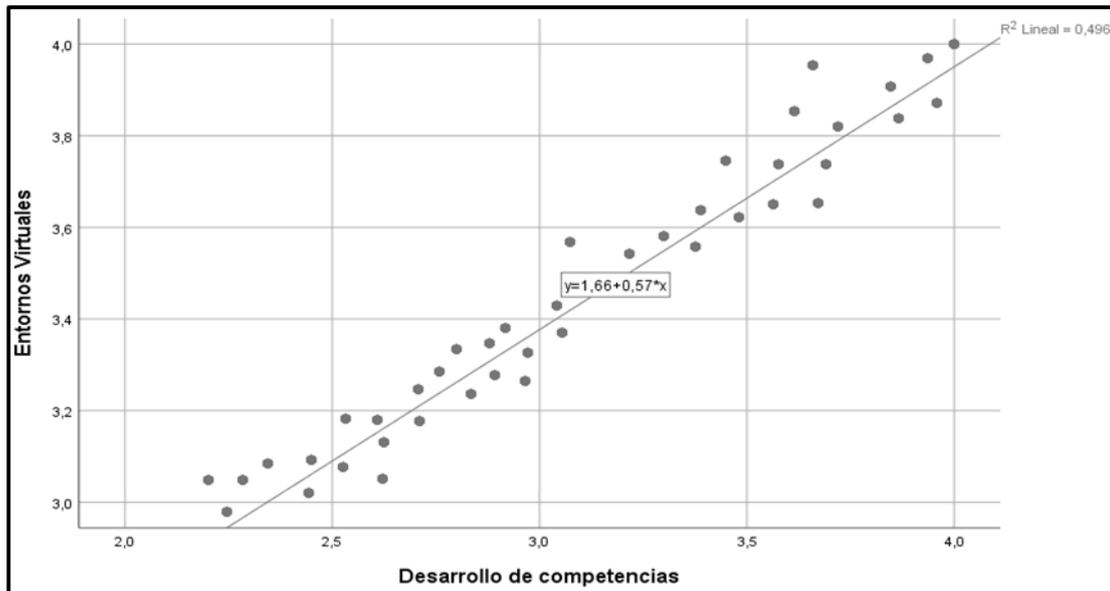
positiva consistente. Por otro lado, un valor de  $p$  de 0,00, que es menos significativo que 0,05, indica que puede existir una conexión entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas. Con este rechazo de la hipótesis nula y aceptación de la hipótesis alternativa, se concluye que existe una relación entre los variables de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo. De acuerdo con la correlación, se puede decir que los portales digitales informativos exclusivos del ámbito educativo posibilitan la interacción alumno-docente, ampliando sus conocimientos a través de un conjunto de herramientas electrónicas, ello posibilita que los estudiantes puedan llevar a cabo la labor propia e innata de ellos como leer, manifestar interrogantes al docente, conversar y trabajar en equipo. Todo esto se hace virtualmente sin requerir ninguna interacción física entre los dos actores que interpretan al maestro y al estudiante.

### **Análisis de regresión lineal**

El autor (Hernández Sampieri et al., 2014) sostiene que el análisis de regresión lineal es un modelo estadístico para estimar el efecto de una variable sobre otra. (Briones, 2003) Un diagrama de dispersión es una forma de observar una correlación gráficamente. El análisis de regresión si bien es cierto es una prueba contigua para distribuciones normales. El objetivo de ella es saber si una variable tiene efecto en la otra es decir realizan pruebas de correlaciones, sin embargo, la prueba estadística de  $\rho$  – Spearman también mide correlaciones, teniendo en cuenta lo mencionado los diagramas de dispersión de datos guiado por la ecuación lineal nos dará una idea o una estimación de resultados la cual nos servirá para poder realizar nuestras recomendaciones.

**Figura 3.**

*Análisis de regresión lineal con pendiente positiva entre la variable 1 y variable 2.*



Nota. La figura muestra los puntos de dispersión SPSS de la variable 1 y variable 2.

### **Interpretación**

Según lo indicado en la figura 3 y la tabla 7, nuestros resultados revelan una correlación de 0,713 entre la variable "entornos virtuales" y el "desarrollo de competencias académicas" en el área de Ciencias Sociales para estudiantes del sexto ciclo. El análisis de regresión lineal señala una pendiente positiva en los puntos de dispersión, indicando que a medida que los estudiantes aumentan su utilización de entornos virtuales de aprendizaje en la instrucción, también se incrementa el desarrollo de sus habilidades en Ciencias Sociales. Este patrón se expresa a través de la siguiente ecuación.

$$Y = 1,66 + 0,57 * X$$

$$b_0 = 1,66$$

$$b_1 = 0,57$$



**bo:** 1.66, quiere decir que, si el docente dispone el empleo de herramientas digitales donde posibilitan la interacción didáctica de manera que el estudiante realice labores propias de cada alumno, se estima que los estudiantes desarrollaran sus competencias propias del área de Ciencias Sociales.

**b1:** 0,57, denotada por la variable desarrollo de competencias, tales competencias aumentarán en un promedio de 0,57 por cada punto que varié la ejecución correcta de los entornos virtuales como medio de conocimiento.

### **Comunicación en línea y fortalecimiento de habilidades Educativas en Ciencias Sociales**

#### **Contrastación de hipótesis específica 1: Planteamiento de hipótesis específica 1**

**Ho:** No existe una relación significativa entre el uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

**H1:** Existe una relación significativa entre el uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

#### **Nivel de significancia**

$$\alpha = 5\% \vee 0,05$$

#### **Estadístico de Prueba**

Se aplicó la prueba estadística de rho de Spearman

## Cálculo del P- valor

**Tabla 8.**

*Prueba de correlación según rho Spearman entre dimensión 1 y variable 2.*

		Dimensión 1	Variable 2
<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión 1</b>		
	Índice de correlación	1.000	,412**
	Sig. (bilateral)		0,001
	N	62	62
	<b>Variable 2</b>		
	Índice de correlación	,412**	1.000
Sig. (bilateral)	0,001		
N	62	62	

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

Nota. Matriz de datos SPSS. Relación del uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas.

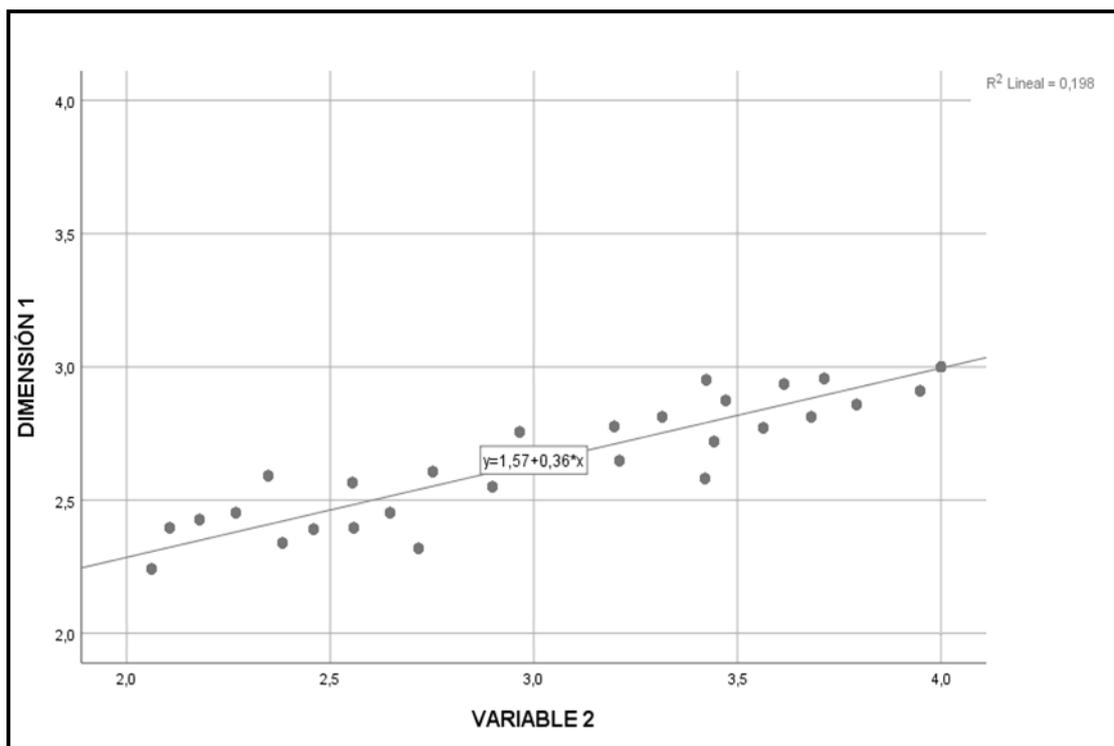
### Decisión estadística

En la tabla 8 podemos observar que la dimensión medios de comunicación virtual tiene una incidencia positiva sobre la variable desarrollo de competencias académicas. Dado que la correlación rho-Spearman arroja un resultado de 0,412, esto indica que existe una correlación moderadamente positiva. Por otro lado, un valor de p de 0,00, que es menos significativo que 0,05, indica que puede haber una relación entre los canales de comunicación y el desarrollo de habilidades. Esto conduce al rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alternativa, y se concluye que existe una relación entre la dimensión de medio de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo. De la correlación podemos afirmar que los medios digitales como son los foros para establecer discusiones sobre el tema abordado por el docente, los grupos de whatsApp entre docente y estudiante donde se comparte información sobre los temas que son tocados en clase, así como como

el correo electrónico, son aprovechados por los estudiantes para reforzar sus conocimientos. Todo ello se argumenta con la regresión lineal la cual se muestra en la siguiente figura.

**Figura 4.**

*Grado de correlación con pendiente positiva entre la dimensión 1 y variable 2*



Nota. La figura muestra los puntos de dispersión del uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas.

### **Interpretación**

Según la información proporcionada en la tabla 8 y la figura 4, se desprende de nuestros resultados una correlación de 0,41 entre la dimensión de medios de comunicación virtual y el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales para estudiantes del sexto ciclo. Los resultados del análisis de regresión revelan claramente que los puntos de dispersión muestran una pendiente positiva, lo que indica que a medida que más estudiantes utilizan herramientas digitales para aprender, también



se incrementa el desarrollo de sus habilidades en el área de Ciencias Sociales. Todo esto se resume en la siguiente ecuación.  $Y = 1.57 + 0,36 * X$

$$b_0 = 1.57$$

$$b_1 = 0,36$$

**b<sub>0</sub>:** 1.57, quiere decir que, si el docente sigue teniendo esa línea de enseñanza hacia los alumnos mediante la utilización de los entornos virtuales (medios de comunicación como: foros, WhatsApp, correo electrónico) se estima que se tendrá mejores resultados en cuanto al desarrollo de competencias en el área de Ciencias Sociales.

**b<sub>1</sub>:** 0,36, denotada por la variable desarrollo de competencias (construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente y gestiona responsablemente los recursos económicos), tales competencias aumentarán en un promedio de 0,36 por cada punto que varíe en medio de periodistas.

**Entornos en línea y fortalecimiento de habilidades Educativas en el área de Ciencias Sociales en estudiantes de sexto ciclo.**

**Contrastación de hipótesis específica 2: Planteamiento de hipótesis específica**

**2**

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre el uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

**H<sub>1</sub>:** Existe una relación significativa entre el uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.



**Nivel de significancia**

$\alpha = 5\% \vee 0,05$

**Estadístico de Prueba**

Se aplicó la prueba estadística de rho de Spearman

**Tabla 9.**

*Prueba de correlación según rho Spearman entre la dimensión 2 y variable 2.*

		<b>DIMENSIÓN 2</b>	<b>VARIABLE 2</b>
<b>Rho de Spearman</b>		Índice de correlación	1.000
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	Sig. (bilateral)	,676**
		N	62
		Índice de correlación	,676**
	<b>VARIABLE 2</b>	Sig. (bilateral)	0,000
		N	62

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

Nota. Matriz de datos SPSS. Relación del uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas.

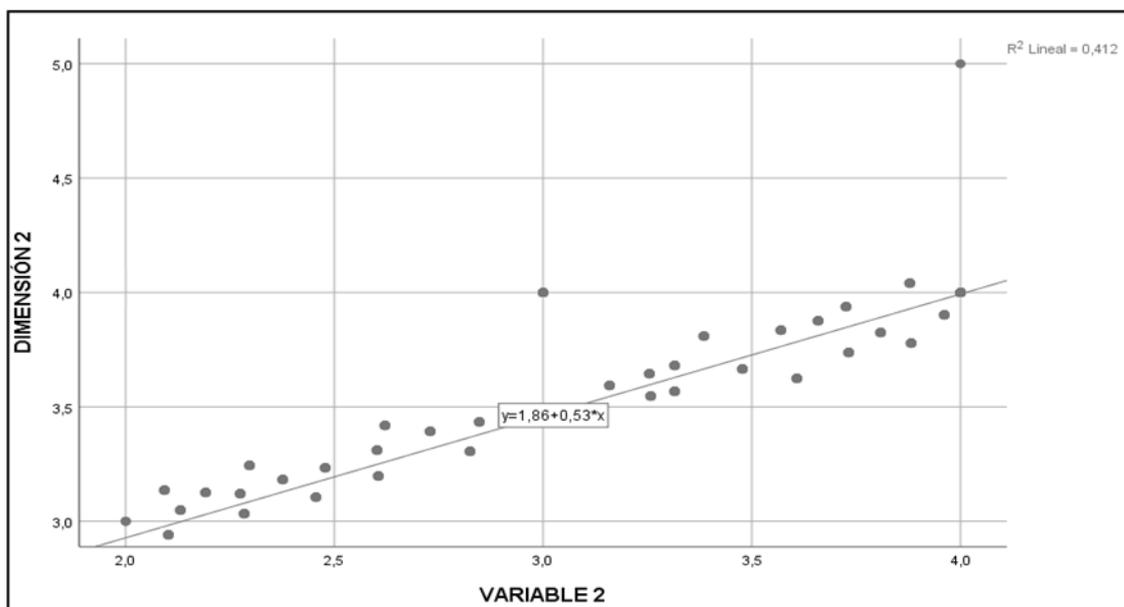
**Decisión estadística**

De la tabla 9 Podemos decir que la dimensión ambiente virtual influye positivamente en la variable desarrollo de competencias académicas, la correlación rho-Spearman muestra un resultado de 0,676, lo que indica una correlación positiva alta. Sin embargo, el valor p es 0,00, que es menos significativo que 0,05, lo que nos dice que, existe una conexión entre ambientes virtuales y el desarrollo de competencias académicas. Esto conduce al rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alternativa, y se concluye que existe una relación entre la dimensión del uso de ambientes

virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo. De la correlación podemos afirmar que los ambientes como las plataformas Moodle, el uso de bibliotecas virtuales para el consumo de artículos, así como la plataforma YouTube y videoconferencias tienen incidencia directa en la mejora de los aprendizajes de los estudiantes. Todo ello se argumenta con la regresión lineal la cual se muestra en la siguiente figura.

**Figura 5.**

*Análisis de regresión lineal con pendiente positiva entre la dimensión 2 variable 2*



Nota. La figura muestra los puntos de dispersión del uso de ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas.

### **Interpretación**

En base a la información proporcionada en la figura 5 y la tabla 9, según los resultados del análisis de regresión, se encuentra una correlación de 0,676 entre la dimensión de utilización de ambientes virtuales y el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales para los estudiantes del sexto ciclo. Se observa que los puntos de dispersión exhiben una pendiente positiva, indicando que a medida que



aumenta el uso de ambientes digitales en la enseñanza de los alumnos, también se incrementa el desarrollo de competencias académicas. Esto se expresa mediante la siguiente ecuación.

$$Y = 1.86 + 0,53 * X$$

$$b_0 = 1.86$$

$$b_1 = 0,53$$

**b<sub>0</sub>:** 1.86, quiere decir que, si el docente sigue teniendo esa línea de enseñanza hacia los estudiantes mediante la empleabilidad de los ambientes de virtuales como medio de enseñanza tales como la plataforma Moodle la cual es una herramienta de enseñanza gratuito, así mismo la utilización de las bibliotecas virtuales con la apertura de revistas científicas todo ello reflejara resultados en cuanto al desarrollo de competencias en el área de Ciencias Sociales.

**b<sub>1</sub>:** 0,53, denotada por la variable desarrollo de competencias (Gestiona responsable el espacio y el ambiente), tales competencias aumentarán en un promedio de 0,53 por cada punto que varíe la empleabilidad de los ambientes virtuales como ventana de enseñanza.

### **Acceso a plataformas virtuales y fortalecimiento de habilidades Educativas**

### **Contrastación de hipótesis específica 3: Planteamiento de hipótesis específica**

**3**

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre la conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.



**H1:** Existe relación significativa entre la conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.

**Nivel de significancia**

$\alpha = 5\% \vee 0,05$

**Estadístico de Prueba**

Se aplicó la prueba estadística de rho de Spearman

**Tabla 10.**

*Prueba de correlación según rho Spearman entre la dimensión 3 y variable 2*

		<b>Dimensión 3</b>	<b>Variable 2</b>
<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión 3</b>	Índice de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,600**
		N	62
	<b>Variable 2</b>	Índice de correlación	,600**
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	62

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

Nota. Matriz de datos SPSS. Relación del uso de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas.

**Decisión estadística**

De la tabla 10 podemos mencionar que, la dimensión conectividad a entornos virtuales tiene una incidencia positiva. Dado que la correlación rho-Spearman muestra un



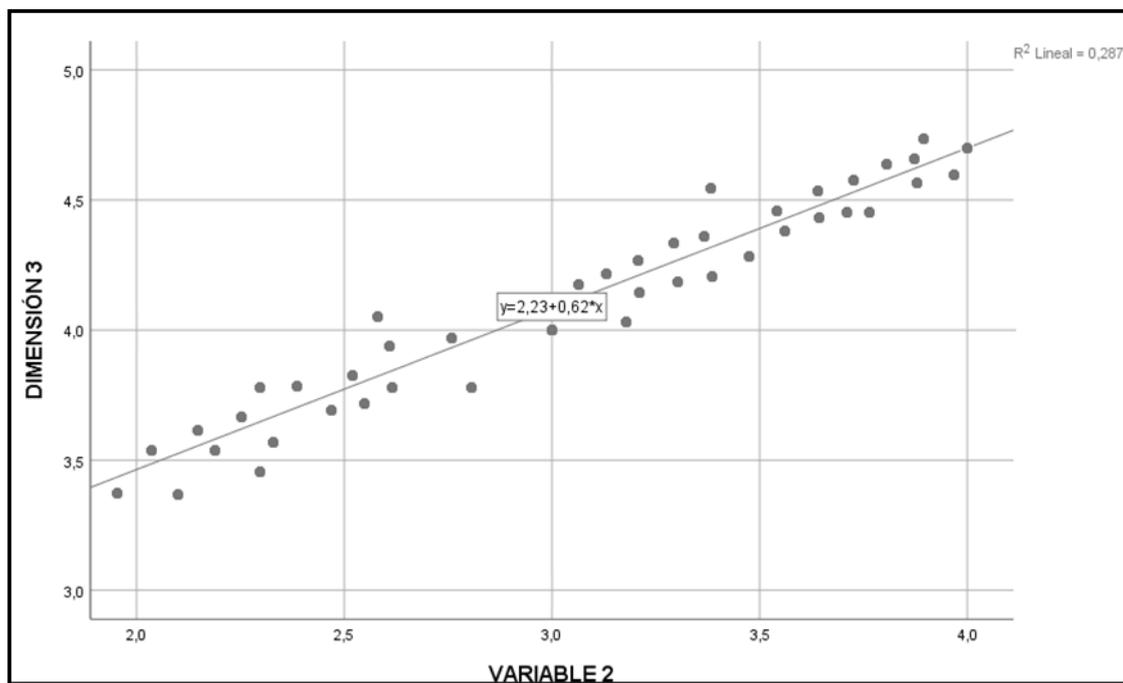
valor de 0,60 para la variable “desarrollo de competencias”, el mismo resultado indica correlación positiva alta. A continuación, se tiene el valor p es 0,00, que es inferior al nivel de significación de 0,05, lo que indica que puede existir una relación entre el grado de conectividad a entornos virtuales y el desarrollo de competencias académicas. Con lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna y se concluye que existe relación entre la dimensión conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo. De la correlación podemos afirmar que los estudiantes usan de manera frecuente la forma asincrónica para realizar sus actividades así mismo la utilización de la enseñanza sincrónica es muy frecuente en los estudiantes de Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota.

Como se sabe la utilización de las herramientas digitales proporcionadas por la web demandan tener un plan de internet. Por ello cabe destacar que los estudiantes del sexto ciclo no sufren y adolecen de tales planes puesto que los padres entienden que la empleabilidad de las tecnologías de información son herramientas indiscutibles para la formación educacional de sus hijos.

Todo ello se argumenta con la regresión lineal la cual se muestra en la siguiente figura.

**Figura 6.**

*Grado de correlación con pendiente positiva entre la dimensión 3 y variable 2*



Nota. La figura muestra los puntos de dispersión del uso de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas.

### **Interpretación**

Según lo reflejado en la figura 6 y la tabla 10, nuestros resultados indican una correlación de 0,60 entre la dimensión de conectividad de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales para estudiantes del sexto ciclo. El análisis de regresión sugiere que los puntos de dispersión presentan una pendiente positiva, lo cual implica que a medida que los estudiantes aumentan su conexión a entornos virtuales durante su formación, se observa un aumento en el desarrollo de sus competencias en el área de Ciencias Sociales. Este patrón se describe mediante la siguiente ecuación.

$$Y = 2.23 + 0,62 * X$$

$$b_0 = 2.23$$



$$b_1 = 0,62$$

**b<sub>0</sub>:** 2.23, quiere decir que, si los estudiantes usan más y fortalecen el aspecto de enseñanza de forma asincrónica y sincrónica y por supuesto tienen los recursos necesarios para su financiación de recargas esto se verá reflejada en resultados en cuanto al desarrollo de competencias en el área de Ciencias Sociales.

**b<sub>1</sub>:** 0,62, denotada por la variable desarrollo de competencias (Gestiona responsablemente recursos económicos), tales competencias aumentarán en un promedio de 0,62 por cada punto que varíe la conectividad a entornos virtuales como ventana de enseñanza.

#### 4.2. DISCUSIÓN

Las discusiones de la investigación están relacionadas de acuerdo con los objetivos específicos planteados.

De acuerdo con lo establecido en el objetivo específico 1. Se encontró que el ( $p$  calculado = 0,000) < (nivel de significancia = 0,05), por medio del método estadístico Rho de Spearman. Lo que significa que existe una correlación positiva media (moderada) entre las dos variables, esto guiado por el análisis de regresión lineal con la ecuación  $Y = 1.57 + 0,36 * X$ . Los resultados nos dan a entender que los medios de comunicación y lo que abarca, tales como la utilización de los foros como medio de discusión al mismo tiempo para intercambiar opiniones plantear temas compartir ideas y habilidades entre compañeros ha demostrado útil en la enseñanza, así mismo la creación de grupos de estudio en la app WhatsApp como medio generador de aprendizajes, en las cuales se abre el espacio de compartir información entre compañeros, de igual forma como medio de comunicación los videos de la plataforma de YouTube en el desarrollo de habilidades académicas, particularmente en la creación de interpretaciones históricas. De todo lo



mencionado decimos que la innovación de los entornos virtuales de aprendizaje está provocando cambios en los modelos educativos con ello generando nuevos escenarios de aprendizaje como son los entornos virtuales (aprendizaje en casa, en el trabajo o centros de recursos de aprendizaje) fomentando nuevos roles tanto para el docente como para los estudiantes. Luego, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de que existe una relación entre el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales entre los estudiantes de sexto ciclo. Tales resultados divergen con los resultados de Lama (2021) quien es su investigación determinan que existe una correlación baja y positiva con el uso de medios digitales y las competencias académicas ( $\rho = 0,38^*$ ,  $p = 0,017$ ). Sin embargo, nuestros resultados convergen con los resultados de Cartagena (2019) donde los estudiantes de primer año de educación secundaria presentan una interacción del 21.7% estando en nivel medio en cuanto a las redes virtuales portales educativos y grupos (whatsApp). Estos resultados difieren porque cada estudiante representa un mundo y dedicación personalizada, cabe destacar que la investigación de Lama (2021) la unidad de análisis son estudiantes universitarios mientras que en la de Cartagena (2019) la unidad de análisis son estudiantes de secundaria y ahí la diferencia de ser nativo digital (pertenecer a la generación Z) y ser un inmigrante digital con lo que sucede a los estudiantes universitarios.

Según lo establecido en el objetivo específico 2. Se pudo encontrar que el ( $p$  calculado  $=0,000$ )  $<$  (nivel de significancia  $= 0,05$ ), por medio del método estadístico Rho de Spearman. Lo cual significa que hay una relación positiva entre las dos variables esto guiada por el análisis de regresión lineal con la ecuación  $Y = 1.86 + 0,53 * X$ . Los resultados nos muestran que, los ambientes virtuales y lo que abarca, tales como la plataforma moodle, video conferencias, bibliotecas virtuales, todo ello, entendiendo como ambientes virtuales, manifiestan cambios como son los roles estudiantes – docente



donde la integración de estos espacios genera transformaciones en la educación puesto que no tenemos que obviar que las tecnologías para recabar información están dentro de la genética de los estudiantes de la generación Z. Esto hace los ambientes virtuales de enseñanza se relacione significativamente dentro del desarrollo de competencias académicas en los estudiantes del sexto ciclo. Entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis, donde refiere que existe relación entre los ambientes virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo. De los resultados obtenidos mencionamos que, si a estos ambientes educativos le incluimos los entornos virtuales de aprendizaje como elemento adicional para conseguir lo propuesto que los estudiantes estén en el nivel logro destacado, sería mucho más fácil y halagador para los estudiantes permanecer en un ambiente donde estén a tono con la tecnología y la informática, proporcionando de esta manera, un espacio potencial propicio para la adquisición del conocimiento. Tales resultados convergen con los resultados de Flores (2022) quien es su investigación determinan que existe una correlación positiva moderada con el uso de medios digitales y las competencias académicas ( $\rho = 0,58^*$ ,  $p = 0,026$ ) en la cual se menciona que los ambientes virtuales si influyen sobre el aprendizaje de las matemáticas en un 48% en los estudiantes de una Unidad Educativa en Ecuador 2022, es decir a mayor conocimiento en ambientes virtuales mayor es el aprendizaje de las matemáticas. Asimismo, con lo mencionado antes y al analizar nuestros resultados, se confirma que mientras más este estructurado los ambientes virtuales de enseñanza en una institución y además que sea del agrado de los estudiantes mejor será el desarrollo de competencias.

De acuerdo con lo establecido en el objetivo específico 3. Se pudo encontrar que el ( $p$  calculado = 0,000) < (nivel de significancia = 0,05), por medio del método estadístico Rho de Spearman. Esto indica que existe una correlación positiva significativa entre las



dos variables, lo cual se sustenta en un análisis de regresión utilizando la ecuación  $Y = 2.23 + 0,62 * X$ . Los hallazgos indican que los estudiantes tienden a usar de manera frecuente la conectividad sincrónica de igual forma la conectividad asincrónica en actividades para el desarrollo de sus competencias académicas, así mismo mencionan que no tiene dificultades de comunicarse de manera asincrónica a medida que avanzan sus sesiones de aprendizaje todo ello no sería posible sin el apoyo de parte de sus padres en la adquisición de planes de internet, esto hace la conectividad a entornos virtuales de enseñanza se relacione significativamente dentro del desarrollo de capacidades en estudiantes del sexto ciclo. Con los resultados decimos que las herramientas de comunicación sincrónicas son aquellas en las cuales se está en tiempo real. En otras palabras, se refiere al acceso inmediato, en tiempo real de información u otros datos, este tipo de comunicación, suelen ser similares a la del diálogo mantenido cara a cara, por lo cual resulta dinámico, en donde una conversación evoluciona en tiempo real. Esta además intenta simular simbología para lingüística que refleja estados de ánimo y gestos como son el empleo de los denominados emoticonos o recursos expresivos como las exclamaciones que nos indica en ocasiones enfado o firmeza. Nuestros resultados concuerdan con la investigación de Andrade (2020) donde los estudiantes al contar con conectividad a internet y tener dispositivos electrónicos tienden a mejorar sus capacidades, así mismo con el autor Lama (2021) donde la conectividad a entornos virtuales (sincrónica y asincrónica) está relacionada de manera directa con el desarrollo de las competencias académicas ello con un índice de rho Spearman de 0,73, con un p valor  $p = 0,0350$  menor al nivel de significancia. Otra investigación en la cual los resultados nuestros se asemejan con la investigación de Vilorio & Hamburger (2019) investigación que por título lleva uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje, el autor concluye en cuanto al uso de las herramientas



comunicativas sincrónicas, se consideró que los docentes aplican con mayor tendencia el uso de la pizarra compartida, para fines de teleformación en los estudiantes. La formación virtual a través de la videoconferencia y el chat, como herramienta sincrónica, se utiliza medianamente por parte de los docentes, lo que indica un uso de herramientas sincrónicas en general de forma mediana

Tales resultados concuerdan porque en el mundo globalizado donde el internet y las herramientas que esta ofrece se volvieron indispensables para quienes buscan conocimiento a través de estos medios digitales. En tal sentido se confirma que la conectividad a los entornos virtuales es requisito fundamental para entrar a estos medios que el internet ofrece y por medio de ellas aumentar nuestro conocimiento. Ello se fundamenta con el autor Aguayo (2021) donde concluye que estas herramientas brindan apoyo tanto a los estudiantes como a los profesores, permitiéndoles adquirir las competencias tecnológicas esenciales para enfrentar los desafíos del mundo laboral contemporáneo. Así mismo Milena y mantilla dan a conocer que los entornos virtuales de aprendizaje, definidos como entornos educativos alojados en plataformas tecnológicas, facilitan todas las interacciones esenciales para el aprendizaje en un entorno digital, aprovechando los entornos virtuales en la red. Estos entornos representan un recurso significativo para la adquisición y mejora de competencias, así como para mantenerse actualizado en un mundo en constante cambio. .



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Uso de entornos virtuales de aprendizaje se relaciona directa y favorablemente con el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo, esto queda determinada con la prueba de hipótesis de rho Spearman ( $\rho = 0,713$  con  $p = 0,00 < 0,05$ ), con ello se demuestra que los entornos virtuales como herramientas digitales potencian las habilidades del estudiante facilitando la interacción didáctica sin coincidir el espacio y tiempo aumentando la accesibilidad a la información a niveles más altos de aprendizaje.

**SEGUNDA:** Los medios de comunicación virtual se relaciona de forma directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo, esto queda determinada con la prueba de hipótesis de rho Spearman ( $\rho = 0,412$  con  $p = 0,00 < 0,05$ ), con ello se demuestra que los foros como medio de discusión, la apertura y creación de grupos de whatsApp como medio de intercambio de información, los videos y el correo electrónico son medios de comunicación inmersos en el desarrollo de competencias académicas.

**TERCERA:** El uso de ambientes virtuales está relacionado de forma directa y positiva con el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo, esto está determinada con la prueba de hipótesis de rho Spearman ( $\rho = 0,676$ , con  $p$  valor  $= 0,00 < 0,05$ ), con tales resultados se deduce que los ambientes virtuales; como son moodle, zoom, bibliotecas virtuales, son esenciales en la construcción de capacidades de los estudiantes.



**CUARTA:** La conexión a entornos virtuales se relaciona directa y favorablemente con el desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo, ello se ve determinado por el análisis estadístico inferencial de rho Spearman ( $\rho = 0,600$ , con p valor  $= 0,00 < 0,05$ ), con los resultados podemos deducir que la conectividad a internet y la conectividad sincrónica como la asincrónica son hechos importantes en la búsqueda de conocimiento por parte de los estudiantes.



## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A la dirección de la institución educativa, realizar un diagnóstico y sensibilización más amplio sobre el uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje para identificar los logros y las debilidades de los estudiantes y docentes, lo que ayudaría a tomar mejores decisiones.
- SEGUNDA:** A la dirección de la institución educativa, prever y ejecutar acciones de formación continua para una mejor exploración y aprovechamiento de los medios de comunicación digital, en la perspectiva de lograr un mejor aprovechamiento de sus bondades formativas.
- TERCERA:** Para los docentes; tomar en cuenta el uso de la plataforma Moodle, bibliotecas virtuales y video conferencias, para mejorar su estructura e incorporar herramientas y que ayuden en las actividades de la institución educativa; así mismo que fomenten experiencias de aprendizaje significativa.
- CUARTA:** A las autoridades del distrito, coordinar y gestionar acciones para la adquisición del servicio de internet y de esa manera lograr mejores resultados académicos dentro de una enseñanza de aprendizaje virtual para los estudiantes.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguayo, R., Lizarraga, C., & Quiñonez, Y. (2021). Evaluation of academic performance in virtual environments using the nlp model. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2021(41), 34–49. <https://doi.org/10.17013/RISTI.41.34-49>
- Agudelo, M. (2009). Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. *Academia*.
- Ahedo, J., & Danvila, I. (2014). Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la educación. *Estrategias Innovadoras Para La Docencia Dialógica y Virtual, 2014, ISBN 978-84-15965-95-4, Págs. 25-40, 25–40*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5918398>
- Alvarez, T. P. (2020). Patrones de comportamiento en el uso de las aulas virtuales de la Universidad Nacional del Altiplano área de ingenierías utilizando técnicas de minería de datos. *Revista de Investigaciones de La Escuela de Posgrado de La UNA PUNO*, 9(4), 1833–1847. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26788/riepg.2020.4.194>
- Alvestad, M., & Røthle, M. (2007). Educational forums: frames for development of professional learning. a project in early childhood education in Norway. *European Early Childhood Education Research Journal*, 15(3), 407–425. <https://doi.org/10.1080/13502930701679692>
- Andrade, J. A. (2020). *Diagnóstico de conectividad a internet y competencias digitales, vinculadas a entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de la facultad de medicina veterinaria de la universidad de panamá, noviembre 2019*. [http://up-rid.up.ac.pa/3312/3/jose\\_andrade.pdf](http://up-rid.up.ac.pa/3312/3/jose_andrade.pdf)
- Araya-Muñoz, I., Majano-Benavides, J., Araya-Muñoz, I., & Majano-Benavides, J. (2022). Didáctica universitaria en entornos virtuales. Experiencia en ciencias sociales. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 511–529. <https://doi.org/10.15359/REE.26-3.28>



- Ausubel, D. P. (2010). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo - Universidad de Chile*.  
[https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC\\_INST:56UDC\\_INST&isFrbr=true&tab=Everything&docid=alma991002665249703936&context=L&search\\_scope=MyInst\\_and\\_CI&lang=es](https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST:56UDC_INST&isFrbr=true&tab=Everything&docid=alma991002665249703936&context=L&search_scope=MyInst_and_CI&lang=es)
- Barberá, E., Badia, A., & vMominó, J. M. (2001). *Vista de la incógnita de la educación a distancia*. <https://revistas.um.es/redu/article/view/11511/11091>
- Barbón Pérez, O. G., & Fernández Pino, J. W. (2018). Rol de la gestión educativa estratégica en la gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la educación superior. *Educación Médica*, 19(1), 51–55.  
<https://doi.org/10.1016/J.EDUMED.2016.12.001>
- Barceló, A. M., Rivas Diéguez, A., & Del Toro Borrego, M. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33995861/ENTORNOS\\_VIRTUALES-libre.pdf?1403254599=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DENTORNOS\\_VIRTUALES.pdf&Expires=1703287719&Signature=OwYRX6soRVZSHxS-IBAuFOc5~Bpsrmf~aUR4uAbVILj47iGfY5V1lbqbaUbVx5qmwNxa764Lsd3ZPTq6ElVa6oR7m1n7~jBC-IGE-m8G2Frr~8T2kZyWnejqhcklQaRs-j48N1RrXrSvUTWU3AEAA sMPiFsZ8i4X4CbMaFeJbkHEXtWsf-22KIEyAHZcq7NyvKbkC8WI3qleOzy-ZEIWc08WrMDB4KCy-U2wRJEu4LUH6bAfSjWZz12hnfSO0xg4OHLO6753myos26c8StBAMttPKltVVgS3oSGh-lkXC3PcxJQgj1-Xe9tWbSqxhzirSKemBAEjYHtunXAF~35dmw\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33995861/ENTORNOS_VIRTUALES-libre.pdf?1403254599=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DENTORNOS_VIRTUALES.pdf&Expires=1703287719&Signature=OwYRX6soRVZSHxS-IBAuFOc5~Bpsrmf~aUR4uAbVILj47iGfY5V1lbqbaUbVx5qmwNxa764Lsd3ZPTq6ElVa6oR7m1n7~jBC-IGE-m8G2Frr~8T2kZyWnejqhcklQaRs-j48N1RrXrSvUTWU3AEAA sMPiFsZ8i4X4CbMaFeJbkHEXtWsf-22KIEyAHZcq7NyvKbkC8WI3qleOzy-ZEIWc08WrMDB4KCy-U2wRJEu4LUH6bAfSjWZz12hnfSO0xg4OHLO6753myos26c8StBAMttPKltVVgS3oSGh-lkXC3PcxJQgj1-Xe9tWbSqxhzirSKemBAEjYHtunXAF~35dmw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Bargiela, R., Dapozo, G. N., & Bogado, V. S. (2007). Digitalización de documentos para su utilización en una biblioteca virtual. *Sedici*, 252–258.
- Becerra, R. H. (2020). Entornos virtuales en la conciencia ambiental de los estudiantes de la I.E. 2026 – 2019. In *Repositorio Institucional - UCV*. Universidad Cesar Vallejo.



- Briones, G. (2003). Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales. In *Nature* (Vol. 219, Issue 5160). <https://doi.org/10.1038/2191218a0>
- Cabero-Almenara, J., Prete, A. del, Luisa, M., & Muñoz, A. (2019). Percepciones de estudiantes universitarios chilenos sobre uso de redes sociales y trabajo colaborativo. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 35–55. <https://doi.org/10.5944/RIED.22.2.22847>
- Cabrales, O., & Díaz, V. (2017). El aprendizaje autónomo en los nativos digitales. *Conhecimento & Diversidade*, 9(17), 12–32. [https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento\\_diversidade/article/view/3473](https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/3473)
- Carrasco Díaz, Sergio. (2008). *Metodología de la investigación científica : pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*.
- Cartagena, V. C. (2019). *Uso de los entornos virtuales generados por las TIC: como competencia transversal, en estudiantes del primer año de secundaria de la I. E. N° 16044, Jaén* (Vol. 3). Universidad Cesar Vallejo.
- Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., & Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio*, 8(1), 58. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- Coaquira, L. M. (2020). *Uso de las Redes Sociales y el nivel de logro de competencias en el área de ciencias sociales de los estudiantes de la Institucion Educativa Secundaria Independencia Nacional Puno* (Issue 051).
- Darling-Hammond, L., & Hyler, M. E. (2020). Preparing educators for the time of COVID ... and beyond. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1816961>, 43(4), 457–465. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1816961>
- del Rocío García Sánchez, M., Reyes Añorve, J., & Godínez Alarcón, G. (2017). Las Tic en la educación superior, innovaciones y retos. *Revista Iberoamericana de Las Ciencias Sociales y Humanísticas: RICSH, ISSN-e 2395-7972, Vol. 6, N° 12, 2017 (Ejemplar Dedicado a: Julio - Diciembre 2017), Págs. 299-316, 6(12), 299–316*. <https://doi.org/10.23913/ricsh.v6i12.135>



- Díaz, F. J., & Castro, A. L. (2017). Pedagogical Requirements for a Virtual Learning Environment. *Cofin-Habana*, 11(1), 46–58.
- Díaz, M. E., & Segovia, J. H. (2022). Approaches on Feedback linked to the socioformative model in virtual environments. Experience in a Peruan university. *Human Review. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monografico).  
<https://doi.org/10.37467/REVVHUMAN.V11.4152>
- Flores, D. M. (2022). *Ambientes virtuales y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador en 2022*.
- Galvis, A. (1999). *Ambientes virtuales de aprendizaje: una metodología para su creación*. 12, 295–317.
- González Mariño, J. C., Cantu Gallegos, M. D. L., & Maldonado Mancillas, J. A. (2014). Los foros virtuales como estrategia didáctica en el contexto de la reforma integral de educación media superior en México. *CISCI 2014 - Decima Tercera Conferencia Iberoamericana En Sistemas, Cibernética e Informatica, Undecimo Simposium Iberoamericano En Educacion, Cibernética e Informatica, SIECI 2014 - Memorias*, 231–236.
- Guarniz Vargas, C. (2022). *Competencias del Área Ciencias Sociales*.  
<https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/01/competencias-del-area-ciencias-sociales.html>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Pilar Baptista, L., & de la Luz Casas Pérez, M. (2018). *Metodología de la investigación*.
- Hernández-Sellés, N., Muñoz-Carril, P. C., & González-Sanmamed, M. (2023). Higher Education Teacher's Roles in Collaborative Learning Processes in Virtual Environments. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 26(1), 39–58. <https://doi.org/10.5944/RIED.26.1.34031>



- Hinojo, F. J., Aznar, I., & Cáceres, M. P. (2009). Percepciones del alumnado sobre el blended learning en la universidad. *Comunicar*, 16(33), 165–174.  
<https://doi.org/10.3916/c33-2009-03-008>
- Huamán, D. T. (2008). *La biblioteca virtual de salud de la organización panamericana de la salud (BVS - OPS) en el Perú*.
- Hui, T., & Yan-Jun, Y. (2017). Knowledge building community in blended learning environments. *Proceedings - 2016 8th International Conference on Information Technology in Medicine and Education, ITME 2016*, 581–583.  
<https://doi.org/10.1109/ITME.2016.0137>
- Lama, J. E. (2021). Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo de IESTP “Vicuz” - Chulucunas, 2020. In *Psikologi Perkembangan* (Vol. 0). Univerdidad César Vallejo.
- Larreal, A. J., & Guanipa, M. (2010). Docentes en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista El Electrónica de Estudios Telemáticos*, 9(1), 33–46.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Revista Tecnología En Marcha*, 18(1). [https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec\\_marcha/article/view/442](https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/442)
- Livisi, J., & Jiménez, M. (2019). *Uso de herramientas digitales del diario sin fronteras y su repercusión en los estudiantes del área de ciencias sociales UNA Puno 2018*. Universidad Nacional del Altiplano.
- López, P. L. (2004). *Población muestra y muestreo*. Punto Cero.  
[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-02762004000100012](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012)
- Malhotra, N. K. (2015). *Investigación de mercados*. [www.pearsoneducacion.net](http://www.pearsoneducacion.net)
- Marroquín, R. (2019). *Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación*.
- Martínez, L. M., Cecañas, P. E., & Ontiveros, V. C. (2014). *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales*.



- Milena, S., & Mantilla, M. (2017). La construcción de competencias en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista de Investigaciones UNAD*, 10(2), 9–23. <https://doi.org/10.22490/25391887.751>
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA Guía didáctica*.
- Monterde, F. (2006). *El proceso de introducción de las nuevas tecnologías en el ejercicio de la función jurisdiccional*. 25–59.
- Nicol, D. (2010). From monologue to dialogue: improving written feedback processes in mass higher education. *Https://Doi.Org/10.1080/02602931003786559*, 35(5), 501–517. <https://doi.org/10.1080/02602931003786559>
- Oregón, J. del C. (2012). *Entornos virtuales y rendimiento académico de los estudiantes de la carrera profesional de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de Ucayali 2021*.
- Palomino, A. S. (2019). Entornos virtuales como enseñanza y aprendizaje en estudiantes universitarios. In *Universidad Peruana Los Andes*. Universidad Peruana los Andes.
- Pari, N. A. (2022). *Frecuencia de uso de la biblioteca virtual según la condición, escuela profesional y número de visitas del usuario en la UNA Puno - 2018 y 2019*.
- Paxci, Y. (2017). *Entornos virtuales para el aprendizaje de programación lineal en estudiantes de secundaria*. Universidad Nacional del Altiplano Puno.
- Piscitelli, A. (2007). *Vista de Nativos digitales*. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/782/754>
- Rivas, J. J. (2019). *La compatibilización del uso de la video conferencia con el principio de inmediatez en el proceso penal peruano*.
- Rodríguez, L. (2008). La teoría del aprendizaje significativo. *Centro de Educación a Distancia, 1989*.



- Rubio, J., & Lamo, M. P. (2015). El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios. *Comunicación y Redes Sociales*, 13. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.818>
- Ruiz, F. R. (2021). *El uso de whatsapp en el trabajo colaborativo en estudiantes de secundaria*.
- Ruiz Mitjana, L. (2015). *Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ): qué es y cómo se usa en estadística*. <https://psicologiaymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>
- Ruiz-Aquino, M., Cantalicio, E. B., Alania-Contreras, R. D., Ponce, E. S. G., & Acosta, U. Z. (2021). University teachers' attitudes towards ICTs and the use of virtual environments during the COVID-19 pandemic. *Publicaciones de La Facultad de Educacion y Humanidades Del Campus de Melilla*, 52(3), 121–133. <https://doi.org/10.30827/PUBLICACIONES.V52I3.22270>
- Salazar, J. (2021). *Uso de las aulas virtuales en la asignatura de estudios sociales y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes del 8vo año EGB en la unidad educativa intercultural nilingue "Shiry Cacha" (Issue 03)*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Santaveña, S. (2012). *La formación permanente del profesorado en entornos virtuales de aprendizaje*. 15, 69–77.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 53, 1–21. <https://doi.org/10.6018/red/53/10>
- Tirado-Morueta, R., & Hernando-Gómez, Á. (2011). *Comunidades de aprendizaje a través de plataformas de teleformación (learning communities in e-learning platforms)*. 14(2), 99–120.
- Tufinio Sáenz, B. B., Silva Balarezo, M. G., & Yengle Ruíz, C. (2019). Estrategia "lectura de objetos" para el desarrollo de competencia construye interpretaciones históricas. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 17(17), 61–82. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2071-081X2019000100005&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2019000100005&lng=es&nrm=iso&tlng=es)



- Vásquez, M. L. (2021). Entornos virtuales de aprendizaje y aprendizaje en línea de los estudiantes de pregrado de una universidad en la Región la Libertad, 2021. In *Repositorio Institucional - UCV*. Universidad César Vallejo.
- Vela, C. (2006). *El correo electrónico: el nacimiento de un nuevo género*. Universidad Complutense de Madrid.
- Vilca Turpo, M. (2018). Inteligencia emocional y desempeño docente en el área de ciencia y tecnología del nivel secundario en las institución educativa de aplicación Fortunato L. Herrera - 2019. In *Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco*.
- Vilchez, J. (2019). *Utilización de whatsapp para el trabajo grupal por el alumnado de los títulos de grado en educación de la universidad de córdoba*.
- Viloria, H. A., & Haburguer, J. (2019). Uso de herramientas comunicativas virtuales de aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 267–284.
- Yus, F. (2003). Cyberpragmatics. Language Use on the Internet. *Journal of Pragmatics*, 35(4), 631–640. [https://doi.org/10.1016/s0378-2166\(02\)00097-8](https://doi.org/10.1016/s0378-2166(02)00097-8)



# ANEXOS

**ANEXO 01:** Matriz de consistencia y matriz de datos.

<b>OPERACIÓN DE VARIABLES</b>			
<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>METODOLOGIA</b>
<b>Entornos virtuales</b>	Usos de medios de comunicación virtual.	Foros WhatsApp Correo electrónico	<b>METODO</b> Cuantitativo <b>DISEÑO</b> correlacional <b>TIPO</b> Descriptivo <b>POBLACIÓN</b> Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo 2022.
	Uso de ambientes virtuales	Plataforma Moodle Biblioteca virtual Videoconferencias	<b>MUESTRA</b> Estudiantes del sexto ciclo del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo, 2022. <b>TECNICA</b> Recolección de datos. Encuesta.
	Entornos virtuales	Conectividad Sincrónica Conectividad Asincrónica	
	Construye interpretaciones históricas.	Logro destacado (AD). Logro esperado (A). Logro en proceso (B). Logro en inicio (C).	
<b>Desarrollo de Competencias Académicas</b>	Gestiona responsablemente el espacio y el medio ambiente.	Logro destacado (AD). Logro esperado (A). Logro en proceso (B). Logro en inicio (C).	
	Gestiona responsablemente los recursos económicos.	Logro destacado (AD). Logro esperado (A). Logro en proceso (B). Logro en inicio (C).	

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN
<p><b>Problema Principal</b> ¿Cuál es la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo, 2022?</p> <p><b>Problema Especifico</b> ¿Cuál es la relación entre el uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el uso de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo?</p> <p>¿Cuál es la relación entre conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022.</p> <p><b>Objetivo Especifico</b> Hallar la relación entre los medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.</p> <p>Estimar la relación entre el uso de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del Sexto Ciclo.</p> <p>Establecer en qué medida se relaciona conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> Existe relación mediana entre entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas de manera moderada en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota – Asillo, 2022.</p> <p><b>Hipótesis Especifico</b> Existe relación mediana entre el uso de medios de comunicación virtual y desarrollo de competencias académicas de manera moderada en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.</p> <p>Existe relación mediana entre el uso de entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas de manera moderada en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.</p> <p>Existe relación mediana entre conectividad a entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas de manera moderada en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes del sexto ciclo.</p>



## ANEXO 02: Instrumento de recolección de datos (Cuestionario).

### ENTORNOS VIRTUALES

Estimado(a) estudiante de antemano un saludo cordial; agradecerle anticipadamente por las respuestas que brindarás, indicarle que el presente instrumento está elaborado para realizar un trabajo de investigación. La misma que determinara sobre “entornos virtuales y desarrollo de competencias académicas en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Agropecuaria de Sillota- Asillo, 2022”. Marca la respuesta que Ud. Considere afirmativo con mayor veracidad a las diversas preguntas del cuestionario, marcando una equis (X) a cada ítem.

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
<b>Escala de Likert</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
	Ninguno	Bajo	Medio	moderado	Alto

NOTA: Lee detenidamente los ítems, cada una de ellas tiene cinco posibles respuestas, solo escoja una.

#### Datos generales de los estudiantes

Grado y sección: .....

Sexo: Mujer  Hombre

<b>V1: Entornos virtuales de aprendizaje</b>		1	2	3	4	5
<b>D1: Uso de medios virtuales</b>						
1	¿Con qué frecuencia utilizas los foros para discutir algún asunto de aprendizaje relacionado al área de ciencias sociales?					
2	¿Con continuidad utilizas el WhatsApp para generar aprendizajes en el área de ciencias sociales?					
3	¿Con continuidad utilizas los videos conferencias en experiencias de aprendizaje del área de ciencias sociales?					
4	¿Con frecuencia utilizas el correo electrónico para intercambiar aprendizajes del área de ciencias sociales?					
5	¿Con frecuencia utilizas el chat para conversar sobre diversos temas de aprendizaje en el área de ciencias sociales?					
<b>D2: Uso de ambientes virtuales de aprendizaje y enseñanza</b>						
6	¿Interactúas con frecuencia en la plataforma Moodle?					
7	¿Con qué continuidad interactúas con los foros, video conferencias y actividades que plantean su docente de área?					
8	¿Con qué frecuencia utilizas bibliotecas virtuales para complementar tus aprendizajes?					
9	¿Con que frecuencia usas los entornos virtuales para acceder a libros o artículos u otras fuentes que necesitas para aprender?					
10	¿Con qué continuidad utilizas video tutoriales para reforzar aprendizajes del área de Ciencias Sociales?					
11	¿Con frecuencia participas en redes sociales académicas para intercambiar información con otros estudiantes respecto al área de ciencias sociales?					
<b>D3: Realización personal</b>						
12	¿Usas de manera frecuente la forma sincrónica para realizar actividades relacionadas con el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales?					
13	¿Con qué frecuencia tienes dificultades (conectividad, equipos o financiación de recargas) para interactuar de forma sincrónica en el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual?					
14	¿Con que continuidad usas la forma asincrónica para realizar actividades propias del desarrollo de competencias de tu área?					
15	¿Con que continuidad tienes dificultades para interactuar de forma asincrónica durante el desarrollo de tus sesiones de aprendizaje virtual (profesores no contestan, retraso de devolución de trabajos)?					



**ANEXO 03:** Boleta de notas de los estudiantes del sexto ciclo de la institución educativa.

**PRIMERO UNICA**

N°	DNI	Apellidos Y Nombres	Ciencias Sociales															
			1				2				3				4			
			Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área
1	61696114	Calcina Turpo, Pedro Diosdado	B	B	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B				#
2	61634206	Chambi Apaza, Ronal	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B				#
3	61696071	Chambi Mamani, Dilma Ediza	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B				#
4	61649758	Cruz Vargaya, Jesus Adriano	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B				#
5	61696136	Cutisaca Hanco, Erick Brayan	B	B	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A				#
6	61696092	Hualla Atamari, Adolfo	B	B	B	B	B	B	C	B	B	A	A	A				#
7	61696061	Huaricacha Hanco, Yesica Melania	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B				#
8	61658570	Incacutipa Quispe, Marguioyrie Brissa	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B				#
9	61608220	Lima Condori, Maria	B	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B	B				#
10	61696134	Lima Pelaez, Sheryl Mirella	B	B	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A				#
11	61692312	Mamani Condori, Brayan Vladimir	A	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A				#
12	61696100	Mamani Mamani, Adilson	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B				#
13	61696141	Quispe Condori, Luis Ramses	A	A	A	A	B	B	B	B	A	A	A	A				#
14	61615246	Quispe Mamani, Ivan Elvis	A	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A				#
15	61696088	Quispe Mamani, Royer Clay	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A	A	A				#
16	61652345	Quispe Suaña, Diana	A	B	A	A	A	B	A	A	A	B	A	A				#
17	61624356	Suaña Condori, Ronaldo	A	A	A	A	B	A	A	A	B	B	B	B				#
18	61696110	Suaña Morocco, Luz Dania	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B				#
18	61642890	Sucari Apaza, David Osvaldo	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B				#



20	61617356	Sucari Cruz, Yesenia Marilyn	A	A	A	A	B	C	B	B	A	A	A	A				#
21	61654321	Sucari Mamani, Melany	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	B				#
22	61696135	Sucari Maldonado, Clever Fabian	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B				#
23	61696103	Sucari Turpo, Wilder Rene	B	B	B	B	A	B	A	A	B	B	B	B				#
24	61696149	Sucari Zapana, Rosendo Diosdado	B	B	B	B	B	B	C	B	B	A	A	A				#
25	61653219	Tutacano Atamari, Juan Jose	C	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B				#
26	61648567	Tutacano Mamani, Jhon	A	B	C	B	C	C	A	B	B	A	A	A				#
27	61658581	Tutacano Sucari, Gabriela Fernanda	B	B	B	B	C	B	B	B	A	B	B	B				#
28	61696109	Vilca Hanco, Leonel Grimaldo	B	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B				#
29	61658590	Vilca Mamani, Yudith Marialy	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B				#
30	61671098 5	Zapana Mamani, Diego	C	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A				#
31	61684512	Zapana Suaña, Flor	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B				#
32	61625674	Zapana Zapana, Mary Cielo	B	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A				#

## SEGUNDO A

N°	DNI	Apellidos Y Nombres	Ciencias Sociales															
			1				2				3				4			
			Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área
1	61595433	Atamari Chaucha, Solans Lisbeth	B	A	C	B	A	A	B	A	A	C	B	B				
2	61595446	Calcina Turpo, Milder Dante	C	C	C	C	B	A	B	B	B	B	B	B				
3	61595422	Condori Hanco, Delia Yulisa	B	C	B	B	A	A	B	A	A	B	B	B				
4	61595419	Fernandez Turpo, Dannay Adelina	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B				
5	61658559	Maldonado Sucari, Yamilet Estefany	A	A	B	A	B	B	B	B	B	B	C	B				
6	61595415	Mamani Mamani, Maryori Gaby	A	B	A	A	AD	A	AD	AD	B	A	A	A				
7	61595406	Mendoza Morocco, Evelyn	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A				
8	61595449	Morocco Ccallo, Edith Yuclicia	B	B	C	B	A	A	C	B	A	B	C	B				
9	60771411	Perez Machaca, Santiago	A	A	A	A	A	AD	AD	AD	AD	A	A	A				
10	61595426	Sucari Solorzano, Yenmis Yeison	B	A	C	B	A	B	B	B	AD	A	B	A				
11	61595424	Turpo Cruz, Kelly Yamilet	A	C	A	B	A	A	A	A	AD	B	A	A				
12	61595438	Turpo Sucari, Leobardo Ramiro	B	B	A	B	A	A	AD	A	A	B	C	B				
13	61656321	Turpo Turpo, Angel	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B				
14	61789453	Turpo Turpo, Linda Corina	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A				
15	61450922	Zapana Atamari, Percy	A	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A				
16	61234523	Zapana Mamani, Marisol	A	B	B	B	B	B	A	B	A	A	B	A				
17	61578942	Zapana Sucari, Elmer	B	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A				



## SEGUNDO B

N°	DNI	Apellidos Y Nombres	Ciencias Sociales															
			1				2				3				4			
			Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área	Competencia 1	Competencia 2	Competencia 3	Promedio De Área
1	61696132	Aguirre Huaricacha, Nicol Karen	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B				##
2	60404159	Atamari Cutisaca, Ruth Adaly	B	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B				##
3	72054993	Cansaya Turpo, Maybely Brenda	B	B	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A				##
4	61595410	Mamani Livise, Mirian Melania	A	A	B	A	A	A	C	B	A	B	B	B				##
5	60229032	Mamani Mamani, Ada Ubaldina	B	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	B				##
6	61595407	Mamani Quispe, Clinthon Oliver	B	C	C	C	A	B	C	B	B	A	A	A				##
7	60665317	Quispe Canahuire, Nicole Itzel	B	A	A	A	B	B	B	B	B	A	A	A				##
8	60272043	Quispe Chaucha, Norma Noemi	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C				##
9	60343072	Quispe Mamani, Royeer Brayan	A	B	C	B	A	B	C	B	B	A	A D	A				##
10	60404179	Sucari Cutisaca, Paola Belinda	A	B	B	B	A	A	C	B	B	B	A	B				##
11	60343099	Sucari Sucari, Anali Yaky	A	B	C	B	A D	A	A	A	A	A D	A D	A D				##
12	61595404	Tutacano Mamani, Renson Alonso	A D	A	B	A	A D	B	A	A	A	A D	A	A				##
13	61697432	Turpo Sucari, Maribel	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A				##
14	61675423	Turpo Turpo, Rosendo	B	B	A	B	A	B	B	B	B	B	A	B				##
15	61578421	Zapana Sucari, Yudy Melany	B	A	B	B	A	B	A	A	A	B	B	B				##



### ANEXO 04: Instrumentalización de datos

	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 4	Ítems 5	Ítems 6	Ítems 7	Ítems 8	Ítems 9	Ítems 10	Ítems 11	Ítems 12	Ítems 13	Ítems 14	Ítems 15
E1	3	5	1	2	1	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4
E2	4	4	2	1	1	2	3	4	3	4	4	4	4	5	5
E3	5	5	2	2	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3
E4	4	4	2	2	1	1	2	4	4	3	3	3	4	4	5
E5	4	4	1	1	1	1	5	4	3	4	3	3	3	3	4
E6	3	5	1	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4
E7	4	5	3	2	2	3	3	4	5	4	5	5	5	5	3
E8	5	4	2	2	1	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4
E9	5	4	3	2	2	2	4	5	5	5	5	5	5	4	5
E10	5	5	1	2	2	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5
E11	4	4	2	3	2	1	3	4	5	4	5	4	5	4	5
E12	4	5	2	2	1	1	4	4	4	3	3	3	4	4	5
E13	3	5	1	2	1	2	5	4	5	5	4	4	4	4	5
E14	3	5	2	2	1	1	3	4	3	3	4	3	4	3	3
E15	3	5	1	1	1	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4
E16	4	5	2	3	1	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5
E17	3	5	1	1	1	1	3	4	4	5	5	4	5	5	5
E18	3	4	2	2	1	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5
E19	4	5	3	2	2	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5
E20	4	5	3	3	3	3	3	4	5	3	4	4	5	4	5
E21	4	4	1	2	1	1	4	3	3	3	4	4	5	3	3
E22	4	5	2	4	2	3	3	5	4	5	5	5	5	5	3
E23	5	4	2	3	1	3	4	4	3	4	3	4	4	4	5
E24	4	5	2	4	2	3	3	5	4	5	5	5	5	5	3
E25	4	5	3	1	1	2	2	4	4	4	4	4	5	4	4
E26	3	4	3	2	1	3	5	4	3	4	3	3	3	3	4
E27	5	5	1	2	2	2	4	4	5	4	4	4	3	4	5
E28	3	5	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4
E29	4	5	2	2	2	2	4	3	5	5	4	4	5	5	5
E30	5	4	3	2	2	2	2	4	3	4	3	4	3	3	4
E31	5	4	2	2	4	3	4	3	5	3	4	4	5	4	5
E32	5	5	2	2	3	3	3	5	4	4	4	3	4	4	5
E33	5	5	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4
E34	3	5	1	2	1	3	5	3	4	3	4	3	4	4	4
E35	3	4	1	1	1	1	4	4	3	4	3	3	3	3	4
E36	5	4	1	1	2	2	3	4	5	5	4	4	5	5	5
E37	4	5	3	3	2	2	2	4	5	3	4	4	5	4	2
E38	5	4	2	3	2	2	3	4	4	5	4	5	5	5	4
E39	4	5	2	3	2	1	3	4	5	4	5	5	5	5	3
E40	4	3	1	4	3	4	3	4	4	3	5	4	5	5	5
E41	4	5	1	3	2	2	5	3	4	5	5	5	4	4	5
E42	3	4	3	2	1	3	2	3	5	3	4	4	5	4	5
E43	5	5	1	1	1	1	4	4	4	5	5	4	5	5	5
E44	4	5	3	2	2	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5
E45	3	5	2	3	2	2	5	4	4	3	3	3	5	4	5
E46	4	4	1	2	1	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3
E47	3	4	3	2	1	3	2	3	5	3	4	4	5	4	5
E48	3	5	2	3	1	3	3	4	4	5	4	5	5	4	5
E49	4	5	1	3	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5
E50	5	5	2	1	2	2	4	3	4	4	3	3	4	3	2
E51	3	5	3	3	2	2	4	4	5	3	4	4	5	4	5
E52	5	4	2	2	1	1	3	5	4	4	4	3	4	4	4
E53	4	4	1	2	1	2	5	4	4	5	5	4	4	3	5
E54	3	4	1	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	5
E55	5	3	2	2	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3
E56	3	5	1	2	2	2	5	3	4	5	4	4	4	4	5
E57	5	4	1	3	1	2	5	5	5	4	5	3	5	5	4
E58	5	5	1	2	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	5
E59	3	4	1	1	1	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4
E60	4	4	3	2	1	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4
E61	3	5	2	2	1	1	5	5	4	4	4	3	4	4	4
E62	5	4	1	2	1	2	2	5	5	4	4	5	5	5	4



## ANEXO 05: Resultados de SPSS.

### Escala: ALL VARIABLES

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	62	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	62	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,701	15

#### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIMENSIÓN 1	,433	62	,000	,633	62	,000
DIMENSIÓN 2	,416	62	,000	,646	62	,000
DIMENSIÓN 3	,305	62	,000	,759	62	,000
DIMENSIÓN 4	,364	62	,000	,633	62	,000
DIMENSIÓN 5	,342	62	,000	,688	62	,000
DIMENSIÓN 6	,364	62	,000	,633	62	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Correlaciones no paramétricas

#### Correlaciones

		VARIABLE 1	VARIABLE 2
Rho de Spearman	VARIABLE 1	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,925**
		N	62
VARIABLE 2		Coeficiente de correlación	,925**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	62

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







### VALIDACIÓN MEDIANTE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES			
APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO, INSTITUCIÓN DONDE LABORA	NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AUTOR DEL INSTRUMENTO
RAMOS CONDORI TEÓFILA	DOCENTE UNA-PUNO	ENTORNOS VIRTUALES	Edson Armando Chambi Mamani
TÍTULO: ENTORNOS VIRTUALES Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS ACADÉMICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA AGROPECUARIA DE SILLOTA-ASILLO, 2022.			

#### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (00-20%)		BAJA (21-40%)				REGULAR (41-60%)				BUENA (61-80%)				EXCELENTE (81-100%)						
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado																					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la investigación																					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe un constructo lógico en los ítems																X					
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad																					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados																					X
7. CONSISTENCIA	Utiliza suficientes referentes bibliográficos																					X
8. COHERENCIA	Entre hipótesis dimensiones e indicadores																					X
9. METODOLOGÍA	Cumple con los lineamientos metodológicos																					X
10. PERTINENCIA	Es asertivo y funcional para la ciencia																					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: el instrumento es aplicable para la investigación

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 84%

Puno, 04-06-2022	02298613		951593694
LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	TELÉFONO



**ANEXO 07:** Solicitud presentado a la institución educativa para la ejecución correspondiente.

*"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"*

**SOLICITO:** Aplicar instrumento de investigación para concretar Tesis de Licenciatura

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA  
AGROPECUARIA DE SILLOTA



Yo, **Edson Armando Chambi Mamani**, identificado con número de DNI N°: **71608270**, con número de celular; 928866160, ex estudiante de dicha institución de la **Universidad Nacional del Altiplano Puno**, domiciliado en la comunidad de Machariri Central, ante Ud. con el debido respeto me presento y digo:

Que, teniendo aprobado mi proyecto de Tesis titulado: **"ENTORNOS VIRTUALES Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS ACADÉMICAS EN EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA AGROPECUARIA DE SILLOTA – ASILLO, 2022."**, en tal sentido solicito a Ud. Se sirva a aceptar mi petición para aplicar mi instrumento de investigación **TEST DE ENTORNOS VIRTUALES**, tal encuesta será procesado en una escala de Likert y posterior se realizará un análisis estadístico de descriptivo correlacional entre los variables.

**POR LO EXPUESTO:** Ruego a usted acceder a mi solicitud por ser legal y justa.

Puno, 15 de setiembre de 2022

Edson Armando Chambi Mamani  
Código: 175416  
DNI N° 71608270



**ANEXO 08:** Constancia de ejecución de proyecto de investigación.



PERÚ Ministerio de Educación



IESA AGROPECUARIO SILLOTA  
BODAS DE PLATA  
1991 -2016

**2022**

*“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”*

**EL QUE SUSCRIBE: PROF. HUMBERTO CCASO PUMA DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA AGROPECUARIO DE SILLOTA - ASILLO.**

**HACE CONSTAR:**

Que, el Sr. **CHAMBI MAMANI Edson Armando**, identificado con DNI N° **71608270**, estudiante del Programa de Ciencias Sociales de la Escuela Profesional de Educación Secundaria - Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, ha ejecutado el proyecto de código: 2022-1248 titulado “**ENTORNOS VIRTUALES Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS ACADEMICAS EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO CICLO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA AGROPECUARIA DE SILLOTA – ASILLO, 2022**” del 16 de setiembre al 22 de diciembre, demostrando en todo momento iniciativa y responsabilidad en su ejecución.

Se expide esta constancia para los fines que considere pertinente.

Sillota, 23 de diciembre de 2022



Prof. Humberto Ccaso Puma  
DNI 01545979  
DIRECTOR

### ANEXO 09: Panel fotográfico.







## ANEXO 10: Declaración jurada de autenticidad de tesis.



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Edson Armando Chambi Mamani,  
identificado con DNI 71608270 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:  
"Entornos Virtuales y desarrollo de competencias Académicas en el  
área de ciencias sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la  
Institución Educativa Secundaria Agropecuario de sillota - Asillo, 2022"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

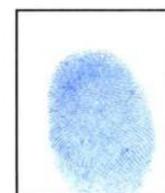
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 05 de Enero del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



## ANEXO 11: Autorización para el depósito de tesis o trabajo de investigación en el repositorio institucional.



Universidad Nacional  
del Altiplano Puno



Vicerrectorado  
de Investigación



Repositorio  
Institucional

### AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Edson Armando Chambi Mamani,  
identificado con DNI 71608270 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado  
Educación Secundaria

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"Entornos Virtuales y desarrollo de competencias académicas en el  
área de ciencias sociales en los estudiantes del sexto ciclo de la  
Institución Educativa Secundaria Agropecuario de Sillota - Asillo, 2022"

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 05 de Enero del 2024

Edson Armando Chambi Mamani

FIRMA (obligatoria)



Huella