



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos
virtuales de las alumnas del IESTP "Huaycán", 2020

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Br. Velásquez Huamán, Doris Carmen (ORCID: 0000-0001-5983-2715)

ASESORA:

Dra. Alza Salvatierra, Silvia Del Pilar (ORCID: 0000-0002-7075-6167)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LIMA – PERÚ

2020

Dedicatoria

Dedico con todo corazón mi trabajo a mi madre, pues sin ella no lo había logrado, tu bendición a diario a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino del bien.

Doris.

Agradecimiento

A Dios, que día a día ilumina mi vida, me llena de esperanza y me fortalece para seguir bregando por mis propósitos.

Doris.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen Abstract	vii
	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	16
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	26
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIA	33
ANEXOS	39

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Distribución de la población	14
Tabla 2 Resultados de expertos para la validez de los cuestionarios Habilidades sociales y aprendizaje en entornos virtuales	15
Tabla 3 Distribución de frecuencias de la variable Habilidades sociales y dimensiones	18
Tabla 4 Distribución de frecuencias de la variable Aprendizaje en entornos virtuales y dimensiones	19
Tabla 5 Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado	20
Tabla 6 Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la variable aprendizaje en entornos virtuales	21
Tabla 7 Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D1. Diseño instruccional	21
Tabla 8 Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión diseño instruccional	22
Tabla 9 Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D2. Rol del docente	22
Tabla 10 Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión Rol del docente	23
Tabla 11 Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D3. Tecnología	23
Tabla 12 Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión Tecnología sobre las dimensiones de la variable aprendizaje en entornos virtuales	24
Tabla 13 Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D4. Organización	24
Tabla 14 Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión Organización sobre las dimensiones de la variable aprendizaje en entornos virtuales	25
Tabla 15 Operacionalización de la variable habilidades sociales	40
Tabla 16 Operacionalización de la variable aprendizaje en entornos virtuales	41
Tabla 17 Prueba de bondad de ajuste de las variables con el modelo	68
Tabla 18 Prueba de bondad de ajuste de las dimensiones con el modelo	68

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Esquema del diseño	13

Resumen

La presente tesis tuvo como objetivo determinar la influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.

La investigación fue de tipo básica, descriptiva - explicativa. La población estuvo conformada por las alumnas de la institución educativa de la carrera de enfermería. La muestra estuvo conformada por 90 estudiantes. La técnica utilizada para la recolección de información fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, para la recolección de información de la variable habilidades sociales se elaboró un cuestionario con 30 ítems; y para medir la variable aprendizaje en entornos virtuales se elaboró un cuestionario con 40 ítems, y se utilizó el software estadístico SPSS versión 25 para procesar los datos.

Los resultados de la investigación determinaron que la variable habilidades sociales influye significativamente con la variable aprendizaje en entornos virtual, con un Chi cuadrado de 72.933. Asimismo, la variable habilidades sociales produce una variación del 66.3% en la variable aprendizaje en entornos virtuales.

Palabras clave: habilidades sociales, aprendizaje virtual, estudiantes.

Abstract

The objective of the research was to determine the influence of social skills in learning in virtual environments of the students of the IESTP, Huaycan, 2020.

The research was basic, descriptive - explanatory. The population was made up of the students of the educational institution of the nursing career. The sample consisted of 90 students. The technique used to collect information was the survey and the instrument was the questionnaire. For the collection of information on variable social skills, a questionnaire with 30 items was elaborated; and to measure the learning variable in virtual environments, a questionnaire with 40 items was elaborated, and the statistical software SPSS version 25 was used to process the data.

The research results determined that the social skills variable significantly influences the learning variable in virtual environments, with a Chi square of 72,933. Likewise, the social skills variable produces a 66.3% variation in the learning variable in virtual environments.

Keywords: social skills, virtual learning, students

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje virtual está posicionado a nivel mundial como una alternativa útil para quien no puede ir a una universidad tradicional por condiciones económicas, ubicación geográfica o motivos familiares, el aprendizaje virtual es una opción útil a nivel global, sin embargo, en esta grave situación de pandemia que atraviesa el mundo entero hizo que muchas instituciones educativas a nivel mundial optaron por herramientas y plataformas de aprendizaje virtuales, esta crisis generada por el COVID19, ha puesto en evidencia de la necesidad de nuevos escenarios para el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje, a través de la educación apoyada en la tecnología y la educación no presencial con el propósito de hacer frente a los cambios generados por la crisis y para mejorar el aprendizaje estudiantil (Campos *et al.* 2020). Hoy vivimos una era en la que las nuevas tecnologías se convertirán en una parte importante del progreso; esto sea en los diferentes ámbitos existentes personal, familiar, social y empresarial, la importancia de la promoción de habilidades sociales en discentes se debe a que la interacción social es la base de su acción profesional (De Almeida y Benavides, 2018) por lo que es fundamental que un individuo posea las habilidades sociales necesarias para tener relaciones interpersonales satisfactorias.

El aprendizaje en un entorno virtual ha participado cada vez más en el proceso de formación, y la intrusión tecnológica se ha convertido en un desafío para el modelo educativo, por lo que existe una necesidad urgente de utilizar estrategias innovadoras para fomentar la mejora de habilidades que puedan promover el aprendizaje. En diferentes circunstancias, la capacidad de los estudiantes para comprender y reflexionar sobre los conocimientos básicos (Romero y Moreira, 2020). La integración de los recursos informáticos en el proceso académico de la educación superior por parte de educadores y discentes determina las características de la educación moderna, lo que significa que los cambios promoverán el aprendizaje independiente y crearán una cultura del conocimiento crítico (Avello y Duart, 2016).

En el Perú el Minedu (2016) destaca que las habilidades sociales son un componente importante que intervienen en las relaciones asertivas, empáticas y solidarias, basadas en el respeto mutuo. Así mismo, se crean vínculos afectivos

que apoyan en el progreso social y emocional del ser humano lo cual crea un soporte. Dichas habilidades son de ayuda para advertir y afrontar situaciones complicadas que existan en la escuela o en el ambiente familiar.

En la IESTP de Huaycan, se evidencia el uso inadecuado de la tecnología, el cual ha causado varios problemas, incluidos los cambios en las habilidades sociales, el manejo de la tecnología ha traído nuevos métodos de contacto, pero no todas estas nuevas formas de relación pueden ser beneficiosas, especialmente si se reemplaza la vida real, por una vida virtual. Por otra parte, se evidencia que las alumnas afrontan las tareas académicas de aprendizaje de forma automática y memorística, sin preocuparse por entender lo que están haciendo, solo para cumplir con lo que se les encomienda. Este comportamiento de las alumnas no les permite desarrollar aprendizajes complejos de alta calidad, más bien fomenta el facilismo académico porque desarrollan sus actividades y experiencias de aprendizaje de una manera equivocada. Si bien la problemática detectada puede deberse a múltiples factores, asimismo, se debe señalar que es difícil para las alumnas autorregulen su aprendizaje porque aún no han desarrollado estrategias y habilidades sociales que puedan establecer con éxito un mecanismo de aprendizaje, si esto continúa, esto conducirá a un declive en el nivel de aprendizaje y al desarrollo de las habilidades de pensamiento necesarias para afrontar con éxito las condiciones académicas laborales que exige la vida de los estudiantes. Por ello, es necesario e importante gestionar adecuadamente las habilidades sociales avanzadas en su desempeño académico y profesional. El mercado laboral requiere de profesionales con suficientes habilidades sociales y especializadas en el campo de las herramientas técnicas en línea. Por lo tanto, esta relación también es importante en su uso. Es apropiado comparar las nuevas tecnologías con las habilidades sociales porque su comportamiento tendrá un impacto en la sociedad cuando ejerzan su profesión.

Por lo anteriormente mencionado se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020? Asimismo, se planteó los problemas específicos: a) ¿Cuál es la influencia de las habilidades sociales y la dimensión diseño instruccional de las alumnas del IESTP, Huaycan,

2020? y b) ¿Cuál es la influencia de las habilidades sociales y la dimensión rol del docentes de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020? c) ¿Cuál es la influencia de las habilidades sociales y la dimensión tecnología de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020? d) ¿Cuál es la influencia de las habilidades sociales y la dimensión organización de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?

La investigación se justifica de manera teórica, porque el estudio amplió el ámbito de aplicación de las teorías sobre las habilidades sociales y aprendizaje en entornos virtuales, de esta manera se transforma en un referente para nuevas investigaciones. De manera práctica, porque en base al estudio que se realizó sobre las habilidades sociales y aprendizaje en entornos virtuales, se pudo plantear conclusiones y recomendaciones. Se justifica de forma social, puesto que sus beneficiarios son las estudiantes y la mejora que puede lograrse en ello tiene repercusión en la sociedad que los incluye.

El objetivo general de la investigación es: Determinar la influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020. Asimismo, se planteó los objetivos específicos: a) Determinar la influencia de las habilidades sociales y las dimensiones diseño instruccional en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020, b) Determinar la influencia de las habilidades sociales y el rol del docente en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020, c) Determinar la influencia de las habilidades sociales y la tecnología en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020 y d) Determinar la influencia de las habilidades sociales y la organización en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.

Asimismo, se planteó la siguiente hipótesis general: Las habilidades sociales influyen significativamente en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020. Asimismo, se planteó las siguientes hipótesis específicas: Existe influencia de las habilidades sociales y las dimensiones diseño instruccional, rol del docente, tecnología y organización de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.

II. MARCO TEÓRICO

En los antecedentes internacionales se encontró la investigación de Chogllo y Miranda (2018) en su investigación sobre tendencias tecnológicas en el aula para estimular el aprendizaje cooperativo en estudiantes en Guayaquil. El objetivo fue orientar el uso de las tendencias tecnológicas para el fortalecimiento del aprendizaje cooperativo. Enfoque cuantitativo, descriptiva, explicativa. La población fue de 132 estudiantes. Utilizaron la encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento. Los resultados evidenciaron que el 38% de los encuestados están de acuerdo con el uso de las tendencias tecnológicas influye en el aprendizaje cooperativo. Concluyendo que los discentes no mantienen un total conocimiento acerca del uso y los beneficios que contraen las tendencias tecnológicas.

En la investigación realizada por Rodríguez y Vaca (2018) estudió el impacto del empleo de las plataformas E-learning, como alternativa educativa en el aprendizaje de los estudiantes en el Ecuador. Estudio cuantitativo, descriptivo. La encuesta constituye la técnica empleada. La muestra fue de 256 estudiantes. En los resultados se evidenciaron que el 56.64% de los estudiantes catalogan de aceptable las condiciones tecnológicas de las universidades estudiadas, un 34.77% consideran que la preparación pedagógica en las plataformas e-learning es buena. La conclusión es que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que estas herramientas pueden ayudar a que el aprendizaje presencial coincida con el aprendizaje a distancia, por lo que su apreciación del uso de plataformas de e-learning es positiva.

Asimismo, Hi Fong (2015) en su trabajo sobre el uso de las redes sociales en el aprendizaje en Guayaquil. Su investigación involucra métodos cuantitativos y diseño transversal no experimental. Se concluye que el 39,2% de los alumnos conoce el espacio que brindan las redes sociales como herramienta didáctica. Por ello, también creen que la herramienta brinda un fuerte apoyo al aprendizaje constructivista, y estas plataformas de comunicación virtual son un método de enseñanza para promover el aprendizaje; sin embargo, con base en los resultados obtenidos en el trabajo, los educadores descuidan su uso como herramienta de enseñanza.

En el estudio sobre el uso de internet y habilidades sociales en estudiantes en Bogotá, realizado por Galindo y Reyes (2015) la población de estudio fue de 108 estudiantes. La investigación fue descriptiva cuantitativa. Aplicaron cuestionario el test de adicción a Internet y la escala de habilidades sociales. Los resultados indicaron que hay una relación negativa media $r_h = -0.331$ entre las dos variables. Concluyendo que a mayor uso de Internet menor es la Habilidad Social.

En los antecedentes nacionales se encontró la investigación de Vega (2019) sobre entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en los estudiantes en Lima. El estudio se realizó en 171 estudiantes. Los resultados indicaron que un 55% de los datos se ubica en el nivel medio en lo que respecta a su percepción sobre el entorno virtual de aprendizaje y para las habilidades metacognitivas está en el nivel medio con un 62.0%. Asimismo, hay una correlación entre las variables de $r_h = 0.837$. Concluyendo que la percepción de los discentes con respecto los entornos virtuales de aprendizaje y las habilidades metacognitivas se expresan preferentemente en un nivel medio. Asimismo, se demostró que hay relación alta positiva entre las variables.

Así también, se encontró la investigación de La Cruz y Toscano (2019) que tuvo como propósito de determinar la relación entre las variables consumo de nuevas tecnologías de la comunicación y las habilidades sociales en alumnos. Esta investigación fue básica, descriptiva-correlacional y no experimental, utiliza a 200 estudiantes semestre 2018 – I como muestra, aplicó un cuestionario para cada variable. De acuerdo a los resultados se puede enfatizar que existe una relación directa y moderada entre las variables de investigación, el nivel de correlación y contraste de hipótesis fue $t = 0.440$. La conclusión muestra que existe una relación moderada entre las variables, asimismo en los estudiantes que el consumo de las tics afectan el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes en un 59,50%.

Por su parte, Alana (2018) estudió sobre las necesidades de fortalecer las habilidades sociales en estudiantes como componente importante para su desarrollo profesional en Huancayo. El estudio fue cuasi experimental. La muestra fue de 60 estudiantes; se aplicó el módulo educativo socializarte y el cuestionario de habilidades sociales. Los resultados confirmaron que antes de la adopción del modelo de educación socializada, no existía diferencia significativa entre el grupo

experimental y el grupo de control en habilidades sociales, $T = 0.29$, $p = 0.773$; de igual manera, existe evidencia de que luego de la adopción del modelo de educación, el grupo experimental y Existen diferencias significativas en las medias de las habilidades sociales avanzadas en el grupo de control, lo que es beneficioso para el grupo experimental $T = 13,93$ y $p = 0$. La conclusión es que la influencia del módulo educativo Socializarte es significativa en las habilidades sociales avanzadas de los estudiantes.

Del mismo modo, Ikemiyashiro (2017) realizó un estudio sobre el uso de redes sociales virtuales y habilidades sociales en 333 estudiantes que utilizaron un diseño de relevancia no experimental, utilizaron dos cuestionarios para determinar el grado de obsesión por las redes sociales en un 36% Entre la población moderada, el 43,5% de los participantes se encontraba en un nivel moderado en cuanto a factores de control personal, también hay evidencia de que el grado de uso excesivo de las redes sociales es relativamente alto, 32,9%. Asimismo, los resultados mostraron que el uso de las redes sociales virtuales se relaciona de forma negativa e inversa con las habilidades sociales es decir un $-0,333$.

Por su parte, Martínez (2016) en su investigación de tipo descriptivo-correlacional, cuyo propósito fue conocer las relaciones entre las variables habilidades sociales y el uso de las TIC. Los resultados mostraron que el nivel de habilidades sociales fue superior al 60,9%, mientras que la variable uso de técnicas de tic fue del 39,1%. De manera similar, al realizar una prueba de comparación de hipótesis, encontramos que (p) era 0.012 en la asignatura de lógica, y encontramos que el X^2 "(chi-cuadrado) calculado era mayor que la lista X^2 , y luego aceptamos la hipótesis alternativa e inferimos donde habilidades sociales y educación en TIC hay una conexión entre ellas.

Asimismo, La Rosa (2015) en su trabajo sobre habilidades sociales y su relación con el aprendizaje cooperativo. El estudio fue correlacional-transeccional. La muestra fue de 110 estudiantes. En los resultados se evidenciaron que hay relación entre las dimensiones habilidades sociales básicas y el aprendizaje cooperativo con un $rh=0.687$, asimismo, existe relación entre la dimensión habilidades sociales complejas con un $rh=0.741$. Y existe una correlación positiva alta entre la variable habilidades sociales y la variable aprendizaje cooperativo con

un $rh=0.824$. Concluyendo que la posibilidad de que las habilidades sociales estén relacionadas con el aprendizaje cooperativo es del 95%, presentando una correlación directa y significativa del 82,4%.

La variable habilidades sociales se fundamenta con la teoría del aprendizaje social, se refiere al intercambio de las relaciones recíprocas entre lo intrínseco y extrínsecos según el ambiente y las situaciones. En este punto del aprendizaje el individuo es capaz de ejecutar en su formación de las habilidades el proceso de condicionamiento, empleando estímulos y correctivos como componente esencial en el desarrollo de determinadas conductas (Cherem *et al.*, 2015). La teoría socio-histórica, en la que menciona que las habilidades de un individuo empiezan en el entorno social. Asimismo, precisa que esta teoría hace ímpetu en aquellas actividades relacionadas con la interacción con otras personas y los procesos mentales involucrados en ellas (Díaz *et al.*, 2016).

Las definiciones de la variable: según Mendo *et al.* (2016) las habilidades sociales son herramientas primordiales para tener que un individuo tenga éxito personal y profesional. Para Marreros y Montalvo (2018) es aquella habilidad social que tiende a regular la conducta del individuo, para que pueda desenvolverse en un entorno interpersonal, manifestando sus emociones, deseos, actitudes, impulsos y comportamientos con un ímpetu acorde al entorno y el contexto en el que se encuentra. Las habilidades sociales son todas aquellas capacidades que permiten a un individuo a desarrollarse eficazmente con los procesos de interacción social y con aquellas que los rodean (Moctezuma, 2017). Por su parte Negoescu *et al.*, (2019) lo señala como los hábitos de conducta, del individuo, las cuales les permite tener fructuosas y mejores relaciones interpersonales. Asimismo, Butt *et al.*, (2018) lo especifica como un conjunto de actitudes y comportamientos que desenvuelve a un individuo para lograr interrelacionarse con otras personas tanto de forma ecuánime y beneficiosa. Por su parte Gutiérrez y López (2015) indican que es el conjunto de experiencias interpersonales, el cual nos posibilita a relacionarnos con las demás personas.

Las habilidades sociales son conductas exteriorizadas, visibles en los distintos escenarios interactivos en los que se sitúan de relieve y se logran a través de la labor comprometida socialmente o como resultado de una preparación específica (León *et al.*, 2015). De acuerdo con Dogan *et al.* (2017) Las habilidades

sociales cumplen un rol táctico en la vida del ser humano visto que esta se realiza a través de compromiso interpersonales, de ahí que un óptimo o deficiente grado de desarrollo de estas habilidades puede ser la opinión de placer o malestar para una persona. En el contexto psicológico, la aplicación de las habilidades sociales se ha utilizado como estrategia, dirigida a tratar la ansiedad social, depresión, alcoholismo, esquizofrenia, y otros déficits (Holst *et al.*, 2017). Según Labhane y Bavishar (2015) las habilidades sociales se componen de cognición, fisiología y comportamiento. Este componente se refiere al actuar de los individuos referidos a acciones verbales, paralingüísticos y no verbales. Así como sus emociones y sentimientos, atribuciones o interpretaciones del significado de diferentes situaciones de interacción social.

En el campo de la educación, las habilidades sociales se transmiten a través del comportamiento, lo que es contrario a la interacción positiva de algunos estudiantes con sus compañeros y profesores. El comportamiento destructivo dificulta la formación. Si la destructividad alcanza un nivel agresivo, ejercerá más presión sobre los docentes, lo que conducirá al deterioro de las relaciones interpersonales y el desempeño escolar (McDaniel *et al.*, 2017).

Para Delgado *et al.* (2016) en el ámbito social las habilidades pueden garantizar el éxito de las personas a través de sus relaciones interpersonales, por ejemplo, para los niños su capacidad de interactuar con otras personas importantes (padres, familiares, profesores, conocidos, etc.). Asimismo, Losa *et al.* (2018) precisa que en el ámbito laboral las habilidades hacen que la comunicación sea eficaz, al momento de realizar una entrevista de selección de personal, asimismo, influye que un individuo sea mejor líder, y que tenga compromiso con un equipo de trabajo (Patrício *et al.*, 2015). En el ámbito de relaciones familiares, las habilidades comunicativas están dirigidas principalmente a las parejas, padres e hijos (Salavera *et al.*, 2017).

Para las dimensiones de las variables habilidades sociales se consideró lo escrito por Bustos *et al.* (2015): Se refiere a la conceptualización de la calidad del desempeño del rol del individuo como estudiante y trabajador. En este punto, las personas tienen dos opciones para las relaciones positivas o negativas, a) saber, el rendimiento académico / laboral, la aceptación y el respeto de los compañeros, y otros factores como el ausentismo académico/laboral y el conflicto. b)

Autoconcepto social: Se refiere a la generalización de la persona de su desempeño en las relaciones sociales, es decir, su relación con las emociones parentales, comprensión y apoyo a las prácticas de socialización, y la relación con relaciones negativas forzadas, indiferencia y negligencia. c) Autoconcepto Emocional: se refiere a la percepción del estado emocional de una persona y la forma en que reacciona ante determinadas situaciones de su vida diaria. d) Autoconcepto Familiar: se refiere a la percepción que se tiene del ámbito familiar de un individuo, e) Autoconcepto Físico: este factor hace referencia a la percepción a lo corporal y las condiciones físicas de un individuo.

Las teorías y enfoques educativos se han transformando según el cambio y desarrollo de la sociedad y la manera en que su esfera productiva va marcando nuevos parámetros, de tal manera que las metas educativas en cuanto a la formación de los discentes en sus diferentes disciplinas han tenido que sujetarse paralelamente a este versátil proceso de la sociedad a la que se debe el hombre (Rodríguez y Espinoza, 2017). La variable aprendizaje en entorno virtuales se fundamenta con las siguientes teorías: El Conectivismo, esta teoría sustenta que el aprendizaje en la era digital se da en cualquier lugar en un entorno disperso y cambiante; es decir, cuando se aplica a organizaciones o bases de datos se recolectarán contactos o información profesional, con la aparición de la Web 2.0, se deben adoptar métodos de enseñanza modernos para mejorar las posibilidades de esta "nueva Internet". Para ello, es necesario integrar la enseñanza de las tecnologías de la información y la comunicación, en el marco de las potencialidades de las herramientas de software social en el aula (Zapata, 2015). El constructivismo, esta teoría busca mejorar la autonomía de los estudiantes, haciéndolos partícipes activos y conscientes de su propio desarrollo de conocimientos, actividad que se puede mejorar de acuerdo con las orientaciones docentes. Además, la teoría enfatiza el rediseño, reordenamiento y reconstrucción de actividades internas, planes y modelos mentales en el proceso de aprendizaje, por tanto, el aprendiz quien establece y explica la realidad construida según sus modelos mentales (Martín *et al.*, 2017).

En ese sentido Ardila *et al.* (2015) definen el aprendizaje en entorno virtual como su sistema de gestión de aprendizaje, el cual se encuentra implementado en un servidor web, desde el cual se tiene accesos y proporciona servicios y

herramientas tecnológicas con la finalidad de dar soporte en los procesos de formación de los alumnos mediante actividades de seguimiento y evaluación para lo cual hace usos de actividades como chats, foros, videos conferencias, y cuentan con recursos que les permiten administrar actividades, gestionar usuarios, cursos y emplear herramientas de comunicación. Al respecto Hernández y Ortega (2015) han puesto de manifiesto que los modelos comunicacionales virtuales deben propiciar calidez y cercanía, por cuanto refuerzan los estados emocionales positivos del alumnado aumentando su disfrute en el proceso de aprendizaje. Según Baris (2015) el aprendizaje en entornos virtuales no es más que una diferenciación del sistema tradicional de educación que pretende resolver la comunicación asíncrona entre el discente y profesor.

En cuanto a Al-Gahtani (2016) asume que es un proceso de aprendizaje – enseñanza tecnológica, los cuales son desarrollados en ambientes web basados en aplicaciones de software con el sobrenombre de plataformas virtuales de formación. Asimismo, Ramírez-Correa *et al.* (2016) sostiene que el aprendizaje en entornos virtuales, está encaminado a ayudar a los capacitadores a remitir los recursos de aprendizaje, atender su progreso y autorizar que los estudiantes tengan umbral a herramientas de educación para sus lecciones. En el caso de Farrell y Rushby (2017) precisan que el aprendizaje en entornos virtuales es un proceso que permite los profesores establecer la adaptación de los materiales educativos a formatos web, para que estos puedan ser usados por estudiantes de forma virtual. Según Kryukov y Gorin (2017) el aprendizaje en un entorno virtual tiene como objetivo desarrollar métodos dinámicos para buscar e identificar los mejores estilos de aprendizaje de los discentes. Por su parte, Ali *et al.* (2018) señaló que el aprendizaje en entornos virtuales es un método orientado a simplificar la información pedagógica entre los participantes en el proceso educativo, ya sea a distancia, presencial, o mixto. Para, Rodríguez (2020) quien define el aprendizaje en entornos virtuales como una herramienta de proceso de enseñanza habilitado virtualmente (vía extranet e intranets) cuyo propósito es perfeccionar la enseñanza tradicional y además permitir la mejora de métodos de aprendizaje más flexibles y portables u otras redes.

Según, Díaz y Castro (2017) este tipo de aprendizaje en entornos virtuales requiere un cierto grado de flexibilidad, y sus elementos básicos deben incluir:

módulos de noticias y tareas asignados por los docentes, foros establecidos para eliminar dudas sobre temas específicos y estudiantes. Interactuar con el profesor en tiempo real. Se trata de un glosario para entender la terminología utilizada por el profesor, correo electrónico, intercambio de archivos, etc. Por el contrario, Gisbert y Johnson (2015) creen que este proceso interactivo diferente brinda a las personas la oportunidad de innovar y actualizar las recomendaciones metodológicas educativas.

El aprendizaje en entornos virtuales consta de las siguientes dimensiones según Ruíz y Dávila (2014) son: a) Diseño instruccional: son los procesos de las actividades sistemáticas, las instrucciones, tareas, estrategias de evaluación entre otros, las cuales se encargan de las preparaciones de los ambientes para la realización de los aprendizajes. El diseño instruccional especifica las actividades que se utilizarán en el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de las recomendaciones de capacitación para el curso. Cabe mencionar que contar con un modelo de enseñanza puede promover el desarrollo de materiales didácticos, contenidos didácticos y evaluación, lo que ayudará a docentes y estudiantes a tomar en cuenta la implementación de los recursos anteriores. El diseño instruccional debe ser suficiente para cumplir con los requisitos institucionales y el alumno porque mejorará la calidad del proceso de enseñanza. b) Rol del docente: es el acompañamiento que realiza el docente para impartir enseñanza de forma pedagógica, social, administrativa y técnica de forma adecuada y oportuna. c) Tecnología: son todos los componentes tangibles e intangibles para el desarrollo de los programas virtuales educativos. Asimismo, es la accesibilidad, y navegabilidad, herramienta de interacción y comunicación con lo que cuenta la organización para el desarrollo de las actividades académicas. d) Administración: comprende los trámites que se realiza para las actividades académicas dentro de un programa virtual.

En el contexto de la historia social orientada a lograr la integración de la educación, el proceso de enseñanza en el entorno virtual debe estar orientado hacia el desarrollo personal y la mejora profesional de la práctica educativa de todos los involucrados (Welch *et al.*, 2015). La calidad del proceso depende en gran medida de las posibilidades que ofrece el sistema, pero las características del estudiante como parte del contexto virtual particular son también decisivas para

acabar de determinar que uso hace de esas posibilidades que se le presentan, así como por supuesto las indicaciones del profesor (Cidral *et al.*, 2018) dicho proceso debe ser dinámico y flexible, comprendiendo etapas de cognición y metacognición que significa aprender algo y aprender cómo controlar dicho proceso, y que constituye una nueva visión del aprendizaje.

De manera similar, Sabulsky (2019) señaló que existe la necesidad de simplificar el uso de métodos innovadores por parte de los docentes en la integración de las TIC en la educación. En lo que respecta a León (2017) la mayoría de las instituciones educativas cuentan en la actualidad con campus virtuales y herramientas de apoyo basadas en Internet, lo que facilita el proceso educativo de enseñanza a los estudiantes, lo que obliga a avanzar en el proceso de virtualización de los participantes en este campo.

III. METODOLOGÍA

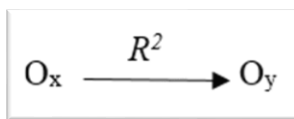
3.1. Tipo y diseño de investigación

La indagación según su finalidad es básica puesto que se realizó la búsqueda de fuentes bibliográficas para sustentar el fundamento teórico que contribuyó a incrementar el conocimiento de las variables (Eyisi, 2016).

El diseño de investigación es no experimental, transversal, explicativa, donde no hay manipulación de la variable (Curtis *et al.*, 2016).

Figura 1.

Esquema del diseño



Donde:

O_x : Valor de la variable independiente: Habilidades sociales

O_y : Valor de la variable dependiente: Aprendizaje en entornos virtuales

R^2 : Prueba de regresión logística ordinal

3.2. Variables y operacionalización

Habilidades sociales.

Definición conceptual. Las habilidades sociales son un conjunto de conductas verbales y no verbales, que son observables en diferentes contextos de interacción que tiene una persona con otra (Bustos *et al.*, 2015).

Definición operacional. La variable habilidades sociales tiene cinco dimensiones y para medirlas se utilizó un cuestionario conformado por 30 ítems distribuido de la siguiente manera: Autoconcepto académico (6 ítems), Autoconcepto social (6 ítems), Autoconcepto emocional (6 ítems), Autoconcepto familiar (6 ítems) y Autoconcepto físico (6 ítems). Se utilizó la escala ordinal, policotómica. Los valores finales establecidos fueron: Alto, medio y bajo (Ver Matriz de operacionalización Anexo 3).

Aprendizaje en entornos virtuales

Definición conceptual. Para Al-Gahtani (2016) asume que es un proceso de aprendizaje – enseñanza tecnológica, los cuales son desarrollados en ambientes web basados en aplicaciones de software con el sobrenombre de plataformas virtuales de formación.

Definición operacional. La variable aprendizaje en entornos virtuales es de escala ordinal policotómica, se descompuso en cuatro dimensiones: Diseño instruccional, rol del docente, tecnología y organización; y se utilizó la escala ordinal, policotómica. Los valores finales establecidos fueron: Regular, bueno y muy bueno (Ver Matriz de operacionalización, Anexo 3).

3.3. Población, muestra y muestreo

Según, Ventura-León (2017) la población es el universo de estudio con características similares para la medición de la investigación. La población de estudio estuvo conformada por la totalidad de alumnas matriculadas en la carrera profesional de enfermería del IESTP Huaycán, en el semestre 2020-2, turno diurno, haciendo un total de 150 estudiantes.

Tabla 1

Distribución de la población

Institución educativa	Semestre	Cantidad de estudiantes
IESTP "Huaycán"	II	50
	IV	50
	VI	50
Total		150

Nota. Información obtenida de las nóminas de matrícula.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en el año 2020 de los semestres II, IV y VI de la carrera de enfermería del IESTP de Huaycán, turno mañana.
- Estudiantes que aceptan voluntariamente participar en el estudio.

Criterios de exclusión

- Estudiantes matriculados retirados, inhabilitados y con reserva de matrícula de la IESTP, Huaycán.
- Negativa de los estudiantes a participar en el estudio.

La muestra es un subconjunto representativo de un universo o el todo (Ventura-León, 2017). En este estudio, la muestra es no probabilístico, intencional por conveniencia, se trabajó con 90 estudiantes de los semestres II, IV y VI de la carrera de enfermería del IESTP de Huaycán, turno mañana.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica. La técnica empleada para recopilar los datos para la presente investigación fue la encuesta. Para Creswell y Plano (2018) la encuesta es aquella técnica de recopilación de la información con un propósito específico.

Instrumentos. Según Creswell y Plano (2018) los instrumentos son las herramientas que utiliza el investigador para recoger la información que se desea conocer. Los instrumentos utilizados en la presente investigación fueron dos cuestionarios, para la recolección de información de la variable Habilidades sociales se elaboró un cuestionario con 30 ítems; y para medir la variable aprendizaje en entornos virtuales se elaboró un cuestionario con 40 ítems (Ver Anexo 4).

Validez. Según Creswell y Plano (2018) la validez puede comprenderse como la concordancia entre lo medido y lo que se desea medir. La validez de los instrumentos se realizó a través de un juicio de expertos, para conocer la probabilidad de error en la configuración del instrumento y conocer si son válidos, asimismo determinaron la validez de contenido de los mismos. (Ver Anexo 5).

Tabla 2

Resultados de expertos para la validez de los cuestionarios Habilidades sociales y aprendizaje en entornos virtuales

	Experto	Resultado
1	Dr. Jorge Carrillo Flores	Aplicables
2	Dra. Silvia Alza Salvatierra	Aplicables
3	Mg. Sonia Romero Vela	Aplicables

La confiabilidad es el grado de precisión de la medida en que el instrumento repetidamente produce iguales resultados (Creswell y Plano, 2018). Los instrumentos fueron medidos en una prueba piloto con la participación de 20 estudiantes de la carrera de enfermería del turno nocturno de los semestres que no pertenecen a la población de estudio de la investigación. Obteniendo los coeficientes alfa de cronbach de 0.962 para habilidades sociales y 0.979 para aprendizaje en entornos virtuales indicando los instrumentos son confiables ($\alpha > 0.8$). En el Anexo 6 se adjunta resultados de la confiabilidad.

3.5. Procedimientos

El procedimiento de recolección de la información se realizó mediante la aplicación de los cuestionarios, los cuales fueron enviados a través de formularios digitales a todas las alumnas del IESTP Huaycán que pertenecieron a la muestra. Para ello, se realizaron coordinaciones previas con la directora, informándole del propósito de los cuestionarios y la forma de desarrollarlo. El envío de los instrumentos se realizó mediante un enlace vía WHATSAPP. En el cuestionario se incluyó una casilla para ser activada por el encuestado para indicar su conformidad en participar en la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis descriptivo se elaboró una base de datos en Excel, organizando los resultados en función de los niveles de las variables y sus dimensiones, y fueron presentados en tablas de distribución de frecuencias. Con respecto a la prueba de hipótesis, se determinó el uso de pruebas no paramétricas, porque las variables son de escala ordinal. Se aplicó la regresión logística ordinal para determinar la relación de dependencia de las variables.

3.7. Aspectos éticos

Para la recolección de la información se consideró la participación libre y voluntaria de las alumnas de la carrera de enfermería del IESTP Huaycán, quienes evidenciaron su conformidad al momento de responder el cuestionario virtual, de igual manera la información recolectada se utilizó únicamente para los fines educativos, respetando la confidencialidad de esta. Se demostró una cultura

responsable en investigación, en la veracidad de los datos, el respeto los derechos de autor y las normas APA.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 3

Distribución de frecuencias de la variable Habilidades sociales y dimensiones

Nivel	VI. Habilidades sociales		D1. Autoconcepto académico		D2. Autoconcepto social		D3. Autoconcepto emocional		D4. Autoconcepto familiar		D5. Autoconcepto físico	
	F	%	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%
Bajo	53	58.9	54	60.0	57	63.3	55	61.1	59	65.6	52	57.8
Medio	24	26.7	15	16.7	21	23.3	20	22.2	14	15.6	25	27.8
Alto	13	14.4	21	23.3	12	13.3	15	16.7	17	18.9	13	14.4
Total	90	100.0	90	100.0	90	100.0	90	100.0	90	100.0	90	100.0

En la Tabla 3 se muestra que la variable independiente Habilidades sociales, es percibida por el 58.9% de los estudiantes encuestados en un nivel Bajo, al igual que en sus dimensiones D1. Autoconcepto académico (60%), D2. Autoconcepto social (63.3%), D3. Autoconcepto emocional (61.1%), D4. Autoconcepto familiar (65.6%) y D5. Autoconcepto físico (57.8%); es decir, más de la mitad de los estudiantes considera que sociales se encuentran en proceso de desarrollo; en cuanto al aspecto académico, aun encuentran que deben mejorar en el cumplimiento de tareas escolares, su participación en clases, asimismo son conscientes que esos factores afectan el aprecio de sus profesores en cuanto a la calidad de estudiantes que son. En el aspecto social, la interacción en entornos virtuales ha afectado su nivel de sociabilidad y amistad con sus pares y docentes. En el aspecto emocional, perciben cambios emocionales y en su capacidad de respuesta al compromiso académico son bajos. En el aspecto familiar, consideran que su nivel de implicación y participación en el hogar se ha visto afectado por las circunstancias y que deben mejorar. En el aspecto físico manifiestan un nivel de inseguridad en cuanto a su físico y condición física, en parte por el aislamiento y también porque sus estándares se afectan por estereotipos.

Tabla 4

Distribución de frecuencias de la variable Aprendizaje en entornos virtuales y dimensiones

Nivel	VD. Aprendizaje en entornos virtuales		D1. Diseño instruccional		D2. Rol del docente		D3. Tecnología		D4. Organización	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Regular	56	62.2	55	61.1	52	57.8	54	60.0	57	63.3
Bueno	22	24.4	20	22.2	23	25.6	21	23.3	18	20.0
Muy bueno	12	13.3	15	16.7	15	16.7	15	16.7	15	16.7
Total	90	100.0	90	100.0	90	100.0	90	100.0	90	100.0

En la Tabla 4 se muestra que, el 62.2% de los discentes encuestados considera que la variable dependiente Aprendizaje en entornos virtuales, se ubica en un nivel Regular, al igual que en sus dimensiones. Respecto a la D1. Diseño instruccional, el 61.1% opina que los objetivos, contenidos y recursos de la plataforma son entendibles de manera parcial, las tareas/actividades diseñadas deben mejorarse para facilitar el logro de los objetivos; deben proveer material complementario actual y entendible para fortalecer sus conocimientos; asimismo, la interacción social en las sesiones de aprendizaje de la plataforma permite el trabajo en equipo y la evaluación de forma regular. En cuanto a D2. Rol del docente, el 57.8% de los estudiantes perciben que la atención de los docentes a consultas, tutoría y retroalimentación es regular, y que el clima de respeto durante las sesiones de aprendizaje debe fortalecerse con estrategias que favorezcan la interacción. Respecto a la D3. Tecnología, el 60% de los encuestados consideran que la institución provee recursos tecnológicos de forma limitada en cuanto a navegabilidad, herramientas de interacción y de comunicación en la plataforma educativa. En la D4. Organización, el 63.3% de los estudiantes consideran que el área administrativa brinda un servicio regular en cuanto a los procesos de matrícula, y orientaciones tecnológicas, en la conformación de grupos colaborativos y en el seguimiento del progreso del aula.

4.2. Análisis inferencial

Para realizar el análisis inferencial se realizaron pruebas no paramétricas dado que los datos son categóricos y ordinales analizados. Para la comprobación de la

hipótesis se aplicó la regresión logística ordinal para determinar la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si p valor < 0.05 se rechaza H_0 , si p valor > 0.05 no se rechaza (se acepta) H_0

Prueba de hipótesis general

H_0 : Las habilidades sociales no influyen significativamente en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP "Huaycan", 2020.

H_i : Las habilidades sociales influyen significativamente en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP "Huaycan", 2020.

Tabla 5

Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	85.840				Cox y Snell 0.555 Nagelkerke 0.663
Final	12.907	72.933	2	0.000	McFadden 0.446

Función de enlace: Logit.

La tabla 5 muestra la prueba de verosimilitud donde el modelo final obtuvo un coeficiente Chi cuadrado= 72.933 y un valor $p=0.000 < 0.05$ indica que entre las habilidades sociales y el aprendizaje en entornos virtuales existe una dependencia significativa, por tanto, el modelo mejora el ajuste y es pertinente aplicar la regresión logística ordinal en el análisis. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado=0.663 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 66.3% en la variable aprendizaje en entornos virtuales. Asimismo, se realizaron pruebas adicionales como la prueba de bondad de ajuste (Anexo 9) corroborando que el modelo se ajusta adecuadamente a los datos.

Tabla 6

Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la variable aprendizaje en entornos virtuales

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	IC al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AVD = 1]	-4.537	0.991	20.983	1	0.000	-6.479	-2.596
	[AVD = 2]	-1.218	0.660	3.406	1	0.065	-2.511	0.075
Ubicación	[AVI=1]	-6.803	1.095	38.631	1	0.000	-8.948	-4.658
	[AVI=2]	-3.801	0.985	14.895	1	0.000	-5.731	-1.871
	[AVI=3]	0 ^a			0			

Función de enlace: Logit.

^a. Este parámetro está establecido en cero porque es redundante.

El resultado de la prueba de Wald = 14.895 permite contrastar que el coeficiente es significativamente diferente de 0, dado el p-valor = 0.000 < 0.05, indica que el procedimiento ordinal es viable. Por tanto, se comprueba una influencia significativa de la variable habilidades sociales sobre la variable aprendizaje en entornos virtuales.

Para el modelo probado indica que las habilidades sociales aportan significativamente en el aprendizaje en entornos virtuales de las estudiantes porque p valor 0.000 < 0.05. Los resultados expuestos hasta este punto permiten inferir que las habilidades sociales influyen en el aprendizaje en entornos virtuales de las estudiantes.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀: La variable habilidades sociales no influye significativamente en la dimensión diseño instruccional.

H₁: La variable habilidades sociales influye significativamente en la dimensión diseño instruccional.

Tabla 7

Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D1. Diseño instruccional

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado
Sólo intersección	94.666				Cox y Snell 0.600 Nagelkerke 0.709
Final	12.301	82.365	2	0.000	McFadden 0.490

Función de enlace: Logit.

La tabla 7, indica el ajuste de los modelos mediante la prueba de verosimilitud y el modelo final con un Chi cuadrado = 82.365 y valor $p=0.000 < 0.05$, permiten afirmar que la variable habilidades sociales influye de manera significativa en la dimensión diseño instruccional, por tanto, el modelo mejora el ajuste y es pertinente aplicar la regresión logística ordinal en el análisis. La variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado = 0.709 explica una variación del 70.9% de la variable habilidades sociales en la dimensión diseño instruccional.

Tabla 8

Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión diseño instruccional

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	IC al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AD1VD = 1]	-5.486	1.226	20.014	1	0.000	-7.890	-3.083
	[AD1VD = 2]	-2.489	1.043	5.701	1	0.017	-4.533	-0.446
Ubicación	[AVI=1]	-7.754	1.312	34.935	1	0.000	-10.325	-5.183
	[AVI=2]	-4.551	1.210	14.142	1	0.000	-6.923	-2.179
	[AVI=3]	0 ^a			0			

La prueba Wald = 14.142 determina que el coeficiente es significativamente diferente de 0, dado $p\text{-valor} = 0.000 < 0.01$, por tanto, el procedimiento ordinal es viable. Se comprueba una influencia significativa de las habilidades sociales sobre la dimensión diseño instruccional.

Prueba de hipótesis específica 2

H₀: La variable habilidades sociales no influye significativamente en la dimensión rol del docente.

H₂: La variable habilidades sociales influye significativamente en la dimensión rol del docente.

Tabla 9

Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D2. Rol del docente

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	
Sólo intersección	93.697				Cox y Snell	0.594
Final	12.576	81.120	2	0.000	Nagelkerke	0.695
					McFadden	0.467

Función de enlace: Logit.

La prueba de verosimilitud y final de Chi cuadrado de 81.120, donde el valor $p=0.000 < 0.05$ indica la influencia de la variable habilidades sociales en la dimensión rol del docente, por tanto, el modelo mejora el ajuste y es pertinente aplicar la regresión logística ordinal en el análisis. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.695 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 69.5% en la dimensión rol del docente.

Tabla 10

Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión Rol del docente

		Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	IC al 95%	
							Límite inferior	Límite superior
Umbral	[AD2VD = 1]	-5.722	1.234	21.486	1	0.000	-8.141	-3.302
	[AD2VD = 2]	-2.488	1.042	5.700	1	0.017	-4.531	-0.446
Ubicación	[AVI=1]	-7.611	1.297	34.420	1	0.000	-10.154	-5.069
	[AVI=2]	-4.562	1.210	14.209	1	0.000	-6.933	-2.190
	[AVI=3]	0 ^a			0			

El resultado de la prueba de Wald = 14.209 permite contrastar que el coeficiente es significativamente diferente de 0, dado $p\text{-valor} = 0.000 < 0.01$, por tanto, el procedimiento ordinal es viable. Se comprueba una influencia significativa de la variable habilidades sociales sobre el rol del docente.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀: La variable habilidades sociales no influye significativamente en la dimensión tecnología.

H₃: La variable habilidades sociales influye significativamente en la dimensión tecnología.

Tabla 11

Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D3. Tecnología

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	
Sólo intersección	80.864				Cox y Snell	0.501
Final	18.329	62.536	2	0.000	Nagelkerke	0.590
					McFadden	0.368

Función de enlace: Logit.

La prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 62.536, muestra un valor $p=0.000 < 0.05$ indicando que entre la variable habilidades sociales y la dimensión tecnología existe una dependencia significativa, por tanto, el modelo mejora el ajuste y es pertinente aplicar la regresión logística ordinal en el análisis. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.590 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 59% en la dimensión tecnología.

Tabla 12

Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión Tecnología sobre las dimensiones de la variable aprendizaje en entornos virtuales

D3. Tecnología	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	IC al 95%		
						Límite inferior	Límite superior	
Umbral	[AD3VD = 1]	-3.633	0.825	19.406	1	0.000	-5.249	-2.017
	[AD3VD = 2]	-1.238	0.662	3.492	1	0.062	-2.536	0.060
Ubicación	[AVI=1]	-5.661	0.926	37.401	1	0.000	-7.476	-3.847
	[AVI=2]	-2.885	0.833	11.999	1	0.001	-4.517	-1.253
	[AVI=3]	0 ^a			0			

La prueba de Wald = 11.999 comprueba que el coeficiente es significativamente diferente de 0, dado $p\text{-valor} = 0.001 < 0.01$, por tanto, el procedimiento ordinal es viable. Entonces, se comprueba una influencia significativa de la variable habilidades sociales sobre la dimensión tecnología.

Prueba de hipótesis específica 4

H₀: La variable habilidades sociales no influye significativamente en la dimensión organización.

H₄: La variable habilidades sociales influye significativamente en la dimensión organización.

Tabla 13

Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado de D4. Organización

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	
Sólo intersección	69.278				Cox y Snell	0.452
Final	15.142	54.136	2	0.000	Nagelkerke	0.539
					McFadden	0.331

Función de enlace: Logit.

La tabla 13 muestra los datos de ajuste de los modelos, señalando la prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 54.136, donde el valor $p=0.000 < 0.05$ indica que entre la variable habilidades sociales y la dimensión organización existe una dependencia significativa, por tanto, el modelo mejora el ajuste y es pertinente aplicar la regresión logística ordinal en el análisis. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.539 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 53.9% en la dimensión organización.

Tabla 14

Pruebas de incidencia de la variable habilidades sociales en la dimensión Organización sobre las dimensiones de la variable aprendizaje en entornos virtuales

D4. Organización	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.	IC al 95%		
						Límite inferior	Límite superior	
Umbral	[AD4VD = 1]	-3.847	0.915	17.663	1	0.000	-5.641	-2.053
	[AD4VD = 2]	-1.730	0.774	4.991	1	0.025	-3.247	-0.212
Ubicación	[AVI=1]	-5.576	0.986	31.954	1	0.000	-7.510	-3.643
	[AVI=2]	-3.814	0.954	15.994	1	0.000	-5.683	-1.945
	[AVI=3]	0 ^a			0			

El resultado de la prueba de Wald = 15.994 comprueba que el coeficiente es significativamente diferente de 0, dado $p\text{-valor} = 0.000 < 0.01$, por tanto, el procedimiento ordinal es viable. Se comprueba una influencia significativa de la variable habilidades sociales sobre la dimensión organización.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo el objetivo general determinar la influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020. Los hallazgos determinaron que la variable trabajada guarda una influencia según el procesamiento de la información recabada a través de las herramientas utilizadas. En los resultados descriptivos de las variables de habilidades sociales en la Tabla 3, se muestra que el 58,9% de los estudiantes encuestados son de nivel bajo, el 26,7% son estudiantes de nivel medio y el 14,4% son estudiantes de nivel alto. En cuanto a la variable entorno virtual de aprendizaje en la Tabla 4, se puede observar que el 62,2% de los estudiantes encuestados cree que la variable está en un nivel regular, el 24,4% cree que la variable está en un buen nivel y el 13,3% cree que la variable está en un buen nivel. Luego de haber realizados el análisis estadísticos, en lo concerniente a la hipótesis general, en la tabla 5 se muestra la información de ajuste de los modelos, señalando la prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 72.933, donde el valor $p=0.000 < 0.05$ indica que entre las variables habilidades sociales y aprendizaje en entornos virtuales existe una dependencia significativa, por tanto, el modelo mejora el ajuste y es pertinente aplicar la regresión logística ordinal en el análisis. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.663 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 66.3% en la variable aprendizaje en entornos virtuales.

Estos resultados se asemejan con el trabajo realizado por La Rosa (2015) sobre habilidades sociales y el aprendizaje cooperativo en estudiantes. En los resultados se evidenciaron que existe relación positiva alta entre las variables presentando una correlación directa y significativa. Así también tenemos el trabajo de La Cruz y Toscano (2019) sobre consumo de nuevas tecnologías de la comunicación y las habilidades sociales, según los resultados se puede destacar que hay una influencia negativa entre ambas variables de investigación.

Por lo anteriormente señalado, se confirma con lo descrito por Dogan *et al.* (2017) quienes precisan que las habilidades sociales juegan un papel táctico en la vida de las personas, porque se logran a través de la comunicación interpersonal, por lo que el mejor o insuficiente nivel de desarrollo de estas

habilidades puede deberse a la sensación de placer o incomodidad de las personas con las habilidades sociales.

Comparando con nuestro estudio, los resultados se asemejan, ya que prevalece los niveles bajos y regulares de habilidades sociales y aprendizaje de entornos virtuales, donde se aplicó el estadístico de Chi cuadrado destacando que hay una dependencia significativa $p=0.000 < 0.05$.

Con respecto a los resultados de la hipótesis específica 1 en la tabla 6 muestra que variable habilidades sociales influye de manera significativa en la dimensión diseño instruccional siendo el Chi cuadrado = 82.365, el valor $p=0.000 < 0.05$, así como una variación del 70.9% de la variable habilidades sociales en la dimensión diseño instruccional. En el resultado descriptivo la dimensión diseño instruccional, el 61.1% opina que los objetivos, contenidos y recursos de la plataforma son parcialmente comprensibles, las tareas/actividades diseñadas deben mejorarse para promover la realización de los objetivos; deben proporcionar material complementario actual y entendible para potenciar el conocimientos; de igual forma, la interacción social en las sesiones de aprendizaje de la plataforma permite el trabajo en equipo y la evaluación periódica.

En relación a la hipótesis específica 1 se tuvo como resultado el antecedente el estudio de Choglo y Miranda (2018) sobre tendencias tecnológicas en el aula para estimular el aprendizaje cooperativo en estudiantes, los resultados evidenciaron que los encuestados están de acuerdo con el uso de las tendencias tecnológicas influye en el aprendizaje cooperativo. Concluyendo que los discentes no comprenden completamente el uso y los beneficios de las tendencias tecnológicas.

Lo anteriormente anunciado se corrobora con lo planteado por Ruíz y Dávila (2014) quienes señalaron que el diseño instruccional es el proceso de actividades sistemáticas, las instrucciones, tareas, estrategias de evaluación, etc., responsables de preparar el ambiente para el aprendizaje.

En la hipótesis específica 2, en la Tabla 7 indica la influencia de la variable habilidades sociales en la dimensión rol del docente, se aplicó la prueba de Chi cuadrado de 81.120, donde el valor $p=0.000 < 0.05$. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.695 explica que la

variable habilidades sociales produce una variación del 69.5% en la dimensión rol del docente. En cuanto a D2 Rol del docente, el 57.8% de las estudiantes creen que la atención de los docentes a la orientación, tutoría y retroalimentación es regular, y se debe adoptar estrategias interactivas para fortalecer el clima de respeto en el proceso de aprendizaje.

En relación a la hipótesis específica 2 se tuvo como resultado antecedente el estudio de Vega (2019) sobre entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas. Los resultados indicaron que predominan los niveles medios en ambas variables, asimismo hay una correlación entre las variables siendo alta positiva.

Lo señalado, se fundamenta con lo expresado por Ruíz y Dávila (2014) quienes precisan que el Rol del docente es impartir enseñanza de forma adecuada y oportuna de manera pedagógica, social, administrativa y técnica.

En la hipótesis específica 3, en la Tabla 8 se muestra que la prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 62.536, muestra un valor $p=0.000 < 0.05$ indicando que entre la variable habilidades sociales y la dimensión tecnología existe una dependencia significativa. Respecto a la D3. Tecnología, el 60% de los encuestados creen que la navegabilidad institución en la plataforma educativa, y los recursos tecnológicos son limitados.

En lo concerniente a la hipótesis específica 3, se tuvo como antecedente el estudio de Hi Fong, (2015) sobre el uso de las redes sociales en el aprendizaje en Guayaquil. Los resultados indicaron que las plataformas virtuales de comunicación son un método de enseñanza para promover el aprendizaje, así como para poder realizar cualquier tipo de trámite.

Lo mencionado se fundamenta con lo planteado por Ruíz y Dávila (2014) quienes precisan que la Tecnología son los componentes tangibles e intangibles del desarrollo de los programas de educación virtual. Asimismo, es una herramienta de accesibilidad, y navegabilidad, interacción y comunicación utilizada por las organizaciones para realizar actividades académicas.

En la hipótesis específico 4, en la tabla 9 se muestra la prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 54.136, donde el valor $p=0.000 < 0.05$ indicando que entre la variable habilidades sociales y la dimensión organización

existe una dependencia significativa. En cuanto a la D4. Organización, el 63.3% de los estudiantes creen que el área administrativa brinda servicios regulares en cuanto a los procesos de registro y orientaciones tecnológicas, en la conformación de grupos colaborativos y en el seguimiento del progreso del aula.

En relación a la hipótesis específica 4, los resultados obtenidos son similares a investigaciones previas de Rodríguez y Vaca (2018) sobre el impacto del uso de plataformas de e-learning como alternativa a la educación. Los resultados muestran que dominan niveles aceptables y buenos, y la conclusión es que hay opiniones de que los estudiantes coinciden en que estas herramientas pueden ayudar a que el aprendizaje presencial coincida con el aprendizaje a distancia. Lo descrito se respalda con lo expuesto por Ruíz y Dávila (2014) quienes precisan que la administración comprende los trámites que se realiza para las actividades académicas dentro de un programa virtual.

Se puede observar que, en todos los aspectos de las habilidades sociales y el aprendizaje en un entorno virtual, los resultados obtenidos en este estudio están a un nivel convencional. Los datos estadísticos para verificar la hipótesis muestran que las variables de investigación tienen un impacto significativo, aceptan hipótesis alternativas y rechazan la hipótesis nula.

VI. CONCLUSIONES

1. La variable habilidades sociales influye en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas lo cual se demuestra en los resultados de la prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 72,933 con un valor $p= 0.000 < 0.05$, es decir, que el aprendizaje en entornos virtuales logrado por las estudiantes se explica por el desarrollo de sus habilidades sociales. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado=0.663 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 66.3% en la variable aprendizaje en entornos virtuales.
2. De acuerdo con los resultados de la prueba de autenticidad y la prueba final de chi-cuadrado 82.365, se establece una influencia significativa de las habilidades sociales en la dimensión de diseño instruccional, $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$, lo que indica que la meta, contenido, actividad y evaluación del diseño instruccional es cultivar la interacción social de los estudiantes. Un factor importante de habilidad. La variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado = 0.709 explica una variación del 70.9% de la variable habilidades sociales en la dimensión diseño instruccional.
3. De acuerdo con los resultados de la prueba de autenticidad y la prueba final de chi-cuadrado 81.120, se determina que las habilidades sociales afectan significativamente el tamaño del rol del docente, valor de $p = 0.000 < 0.05$, lo cual indica que el rol del docente, en cuanto a su función de acompañante y tutor, mediador del aprendizaje, y el desarrollo de actividades de retroalimentación, y atención oportuna, entre otros, representa un factor relevante para el desarrollo de las habilidades sociales de las estudiantes. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.695 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 69.5% en la dimensión rol del docente.
4. Se estableció la influencia significativa de la variable habilidades sociales en la dimensión tecnología como muestran los resultados de la prueba de verosimilitud y la final de Chi cuadrado de 62,536 con un valor $p=0.000 < 0.05$, lo cual indica que la tecnología y las ventajas que ofrece en cuanto a navegabilidad, y herramientas de interacción y comunicación, constituye

factor importante para el desarrollo de las habilidades sociales de las estudiantes. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.590 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 59% en la dimensión tecnología.

5. De acuerdo con los resultados de la prueba de habilidad social y el resultado final de chi-cuadrado de 54.136 (valor de $p = 0.000 < 0.05$), se determina que la variable habilidades sociales afecta significativamente en la dimensión organización, lo cual indica que la organización de los procesos administrativos de matrícula, orientación, conformación de grupos y seguimiento de los estudiantes, constituye factor importante para el desarrollo de las habilidades sociales de las estudiantes. Asimismo, la variabilidad de Nagelkerke determinada por el valor pseudo R cuadrado 0.539 explica que la variable habilidades sociales produce una variación del 53.9% en la dimensión organización

VII. RECOMENDACIONES

1. De acuerdo con la información recolectada según la percepción de los estudiantes, y debido a la coyuntura actual, pasaron a métodos de aprendizaje virtual para seguir sus estudios, es así que se recomienda a los directivos de la entidad considerar el diagnóstico obtenido de la investigación, a nivel institucional que se diseñen políticas y/o criterios de evaluación con enfoque colaborativo en donde los alumnos y docentes conozcan y empleen las herramientas de evaluación y controlen simultáneamente sus logros educativos para contribuir a mejorar el proceso académico en la modalidad virtual y lograr los objetivos propuestos.
2. Se recomienda realizar una planificación y estructuración de los contenidos que se desarrollará durante el desarrollo del curso, con la finalidad de implementar los recursos necesarios para el óptimo desarrollo de las actividades en el entorno virtual de aprendizaje.
3. Se sugiere a los directivos y docentes del IESTP “Huaycán” formular un modelo de acompañamiento virtual para los alumnos que permita detectar posibles problemas en el desarrollo de habilidades sociales para el aprendizaje en entornos virtuales, para posteriormente asistir en su entrenamiento o compensación.
4. Se recomienda que los directivos, y administrativos de la entidad educativa estén familiarizados con los diferentes tipos de consultas e informes que brinda el aprendizaje en entornos virtual, y realicen de manera continua el proceso que permita el seguimiento de las actividades académicas para obtener la información necesaria para la gestión administrativa y cuándo administrar. Solicitud de los padres.
5. Se recomienda a los directivos de la entidad educativa interactuar constantemente con el entorno virtual, conocer y comprender las herramientas que les apoyan en su gestión administrativa de los expedientes académicos, seguimiento permanente a los contenidos generados por el maestro

REFERENCIA

- Alana, R. (2018). Modulo educativo socializarte en las habilidades sociales avanzadas de estudiantes de ciencia de comunicación. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 8(1). <https://n9.cl/h8z3>
- Ali, M., Raza, S.A., Qazi, W. y Puah, C.-H. (2018), Assessing e-learning system in higher education institutes: Evidence from structural equation modelling", *Interactive Technology and Smart Education*, 15(1), pp. 59-78. <https://doi.org/10.1108/ITSE-02-2017-0012>
- Avello, M. R. y Duart, J. M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning. Claves para su implementación efectiva. *Estudios Pedagógicos.*, 52(1), 271–282. <https://n9.cl/moqe>
- Ardila, J., Ruíz, E., y Castro, I. (2015). Estudio comparativo de sistemas de gestión del aprendizaje: Moodle, Atuto, Claroline, Chamilo y Universidad de Boyacá. *Revista Academia y Virtualidad*, 54–65. <https://n9.cl/cr31k>
- Al-Gahtani, S. S. (2016). Empirical investigation of e-learning acceptance and assimilation: A structural equation model. *Applied Computing and Informatics*, 12(1), 27–50. <http://doi.org/10.1016/j.aci.2014.09.001>
- Baris, M. F. (2015). Future of E-Learning: Perspective of European Teachers. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* 11(2), 421–429. <http://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1361a>
- Bustos, V., Oliver, A. y Galiana, L. (2015). Validación del Autoconcepto Forma 5 en Universitarios Peruanos: Una Herramienta para la Psicología Positiva. *Psicología: Reflexão e Crítica*, 28(4), 690-697. <https://n9.cl/p795>
- Butt, I., Tattah, I., Rehman, A., y Ghaffar, A. (2018). Determination of Assertiveness Status of Students of a Public Sector University. *Pakistan Journal of Social Sciences (PJSS)*. <https://n9.cl/scfl>
- Campos, N., Nogal, M., Cáliz, C., y Juan, A.A. (2020). Simulation-based education involving online and on-campus models in different European universities. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(8), 1-15. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0181-y>

- Cherem, A., Morales, A., Ruiz, A., García, C., Gómez, D., Salgado, A. (2015). Aprendizaje social de Albert Bandura: Marco teórico. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://n9.cl/xmbd3>
- Chogllo Á., y Miranda, S. (2018). *Tendencias tecnológicas en el aula para estimular el aprendizaje cooperativo* [Tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio de la Universidad de Guayaquil. <https://n9.cl/s1jwl>
- Cidral, W. A., Oliveira, T., Di Felice, M., y Aparicio, M. (2018). E-learning success determinants: Brazilian empirical study. *Computers & Education*, 122, 273-290. <https://n9.cl/69z81>
- Creswell, J. y Plano, V. (2018). *Designing and conducting. Mixed methods research*. Los Angeles: SAGE. <https://n9.cl/c2k7>
- Curtis, E. A., Comiskey, C., y Dempsey, O. (2016). Importance and use of correlational research. *Nurse researcher*, 23(6). <https://n9.cl/1mvnq>
- De Almeida, Z., y Benevides, A. (2018). Social skills, coping, resilience and problem-solving in psychology university students. *Liberabit*, 24, 265-276. <https://doi.org/10.24265/liberabit.2018.v24n2.07>
- Delgado, A., Escurra, L., Atalaya, M., Pequeña, J., Cuzcano, A., Rodríguez, R., y Álvarez, D. (2016). Las habilidades sociales y el uso de redes sociales virtuales en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. *Persona*, 19, 55-75. <https://doi.org/10.26439/persona2016.n019.971>
- Díaz, M. C., Arias, N. G., y Arnaiz, N. Q. (2016). La evaluación en la educación superior. Reflexiones desde la teoría socio histórico cultural. *Open Journal Systems.: Revista de Entrenamiento*, 2(1), 35-48. <http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/article/view/1154/706>
- Díaz, F., y Castro, A. (2017). Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje. *Cofin Habana*, 11(1), 1-13. <https://n9.cl/gay19>
- Dogan, R. K., King, M. L., Fischetti, A. T., Lake, C. M., Mathews, T. L., y Warzak, W. J. (2017). Parent-implemented behavioral skills training of social skills. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 50(4), 805-818. <https://doi.org/10.1002/jaba.411>
- Eyisi, D. (2016). The Usefulness of Qualitative and Quantitative Approaches and Methods in Researching Problem-Solving Ability in Science Education

- Curriculum. *Journal of Education and Practice*, 7(15), 91-100.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1103224>
- Farrell, T., y Rushby, N. (2016). Assessment and learning technologies: An overview. *British Journal of Educational Technology*, 47(1), 106–120.
<http://doi.org/10.1111/bjet.12348>
- Galindo, A. y Reyes, Y. (2015). *Uso de internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los programas de psicología y comunicación social y periodismo de la fundación universitaria los libertadores de Bogotá*. [Tesis de maestría, Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá].
<https://n9.cl/xww2r>
- Gisbert, M. y Johnson, L. (2015). Educación y tecnología: nuevos escenarios de aprendizaje desde una visión transformadora. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2570>
- Gutiérrez, M. y López, J. (2015). Autoconcepto, dificultades interpersonales, habilidades sociales y conductas asertivas en adolescentes. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 26 (2), 42-58.
<https://www.redalyc.org/pdf/3382/338241632004.pdf>
- Hi Fong, M. (2015). *El uso de las redes sociales en el aprendizaje (Tesis de maestría)*. Guayaquil: Universidad Casa Grande. [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. Repositorio Universidad Casa Grande.
<https://n9.cl/q96o>
- Holst I., Galicia Y., Gómez G y Degante A. (2017). Las habilidades sociales y sus diferencias en estudiantes universitarios. *Vertientes, revista especializada en Ciencias de la Salud* 20(2): 22-29. <https://n9.cl/k9uc>
- Ikemiyashiro Higa, J. (2017). *Uso de las redes sociales virtuales y habilidades sociales en adolescentes y jóvenes adultos de Lima Metropolitana*. [Tesis de maestría de la Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://n9.cl/b5pt4>
- Kryukov, V., y Gorin, A. (2017). Digital technologies as education innovation at universities. *Australian Educational Computing*, 32(1), 1-16.
<https://n9.cl/ozupt>
- La Cruz, D. y Toscano, T. (2019). *Consumo de nuevas tecnologías de la comunicación y habilidades sociales avanzadas en estudiantes de una*

- universidad pública*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro de Perú]. Repositorio de la Universidad Nacional del Centro de Perú. <https://n9.cl/ulrc>
- La Rosa, A. (2015). *Las habilidades sociales y su relación con el aprendizaje cooperativo en estudiantes de maestría de la sede itinerante del callao de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle-2013*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio de la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/371>
- Labhane, P., and Bavishar, A. (2015). Self-concept and Emotional intelligence: A comparative study of Arts and Science college students. *The International Journal of Indian Psychology*, 2, 85-90. <https://n9.cl/70of>
- León, B., Felipe, E., Mendo, S. e Iglesias, D. (2015). Habilidades sociales en equipos de aprendizaje cooperativo en el contexto universitario. *Psicología Conductual*, 23, 191-214. <https://n9.cl/t2re8>
- León, L. (2017). *Perfil de competencias del tutor virtual de la asignatura creatividad e inventiva*. [Tesis de maestría, Universidad de Carabobo]. Repositorio de la Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela. <https://n9.cl/v1obb>
- Losa, M., López, D., Rodríguez, R., y Becerro de Bengoa, R. (2018). Relationships between social skills and self-esteem in nurses: A questionnaire study. *Contemporary Nurse*, 53, 681-690. <https://n9.cl/hb2xz>
- Marreros, P., y Montalvo, G. (2018). *Programa de habilidades comunicativas asertivas basado en la teoría humanista de Carl Rogers y la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del VII ciclo*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://n9.cl/mgfgl>
- Martínez, R. (2016). *Habilidades sociales y la relación del uso educativo de las tecnologías de la información y de la comunicación en los estudiantes del segundo ciclo del curso de lógica de la escuela de derecho de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://n9.cl/pcr79>

- Martín, G., Martínez, R., Martín, M., Nieto, F., y Núñez, G. (2017). Acercamiento a las Teorías del Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 4(1), 48-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756396>
- McDaniel, S. C., Bruhn, A. L., y Troughton, L. (2017). A brief social skills intervention to reduce challenging classroom behavior. *Journal of Behavioral Education*, 26(1), 53-74. <https://doi.org/10.1007/s10864-016-9259-y>
- Mendo, S., León del Barco, B., Felipe, E. y Polo del Río, I. (2016). Entrenamiento en habilidades sociales en el contexto universitario: efecto sobre las habilidades sociales para trabajar en equipos y la ansiedad social. *Psicología Conductual*, 24, 423-438. <https://n9.cl/ibyc2>
- Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: MINEDU. <https://n9.cl/4910m>
- Moctezuma, S. (2017). Una aproximación a las sociedades rurales de México desde el concepto de aprendizaje vicario. *Liminar*, 15(2), 169-178. <https://dx.doi.org/10.2536/liminar.v15i2.538>
- Negoescu, A, Boștină-Bratu, S., y Morar, L. (2019). Strategic and Social Competences in the Foreign Language Class. *Buletin Stiintific*, 24(1), 61–66. <https://n9.cl/6i18f>
- Patrício, M., Maia, F., y Bezerra, C. (2015). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*. 19, 17-38. <https://n9.cl/fkzb>
- Ramírez-Correa, P. Rondan-Cataluña, F., Arenas-Gaitán, J., y Alfaro-Pérez, J. L. (2016). Moderating effect of learning styles on a learning management system's success. *Telematics and Informatics*, 34, 272–286. <http://doi.org/10.1016/j.tele.2016.04.006>
- Rodríguez, R. y Espinoza, I. (2017) Collaborative work and learning strategies in virtual environments in university youth. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro. Educ.* 7, (14), pp.86-109. ISSN 2007-7467. <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>
- Rodríguez, R. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28-37. <https://n9.cl/x7pd>

- Rodríguez V. y Vaca, C. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (65), 68-92. <https://n9.cl/rbau>
- Romero, C. y Moreira, M. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127. <https://n9.cl/5quy>
- Ruiz, C. y Dávila, A. (2014). Evaluación estudiantil sobre la percepción de la calidad de un curso de postgrado administrado bajo la modalidad e-learning. *Compendium*, 17(33), 23-42. <https://n9.cl/bi2m>
- Salavera, C., Usán, P., y Jarie, L. (2017). Emotional intelligence and social skills on self-efficacy in Secondary Education students. Are there gender differences? *Journal of Adolescence*, 60, 39-46. <https://n9.cl/ycmh>
- Sabulsky, G. (2019). Analíticas de Aprendizaje para mejorar el aprendizaje y la comunicación a través de entornos virtuales. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(1), 13-30. <https://rieoei.org/RIE/article/view/3340>
- Vega, L. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y habilidades metacognitivas en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Contables de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://n9.cl/0gpu7>
- Ventura-León, L. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4), 0-0. <https://n9.cl/z5hc>
- Welch, G., Ray, M., y Peterson, M. (2015). The Role of Peer Influence and Perceived Teaching Quality in Faculty Acceptance of Web-Based Learning Management Systems. *International JI. on E-Learning* 14(4), 487-524. <https://n9.cl/1t2t>
- Zapata-Ros M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del conectivismo. *Educ Know Soc*; 16(1):69-102. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757006>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de las variables

Tabla 15

Operacionalización de la variable habilidades sociales

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango	
Las habilidades sociales son un conjunto de conductas verbales y no verbales, que son observables en diferentes contextos de interacción que tiene una persona con otra (Bustos et al., 2015).	Para medir la variable habilidades sociales, se ha descompuesto en cinco dimensiones: Autoconcepto académico, autoconcepto social, autoconcepto emocional, autoconcepto familiar y autoconcepto físico; y se utilizará la escala ordinal, policotómica. Los valores finales establecidos fueron: Alto, medio y bajo	Autoconcepto académico	Cumplimiento de tareas escolares				
			Participación en clases.				
			Aprecio de los profesores	1, 6, 11, 16, 21, 26			
			Calidad de estudiante.			Ordinal	
			Percepción académica del estudiante			Nunca (1)	Bajo [30 - 69]
			Autoconcepto social	Sociabilidad	2, 7, 12, 17, 22, 27	Casi nunca (2)	Medio [70 - 109]
				Amigabilidad		A veces (3)	
				Conservación de amistades		Casi siempre (4)	Alto [110 - 150]
			Autoconcepto emocional	Percepción de su estado emocional	3, 8, 13, 18, 23, 28	Siempre (5).	
				Respuesta al compromiso			
		Autoconcepto familiar	Implicación y participación en el medio familiar	4, 9, 14, 19, 24, 29			
		Autoconcepto físico	Percepción de su físico y condición física	5, 10, 15, 20, 25, 30			

Fuente: Bustos, Oliver, y Galiana (2015)

Tabla 16**Operacionalización de la variable aprendizaje en entornos virtuales**

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Nivel y rango
Para Ruíz y Dávila (2014) el aprendizaje en entornos virtuales es la creación de materiales informáticos de enseñanza/aprendizaje basados en un sistema de comunicación mediada por la tecnología.	Para la medición de la variable aprendizaje en entornos virtuales es de escala ordinal policotómica, se ha descompuesto en cuatro dimensiones: Diseño instruccional, rol del docente, tecnología y organización; y se utilizará la escala ordinal, policotómica. Los valores finales establecidos fueron: Regular, bueno y muy bueno	Diseño instruccional	Objetivos, contenidos y recursos para el aprendizaje	1 - 13		
			Tareas/actividades			
			Material complementario			
			Interacción social informal			
			Estrategias de evaluación			
		Rol del docente	Atención oportuna	14 - 22	Muy deficiente (1)	Regular [40 - 92]
			Retroalimentación		Deficiente (2)	Bueno [93 - 146]
			Mediación del aprendizaje		Aceptable (3)	Muy bueno [147 - 200]
			Tutoría		Bueno (4)	
			Clima de respeto		Excelente (5)	
Tecnología	Navegabilidad	23 - 33				
	Herramientas de interacción					
	Herramientas de comunicación					
Organización	Matricula de alumnos Orientaciones	34 - 40				
	Publicación oportuna de recursos					

Organización
de grupos
colaborativos

Seguimiento
del progreso
del grupo

Fuente: Ruíz y Dávila (2014).

Anexo 2. Instrumentos

Cuestionario de Habilidades sociales

Estimad@ estudiante:

Agradeciendo su participación, a continuación, se presenta un cuestionario para conocer el nivel de habilidades sociales adquiridas. Contesta con sinceridad todos los ítems, recuerda que no hay respuestas incorrectas.

Marca con una (X) la opción que más se parezca a tu forma de ser, de acuerdo a la siguiente escala: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).

Nº	Ítems	1	2	3	4	5
Dimensión 1. Autoconcepto académico						
1	Hago bien los trabajos escolares	1	2	3	4	5
6	Los profesores me consideran buen estudiante	1	2	3	4	5
11	Trabajo mucho en clase	1	2	3	4	5
16	Mis profesores me estiman	1	2	3	4	5
21	Soy un buen estudiante	1	2	3	4	5
26	Mis profesores me consideran inteligente y trabajador	1	2	3	4	5
Dimensión 2. Autoconcepto social						
2	Consigo fácilmente amigos	1	2	3	4	5
7	Soy amigable	1	2	3	4	5
12	Es difícil para mí hacer amigos	1	2	3	4	5
17	Soy una persona alegre	1	2	3	4	5
22	Me cuesta hablar con desconocidos	1	2	3	4	5
27	Tengo muchos amigos	1	2	3	4	5
Dimensión 3. Autoconcepto emocional						
3	Tengo miedo de algunas cosas	1	2	3	4	5
8	Muchas cosas me ponen nervioso	1	2	3	4	5
13	Me asusto con facilidad	1	2	3	4	5
18	Cuando mis mayores me dicen algo me pongo nervioso	1	2	3	4	5
23	Me pongo nervioso cuando me pregunta el profesor	1	2	3	4	5
28	Me siento nervioso	1	2	3	4	5
Dimensión 4. Autoconcepto familiar						
4	Soy muy criticado en casa	1	2	3	4	5
9	Me siento feliz en casa	1	2	3	4	5
14	Mi familia está decepcionada de mí	1	2	3	4	5
19	Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problema	1	2	3	4	5
24	Mis padres me dan confianza	1	2	3	4	5
29	Me siento querido por mis padres	1	2	3	4	5
Dimensión 5. Autoconcepto físico						
5	Me cuido físicamente	1	2	3	4	5

10	Me buscan para realizar actividades deportivas	1	2	3	4	5
15	Me considero elegante	1	2	3	4	5
20	Me gusta como soy físicamente	1	2	3	4	5
25	Soy bueno haciendo deportes	1	2	3	4	5
30	Soy una persona atractiva	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado de Bustos, Oliver, Galiana (2015)

Ficha técnica del instrumento

Nombre	Cuestionario de habilidades sociales.
Autora original	Velásquez, D.
Adaptado de	Bustos, Oliver, Galiana (2015).
Año de publicación	2020.
País	Perú.
Universo de estudio	Alumnas de la carrera profesional de enfermería técnica bajo la modalidad no presencial a causa del aislamiento social debido al COVID19.
Administración	Individual.
Nivel de confianza	95 %
Margen de error	0.05 %
Tamaño muestral	90 alumnas del IESTP, Huaycán, 2020
Duración	10 – 15 minutos.
Objetivo	Evaluar el nivel de habilidades sociales de las alumnas.
Dimensiones	Autoconcepto académico, autoconcepto social, autoconcepto emocional, autoconcepto familiar y autoconcepto físico (Bustos, et ál., 2015
Escala	Cinco opciones de respuesta según la Escala Likert, las cuales indican: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).
Niveles/Rangos	Bajo [30-69], Bueno [70-109] y Muy bueno [110-150].
Validez estadística	Validado por jueces de expertos
Ítems	30
Confiabilidad	Alfa de Cronbach de 0.96 (Ver anexo 5)

Cuestionario de aprendizaje en entornos virtuales

Estimados estudiantes:

Agradeceremos su amabilidad en responder a este cuestionario que tiene el objetivo de recoger información sobre el nivel de aprendizaje en entornos virtuales percibido en el desarrollo de sus clases remotas. Responda con sinceridad a todas las preguntas, recuerde que no hay respuestas malas.

Marque con una (X) según la siguiente escala: Muy deficiente (1), Deficiente (2), Aceptable (3), Bueno (4) y Excelente (5).

Ítems	1	2	3	4	5
Dimensión: Diseño instruccional					
¿Cómo considera ...					
1. Claridad de los objetivos en el sílabo	1	2	3	4	5
2. Actualidad del contenido impartido en las clases	1	2	3	4	5
3. Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	1	2	3	4	5
4. Relevancia de las actividades	1	2	3	4	5
5. Cantidad de tiempo permitido por unidad	1	2	3	4	5
6. Claridad de las instrucciones	1	2	3	4	5
7. Relevancia de las prácticas de edición	1	2	3	4	5
8. Pertinencia del material didáctico de apoyo	1	2	3	4	5
9. Validez de las estrategias de evaluación	1	2	3	4	5
10. Diseño de la interfaz del curso	1	2	3	4	5
11. Opciones para la interacción social informal	1	2	3	4	5
12. Opciones para la construcción social de aprendizaje	1	2	3	4	5
13. Nivel de exigencia del curso	1	2	3	4	5
Dimensión: Rol del docente					
¿Cómo considera ...					
14. Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	1	2	3	4	5
15. Retroalimentación oportuna del tutor	1	2	3	4	5
16. Mediación cognitiva del docente	1	2	3	4	5
17. Orientación del tutor sobre problemas de contenido	1	2	3	4	5
18. Atención a problemas de acceso al aula virtual	1	2	3	4	5
19. Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	1	2	3	4	5
20. Calificación oportuna de las actividades de evaluación	1	2	3	4	5
21. Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	1	2	3	4	5
22. Apreciación sobre el desempeño general del tutor	1	2	3	4	5
Dimensión: Tecnología					
¿Cómo considera ...					
23. Navegabilidad del aula virtual	1	2	3	4	5
24. El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	1	2	3	4	5
25. El uso del chat como estrategia de interacción	1	2	3	4	5
26. El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	1	2	3	4	5
27. El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	1	2	3	4	5
28. El uso de grupos para el trabajo colaborativo	1	2	3	4	5
29. El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	1	2	3	4	5
30. Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	1	2	3	4	5
31. El uso de mensajería interna	1	2	3	4	5

32. Funcionamiento general de la plataforma Moodle	1	2	3	4	5
33. Accesibilidad a la plataforma Moodle	1	2	3	4	5
Dimensión: Organización					
¿Cómo considera ...					
34. Proceso de matrículas en el aula virtual	1	2	3	4	5
35. Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo	1	2	3	4	5
36. Programa Instruccional/Sílabo del Curso	1	2	3	4	5
37. Seguimiento del progreso del grupo	1	2	3	4	5
38. Organización de los equipos de trabajo colaborativo	1	2	3	4	5
39. Publicación oportuna de los recursos didácticos	1	2	3	4	5
40. Tiempo otorgado para la realización de las actividades	1	2	3	4	5

Fuente: Tomado de Ruíz y Dávila (2014).

Ficha técnica del instrumento

Nombre	Cuestionario de Entornos virtuales de aprendizaje.
Autora original	Velásquez, D.
Adaptado de	Ruíz y Dávila (2014).
Año de publicación	2020.
País	Perú.
Universo de estudio	Alumnas de la carrera profesional de enfermería técnica bajo la modalidad no presencial a causa del aislamiento social debido al COVID19.
Administración	Individual.
Nivel de confianza	95 %
Margen de error	0.05 %
Tamaño muestral	90 estudiantes usuarias del aprendizaje en entornos virtuales y conocedoras de la plataforma Moodle.
Duración	10 – 15 minutos.
Objetivo	Evaluar la percepción del aprendizaje en entornos virtuales.
Dimensiones	Diseño instruccional, Rol del docente, Tecnología y Organización (Ruíz y Dávila, 2014).
Escala	Cinco opciones de respuesta según la Escala Likert, las cuales indican: Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5).
Niveles/Rangos	Regular [40-92], Bueno [93-146] y Muy bueno [147-200].
Validez estadística	Validado por jueces de expertos
Ítems	40
Confiabilidad	Alfa de Cronbach de 0.979 (Ver anexo 5)

Anexo 3. Validez



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES¶

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Autoconcepto académico							
1	Hago bien los trabajos escolares	X		X		X		
6	Los profesores me consideran buen estudiante	X		X		X		
11	Trabajo mucho en clase	X		X		X		
16	Mis profesores me estiman	X		X		X		
21	Soy un buen estudiante	X		X		X		
26	Mis profesores me consideran inteligente y trabajador	X		X		X		
	DIMENSION 2: Autoconcepto social							
2	Consigo fácilmente amigos	X		X		X		
7	Soy amigable	X		X		X		
12	Es difícil para mí hacer amigos	X		X		X		
17	Soy una persona alegre	X		X		X		
22	Me cuesta hablar con desconocidos	X		X		X		
27	Tengo muchos amigos	X		X		X		
	DIMENSION 3: Autoconcepto emocional							
3	Tengo miedo de algunas cosas	X		X		X		
8	Muchas cosas me ponen nervioso	X		X		X		
13	Me asusto con facilidad	X		X		X		
18	Cuando mis mayores me dicen algo me pongo nervioso	X		X		X		
23	Me pongo nervioso cuando me pregunta el profesor	X		X		X		
28	Me siento nervioso	X		X		X		
	DIMENSION 4: Autoconcepto familiar							
4	Soy muy criticado en casa	X		X		X		
9	Me siento feliz en casa	X		X		X		
14	Mi familia está decepcionada de mí	X		X		X		
19	Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problema	X		X		X		
24	Mis padres me dan confianza	X		X		X		
29	Me siento querido por mis padres	X		X		X		
	DIMENSION 5: Autoconcepto físico							
5	Me cuido físicamente	X		X		X		
10	Me buscan para realizar actividades deportivas	X		X		X		
15	Me considero elegante	X		X		X		
20	Me gusta como soy físicamente	X		X		X		
25	Soy bueno haciendo deportes	X		X		X		
30	Soy una persona atractiva	X		X		X		

Salto de sección (Página siguiente)

Salto de sección (Continua)

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: → Aplicable [X] → Aplicable después de corregir [·] → No aplicable [·]

Salto de sección (Continua)

Apellidos y nombres del juez validador: Dr./Mg.: ... --Dra. Alza Salvatierra Silvia Del Pilar.

DNI: 18110381

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica.

Salto de sección (Continua)

24 de Octubre del 2020

Salto de columna

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES¶

Nº	DIMENSIONES/Ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias ⁴
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Diseño instruccional							
1	Claridad de los objetivos en el sílabo	X		X		X		
2	Actualidad del contenido impartido en las clases	X		X		X		
3	Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	X		X		X		
4	Relevancia de las actividades	X		X		X		
5	Cantidad de tiempo permitido por unidad	X		X		X		
6	Claridad de las instrucciones	X		X		X		
7	Relevancia de las prácticas de edición	X		X		X		
8	Pertinencia del material didáctico de apoyo	X		X		X		
9	Validez de las estrategias de evaluación	X		X		X		
10	Diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
11	Opciones para la interacción social informal	X		X		X		
12	Opciones para la construcción social de aprendizaje	X		X		X		
13	Nivel de exigencia del curso	X		X		X		
	DIMENSION 2: Rol del docente							
14	Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	X		X		X		
15	Retroalimentación oportuna del tutor	X		X		X		
16	Mediación cognitiva del docente	X		X		X		
17	Orientación del tutor sobre problemas de contenido	X		X		X		
18	Atención a problemas de acceso al aula virtual	X		X		X		
19	Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	X		X		X		
20	Calificación oportuna de las actividades de evaluación	X		X		X		
21	Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	X		X		X		
22	Apreciación sobre el desempeño general del tutor	X		X		X		
	DIMENSION 3: Tecnología							
23	Navegabilidad del aula virtual	X		X		X		
24	El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	X		X		X		
25	El uso del chat como estrategia de interacción	X		X		X		
26	El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	X		X		X		
27	El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	X		X		X		
28	El uso de grupos para el trabajo colaborativo	X		X		X		
29	El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	X		X		X		
30	Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
31	El uso de mensajería interna	X		X		X		
32	Funcionamiento general de la plataforma Moodle	X		X		X		

Salto de sección (Página siguiente)

33 ^a	Accesibilidad a la plataforma Moodle ^α	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	DIMENSION 4: Organización^α	Si^α	No^α	Si^α	No^α	Si^α	No^α
34 ^a	Proceso de matriculas en el aula virtual ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35 ^a	Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36 ^a	Programa Instruccional/Silabo del Curso ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37 ^a	Seguimiento del progreso del grupo ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38 ^a	Organización de los equipos de trabajo colaborativo ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39 ^a	Publicación oportuna de los recursos didácticos ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 ^a	Tiempo otorgado para la realización de las actividades ^α	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Salto de sección (Continua)

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: → Aplicable [X] → Aplicable después de corregir [] → No aplicable [] Salto de sección (Continua)

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/Mg: ... Dra. Alza Salvatierra Silvia Del Pilar. → DNI: 18110381 →

Especialidad del validador: Metodología de la investigación científica.

Salto de sección (Continua)

24 de Octubre del 2020

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo[¶]

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo[¶]

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión[¶]



Firma del Experto Informante.¶

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES¶

¶

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{1º}		Relevancia ^{2º}		Claridad ^{3º}		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Autoconcepto académico							
1	Hago bien los trabajos escolares	X		X		X		
6	Los profesores me consideran buen estudiante	X		X		X		
11	Trabajo mucho en clase	X		X		X		
16	Mis profesores me estiman	X		X			X	Como persona o como estudiante.
21	Soy un buen estudiante	X		X		X		
26	Mis profesores me consideran inteligente y trabajador	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Autoconcepto social							
2	Consigo fácilmente amigos	X		X		X		
7	Soy amigable	X		X		X		
12	Es difícil para mí hacer amigos	X		X		X		
17	Soy una persona alegre	X		X		X		
22	Me cuesta hablar con desconocidos	X		X		X		
27	Tengo muchos amigos	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Autoconcepto emocional							
3	Tengo miedo de algunas cosas	X		X		X		
8	Muchas cosas me ponen nervioso	X		X		X		
13	Me asusto con facilidad	X		X		X		
18	Cuando mis mayores me dicen algo me pongo nervioso	X		X		X		
23	Me pongo nervioso cuando me pregunta el profesor	X		X		X		
28	Me siento nervioso							
	DIMENSIÓN 4: Autoconcepto familiar							
4	Soy muy criticado en casa	X		X		X		
9	Me siento feliz en casa	X		X		X		
14	Mi familia está decepcionada de mí	X		X		X		
19	Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problema	X		X			X	Se sugiere: "me ayuda" en lugar de "me ayudaría"
24	Mis padres me dan confianza	X		X		X		
29	Me siento querido por mis padres	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Autoconcepto físico							
5	Me cuido físicamente	X		X		X		
10	Me buscan para realizar actividades deportivas	X		X		X		
15	Me considero elegante	X		X		X		
20	Me gusto como soy físicamente	X		X		X		
25	Soy bueno haciendo deportes	X		X		X		
30	Soy una persona atractiva	X		X		X		

¶

¶
¶
¶

Observaciones (precisar si hay suficiencia): → La cantidad de ítems por dimensión es aceptable → ¶

Opinión de aplicabilidad: → Aplicable [·] Aplicable después de corregir [X] No aplicable [·] ¶

Apellidos y nombres del juez validador: Dr.: Jorge Carrillo Flores DNI: 06569877 ¶

¶

Especialidad del validador: Licenciado y Magister en Psicología ¶

¶
¶

¶
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión. ¶

→

Ate, 02 de noviembre de 2020. ¶

¶

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ¶

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. ¶

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. ¶

¶
¶



¶

→

Firma del Experto Informante. ¶

¶

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES¹

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ^{1º}		Relevancia ^{2º}		Claridad ^{3º}		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1: Diseño instruccional							
1	Claridad de los objetivos en el sílabo	X		X		X		
2	Actualidad del contenido impartido en las clases	X		X		X		
3	Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	X		X		X		
4	Relevancia de las actividades	X		X		X		
5	Cantidad de tiempo permitido por unidad	X		X		X		
6	Claridad de las instrucciones	X		X		X		
7	Relevancia de las prácticas de edición	X		X		X		
8	Pertinencia del material didáctico de apoyo	X		X		X		
9	Validez de las estrategias de evaluación	X		X		X		
10	Diseño de la interfaz del curso	X		X		X		¿Los estudiantes saben qué es una interface?
11	Opciones para la interacción social informal	X		X		X		¿Qué es la interacción social informal?
12	Opciones para la construcción social de aprendizaje	X		X		X		
13	Nivel de exigencia del curso	X		X		X		
	DIMENSION 2: Rol del docente	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	X		X		X		
15	Retroalimentación oportuna del tutor	X		X		X		
16	Mediación cognitiva del docente	X		X		X		
17	Orientación del tutor sobre problemas de contenido	X		X		X		
18	Atención a problemas de acceso al aula virtual	X		X		X		
19	Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	X		X		X		
20	Calificación oportuna de las actividades de evaluación	X		X		X		
21	Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	X		X			X	O es cordial o es respetuoso, no pueden ir los dos
22	Apreciación sobre el desempeño general del tutor	X		X		X		
	DIMENSION 3: Tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Navegabilidad del aula virtual	X		X		X		
24	El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	X		X		X		
25	El uso del chat como estrategia de interacción	X		X		X		
26	El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	X		X		X		
27	El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	X		X		X		
28	El uso de grupos para el trabajo colaborativo	X		X		X		
29	El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	X		X		X		
30	Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
31	El uso de mensajería interna	X		X		X		
32	Funcionamiento general de la plataforma Moodle	X		X		X		

33	Accesibilidad a la plataforma Moodle	X		X		X		
	DIMENSIÓN 4: Organización	Si	No	Si	No	Si	No	
34	Proceso de matrículas en el aula virtual	X		X		X		
35	Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo	X		X		X		
36	Programa Instruccional/Sílabo del Curso	X		X		X		
37	Seguimiento del progreso del grupo	X		X		X		
38	Organización de los equipos de trabajo colaborativo	X		X		X		
39	Publicación oportuna de los recursos didácticos	X		X		X		
40	Tiempo otorgado para la realización de las actividades	X		X		X		

¶
¶
¶

Observaciones (precisar si hay suficiencia): La cantidad de ítems para cada dimensión es suficiente. ¶

Opinión de aplicabilidad: → Aplicable [...]Aplicable después de corregir [...]No aplicable [...] ¶

Apellidos y nombres del juez validador: Dr.: Jorge Carrillo FloresDNI: 06569877 ¶

Especialidad del validador: Licenciado y Magister en Psicología ¶

¶
¶
¶

Ate, 02 de noviembre de 2020 ¶

- ¶
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ¶
- ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. ¶
- ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. ¶

→

¶

¶
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión. ¶

¶

→

→

¶



Firma del Experto Informante. ¶

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Autoconcepto académico							
1	Hago bien los trabajos escolares	X		X		X		
6	Los profesores me consideran buen estudiante	X		X		X		
11	Trabajo mucho en clase	X		X		X		
16	Mis profesores me estiman	X		X		X		
21	Soy un buen estudiante	X		X		X		
26	Mis profesores me consideran inteligente y trabajador	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Autoconcepto social							
2	Consigo fácilmente amigos	X		X		X		
7	Soy amigable	X		X		X		
12	Es difícil para mí hacer amigos	X		X		X		
17	Soy una persona alegre	X		X		X		
22	Me cuesta hablar con desconocidos	X		X		X		
27	Tengo muchos amigos	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Autoconcepto emocional							
3	Tengo miedo de algunas cosas	X		X		X		
8	Muchas cosas me ponen nervioso	X		X		X		
13	Me asusto con facilidad	X		X		X		
18	Cuando mis mayores me dicen algo me pongo nervioso	X		X		X		
23	Me pongo nervioso cuando me pregunta el profesor	X		X		X		
28	Me siento nervioso							
	DIMENSIÓN 4: Autoconcepto familiar							
4	Soy muy criticado en casa	X		X		X		
9	Me siento feliz en casa	X		X		X		
14	Mi familia está decepcionada de mí	X		X		X		
19	Mi familia me ayudaría en cualquier tipo de problema	X		X		X		
24	Mis padres me dan confianza	X		X		X		
29	Me siento querido por mis padres	X		X		X		
	DIMENSIÓN 5: Autoconcepto físico							
5	Me cuido físicamente	X		X		X		
10	Me buscan para realizar actividades deportivas	X		X		X		
15	Me considero elegante	X		X		X		
20	Me gusto como soy físicamente	X		X		X		
25	Soy bueno haciendo deportes	X		X		X		
30	Soy una persona atractiva	X		X		X		

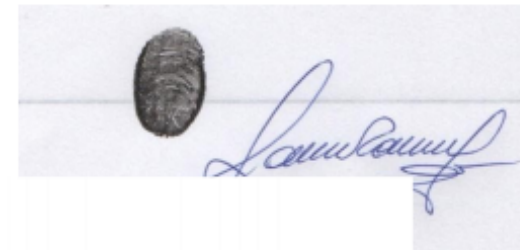
Observaciones (precisar si hay suficiencia: **HAY SUFICIENCIA**)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg.: Sonia Lidia Romero Vela DNI: 40117025
Especialidad del validador: Metodólogo

- ¹Pertinencia : El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia : El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad : Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- Nota : Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de octubre del 2020



Firma del Experto Informante.

DNI: 40117025

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Diseño instruccional							
1	Claridad de los objetivos en el sílabo	X		X		X		
2	Actualidad del contenido impartido en las clases	X		X		X		
3	Usabilidad de los recursos para el aprendizaje	X		X		X		
4	Relevancia de las actividades	X		X		X		
5	Cantidad de tiempo permitido por unidad	X		X		X		
6	Claridad de las instrucciones	X		X		X		
7	Relevancia de las prácticas de edición	X		X		X		
8	Pertinencia del material didáctico de apoyo	X		X		X		
9	Validez de las estrategias de evaluación	X		X		X		
10	Diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
11	Opciones para la interacción social informal	X		X		X		
12	Opciones para la construcción social de aprendizaje	X		X		X		
13	Nivel de exigencia del curso	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Rol del docente	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Atención oportuna del tutor a las necesidades del participante	X		X		X		
15	Retroalimentación oportuna del tutor	X		X		X		
16	Mediación cognitiva del docente	X		X		X		
17	Orientación del tutor sobre problemas de contenido	X		X		X		
18	Atención a problemas de acceso al aula virtual	X		X		X		
19	Conducta de animación del tutor hacia el estudiante	x		x		x		
20	Calificación oportuna de las actividades de evaluación	X		X		X		
21	Trato cordial y respetuoso hacia los participantes	X		X		X		
22	Apreciación sobre el desempeño general del tutor	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Tecnología	Si	No	Si	No	Si	No	
23	Navegabilidad del aula virtual	X		X		X		
24	El uso del foro como estrategia de aprendizaje grupal	X		X		X		
25	El uso del chat como estrategia de interacción	X		X		X		
26	El uso del correo electrónico como herramienta de comunicación	X		X		X		
27	El uso de foros de anuncios para mediaciones didácticas del curso	X		X		X		
28	El uso de grupos para el trabajo colaborativo	X		X		X		
29	El uso de la herramienta de videoconferencia como recurso complementario	X		X		X		
30	Funcionalidad del diseño de la interfaz del curso	X		X		X		
31	El uso de mensajería interna	X		X		X		
32	Funcionamiento general de la plataforma Moodle	X		X		X		
33	Accesibilidad a la plataforma Moodle	x		x		x		

DIMENSIÓN 4: Organización		Si	No	Si	No	Si	No
34	Proceso de matrículas en el aula virtual	X		X		X	
35	Orientaciones iniciales sobre el aprendizaje autónomo	X		X		X	
36	Programa Instruccional/Silabo del Curso	X		X		X	
37	Seguimiento del progreso del grupo	X		X		X	
38	Organización de los equipos de trabajo colaborativo	X		X		X	
39	Publicación oportuna de los recursos didácticos	X		X		X	
40	Tiempo otorgado para la realización de las actividades	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia: **HAY SUFICIENCIA**)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg.: Sonia Lidia Romero Vela DNI: 40117025
Especialidad del validador: Metodólogo

- ¹Pertinencia : El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia : El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad : Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
Nota : Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de octubre del 2020

Firma del Experto Informante.

DNI: 40117025

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 4. Confiabilidad

Confiabilidad del cuestionario habilidades sociales

Variable/Dimensión		Alfa de Cronbach	N de elementos	
Habilidades sociales		0.962	30	
Autoconcepto académico		0.811	6	
Autoconcepto social		0.939	6	
Autoconcepto emocional		0.943	6	
Autoconcepto familiar		0.873	6	
Autoconcepto físico		0.944	6	
Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	116.90	534.200	.287	.965
P6	117.00	541.579	.191	.966
P11	117.15	530.345	.316	.965
P16	117.15	541.713	.184	.966
P21	115.75	511.461	.834	.960
P26	115.75	509.882	.778	.960
P2	115.70	511.379	.827	.960
P7	115.50	520.368	.854	.960
P12	115.90	523.042	.745	.961
P17	115.95	515.734	.804	.960
P22	115.70	511.379	.827	.960
P27	115.55	519.208	.886	.960
P3	115.75	525.250	.781	.961
P8	115.55	519.208	.886	.960
P13	115.75	521.882	.865	.960
P18	115.55	519.208	.886	.960
P23	116.05	525.208	.646	.961

P28	115.80	522.800	.862	.960
P4	115.90	524.621	.866	.960
P9	116.00	535.895	.486	.962
P14	115.90	525.147	.852	.960
P19	115.55	519.208	.886	.960
P24	116.25	527.461	.593	.962
P29	116.40	529.937	.468	.963
P5	115.70	511.379	.827	.960
P10	115.50	520.368	.854	.960
P15	115.85	522.345	.743	.961
P20	115.85	514.239	.803	.960
P25	115.70	511.379	.827	.960
P30	115.50	518.474	.899	.960

Confiabilidad del cuestionario Aprendizaje en entornos virtuales

Estadísticas de fiabilidad		
Variable/Dimensión	Alfa de Cronbach	N de elementos
Aprendizaje en entornos virtuales	0.979	40
Dimensión: Diseños instruccional	0.931	13
Dimensión: Rol del docente	0.923	9
Dimensión: Tecnología	0.920	11
Dimensión: Organización d	0.914	7

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido

Q1	168.30	559.063	.773	.979
Q2	168.30	559.063	.773	.979
Q3	168.00	549.579	.620	.979
Q4	167.70	557.589	.688	.979
Q5	167.85	549.187	.803	.978
Q6	167.65	562.661	.693	.979
Q7	168.30	559.063	.773	.979
Q8	168.30	559.063	.773	.979
Q9	168.00	549.579	.620	.979
Q10	167.70	557.589	.688	.979
Q11	167.85	549.187	.803	.978
Q12	167.65	562.661	.693	.979
Q13	168.30	559.063	.773	.979
Q14	168.00	549.579	.620	.979
Q15	167.70	557.589	.688	.979
Q16	167.85	549.187	.803	.978
Q17	167.65	562.661	.693	.979
Q18	167.80	550.695	.819	.978
Q19	168.05	549.313	.748	.979
Q20	167.95	537.313	.896	.978
Q21	167.85	551.924	.794	.978
Q22	167.90	549.674	.867	.978
Q23	167.85	549.187	.803	.978
Q24	167.65	562.661	.693	.979
Q25	168.30	559.063	.773	.979
Q26	168.00	549.579	.620	.979
Q27	167.70	557.589	.688	.979
Q28	167.85	549.187	.803	.978
Q29	167.65	562.661	.693	.979
Q30	167.80	550.695	.819	.978

Q31	168.05	549.313	.748	.979
Q32	167.95	537.313	.896	.978
Q33	168.05	562.366	.565	.979
Q34	167.65	560.239	.779	.979
Q35	168.05	552.366	.676	.979
Q36	167.80	552.168	.851	.978
Q37	167.85	555.082	.709	.979
Q38	167.65	560.239	.779	.979
Q39	167.60	557.095	.709	.979
Q40	167.70	558.747	.728	.979

Anexo 5. Autorización



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA INSTITUTO DE
EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO "HUAYCÁN"
LEY 25368-91 ED N° 530-98-ED REVALIDADO R.D
N° 0047-2006-ED
Av. Prolongación 15 de Julio s/n Zona D -HUAYCAN Teléfono: 3716514

"Año de la Universalización de la Salud"

MEMORANDO N° 207-2020 -DG-IESTP "HUAYCÁN"

De : Lic. Bethsabell Villagómez Bardón
Directora General del IEST "Huaycán"

A : Lic. Doris Velásquez Huamán
Docente de Enfermería Técnica

Asunto : Respuesta al permiso para Trabajo de Investigación

Fecha : Huaycán, 03 de noviembre del 2020

.....
Tengo el agrado de dirigirme a Ud. Para saludarlo cordialmente, esperando que se encuentre bien de salud y a la vez comunicarle que visto el Expediente N°1066 en la cual solicita permiso para realizar trabajo de investigación sobre "Influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP "Huaycán".

En este sentido, se da Viabilidad al trabajo de investigación que realizara en la institución remotamente, sin afectar el horario académico de los alumnos.

Sin más que mencionar me despido de Ud.

Atentamente,



Lic. Bethsabell L. Villagomez Bardón
DIRECTORA GENERAL

Anexo 6. Autorización del participante.



The image shows a screenshot of a Google Forms survey. The browser's address bar shows the URL: docs.google.com/forms/d/11BdrPBue_1TkklQOdEGFdwJ57DpleWDSIEeaNQ1EgeA/edit. The survey title is "CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES". The survey content includes a greeting to the student, a request for participation, and a consent question.

CUESTIONARIO DE HABILIDADES SOCIALES Y APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES

Estimad@ estudiante:
Agradeciendo su participación, a continuación se presenta un cuestionario para conocer el nivel de habilidades sociales adquiridas y aprendizaje en entornos virtuales, Contesta con sinceridad todos los ítems, recuerda que no hay respuestas incorrectas.
Marca con una (X) la opción que más se adecua a su percepción, de acuerdo a la siguiente escala: del 1 al 5.

Dirección de correo electrónico *

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. [Cambiar configuración](#)

Su participación es muy valiosa, por favor indique su conformidad *

sí, estoy de acuerdo

Anexo 7. Resultados de Prueba de bondad de ajuste

Tabla 17

Prueba de bondad de ajuste de las variables con el modelo

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Pearson	0.442	2	0.802
Desvianza	0.774	2	0.679

Se pretende **comprobar la incompatibilidad**, es decir, si las variables no son incompatibles con el modelo ajustado.

H₀: el modelo se ajusta adecuadamente a los datos

H₁: el modelo no se ajusta adecuadamente a los datos

La estadística de chi-cuadrado de Pearson para el modelo y la estadística de chi-cuadrado sobre la base de la desviación tienen por objeto comprobar si los datos observados son incompatibles con el modelo ajustado. Aceptar H₀ significa que “el modelo se ajusta adecuadamente a los datos”

Debido a que el p-valor de la prueba es mayor que 0.05, no se rechaza la hipótesis nula (se acepta). Por tanto, el significado estadístico que resulta, indica que las variables no son incompatibles con el modelo ajustado, es decir, el modelo se ajusta adecuadamente a los datos.

Tabla 18

Prueba de bondad de ajuste de las dimensiones con el modelo

	Chi-cuadrado	gl	Sig.
D1. Diseño instruccional			
Pearson	0.407	2	0.816
Desvianza	0.732	2	0.693
D2. Rol del docente			
Pearson	0.451	2	0.798
Desvianza	0.805	2	0.668
D3. Tecnología			
Pearson	4.290	2	0.117
Desvianza	3.570	2	0.168
D4. Organización			
Pearson	0.422	2	0.810
Desvianza	0.689	2	0.708

Los resultados encontrados muestran que, para cada una de las dimensiones, el modelo se ajusta adecuadamente a los datos. La estadística de chi-cuadrado de Pearson para el modelo y la estadística de chi-cuadrado sobre la base de la desviación comprobaron que el modelo se ajusta adecuadamente a los datos. Debido a que el p-valor de la prueba es mayor que 0.05, no se rechaza la hipótesis nula (se acepta). Por tanto, el significado estadístico que resulta, indica que las variables no son incompatibles con el modelo ajustado, es decir, el modelo se ajusta adecuadamente a los datos.

Anexo 8. Base de Datos

Variable Habilidades sociales

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	
2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	2	
3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	1	2	2	3	3	4	
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	4	
4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	
4	2	4	5	3	3	4	3	2	3	2	5	3	3	3	4	2	2	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	
4	2	2	2	4	4	4	2	2	4	2	4	3	2	4	3	2	2	4	3	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	
3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	
1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5
4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	2	2	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	3	4	1	2	3	1	2	3	3	4	3	
2	3	4	2	4	2	4	1	1	3	1	4	4	1	4	1	1	3	4	1	4	2	1	1	1	1	5	3	4	1	
3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	3	3	4	3	2	5	3	4	1	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	
4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	4	3	2	3	3	4	2	4	1	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
4	3	4	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	

4	2	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	1	3	2	4	2	3	4	5	1	2	1	2	3	4	3	5	4
1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	1	2	4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2
4	4	3	2	4	4	2	2	2	1	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	1	4	4
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	1	4	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Variable Aprendizaje en entornos virtuales

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34
2	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	3	4	5	3	3	4	5	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4
2	1	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2	3	5	2	4	2	2	5	2	2	2	2	1	4	2	4	2	4	4	4	3	2	3	4
2	2	2	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5
4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	1	1	5	4	4	3	4	3	4	1	3	3	4	2	4	5	3	3	4	5	3	4	3	4	3	5	3	3	3	1	1	4	
1	2	3	1	4	1	1	2	5	2	2	1	5	2	3	1	1	4	2	2	3	2	3	4	2	3	1	3	4	2	2	1	2	
3	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4	4	
4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	3	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	3	2	3	4	5	4	4	4	5	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	
4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	1	1	
1	1	1	1	2	1	2	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	
3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	4	3	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	4	4	4	4	2	4	2	1	2	2	2	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
1	1	4	4	4	1	4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	2	1	2	1	4	4	4	1	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	
2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	4	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
2	2	2	2	2	4	2	1	2	1	1	1	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	4	5	5	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	3	
2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	2	1	2	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	5	2	1	2	2	1	1	3	3	4	4	3	3	2	2	2	2	4	2	2	5	2	2	
4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
1	1	1	1	2	1	2	1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	

Anexo 9. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
TÍTULO: Influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP "Huaycán", 2020							
AUTOR: Br. Doris Carmen, Velásquez Huamán.							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p>Problema general: ¿Cuál es la influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la influencia de la dimensión autoconcepto académico en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la dimensión autoconcepto social en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la dimensión autoconcepto emocional en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar la influencia de la dimensión autoconcepto académico en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Determinar la influencia de la dimensión autoconcepto social en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Determinar la influencia de la dimensión autoconcepto emocional en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p>	<p>Hipótesis general: Existe influencia de las habilidades sociales en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Hipótesis específicas: Existe influencia de la dimensión autoconcepto académico en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Existe influencia de la dimensión autoconcepto social en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Existe influencia de la dimensión autoconcepto emocional en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p> <p>Existe influencia de la dimensión autoconcepto familiar en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p>	Variable: Habilidades sociales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel y rango
			Autoconcepto académico	Cumplimiento de tareas escolares Participación en clases. Aprecio de los profesores Calidad de estudiante. Percepción académica del estudiante	1, 6, 11, 16, 21, 26	Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5).	Bajo [30 - 69] Medio [70 - 109] Alto [110 - 150]
			Autoconcepto social	Sociabilidad Amigabilidad Conservación de amistades	2, 7, 12, 17, 22, 27		
			Autoconcepto emocional	Percepción de su estado emocional Respuesta al compromiso	3, 8, 13 18, 23, 28		
			Autoconcepto familiar	Implicación y participación en el medio familiar	4, 9, 14, 19, 24, 29		
			Autoconcepto físico	Percepción de su físico y condición física	5, 10, 15, 20, 25, 30		
			Variable 2: Aprendizaje en entornos virtuales				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Nivel y rango
			Diseño instruccional	Objetivos, contenidos y recursos para el aprendizaje Tareas/actividades Material complementario Interacción social informal Estrategias de evaluación Construcción social del aprendizaje	1 - 13	Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3)	Regular [40 - 92] Bueno [93 - 146] Muy bueno [147 - 200]

<p>¿Cuál es la influencia de la dimensión autoconcepto familiar en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?</p> <p>¿Cuál es la influencia de la dimensión autoconcepto físico en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020?</p>	<p>Determinar la influencia de la dimensión autoconcepto familiar en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020</p> <p>Determinar la influencia de la dimensión autoconcepto físico en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p>	<p>las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020</p> <p>Existe influencia de la dimensión autoconcepto físico en el aprendizaje en entornos virtuales de las alumnas del IESTP, Huaycan, 2020.</p>	<p>Rol del docente</p>	<p>Atención oportuna Retroalimentación Mediación del aprendizaje Tutoría Clima de respeto</p>	<p>14 - 22</p>	<p>Bueno (4) Excelente (5)</p>	
			<p>Tecnología</p>	<p>Navegabilidad Herramientas de interacción Herramientas de comunicación</p>	<p>23 - 33</p>		
			<p>Organización</p>	<p>Matricula de alumnos Orientaciones Publicación oportuna de recursos Organización de grupos colaborativos Seguimiento del progreso del grupo</p>	<p>34 - 40</p>		
<p>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p>		<p>POBLACIÓN Y MUESTRA</p>	<p>INSTRUMENTOS</p>			<p>ESTADÍSTICA</p>	
<p>Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico. Diseño: No experimental, transversal, correlacional causal.</p> $O_x \xrightarrow{R^2} O_y$ <p>Donde: O_x: Valor de la variable independiente: Habilidades sociales O_y: Valor de la variable dependiente: Aprendizaje en entornos virtuales R²: Prueba de regresión logística ordinal</p> <p>Método: Hipotético-deductivo.</p>		<p>Población: 150 estudiantes del II, IV y VI ciclo de la carrera de Enfermería del IESTP Huaycán. Muestra: 90 estudiantes del II, IV y VI ciclo de la carrera de Enfermería técnica del IESTP Huaycán. Muestreo: No probabilístico, intencional por conveniencia.</p>	<p>Variable independiente: Habilidades sociales Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autor: Bustos, Oliver, Galiana (2015) Estructura. 30 ítems distribuidos en cinco dimensiones: Autoconcepto académico (6), Autoconcepto social (6), Autoconcepto emocional (6), Autoconcepto familiar (6), Autoconcepto físico (6). Variable dependiente: Aprendizaje en entornos virtuales Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autora: Ruíz, C. y Dávila, A. (2014). Estructura. 40 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: Diseño instruccional (13), Rol del docente (9), Tecnología (11), Organización (7).</p>			<p>Estadística descriptiva: Los datos se agruparán en niveles de acuerdo a los rangos establecidos, los resultados se presentarán en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos.</p> <p>Estadística inferencial: Se usará la prueba de regresión lineal logística ordinaria para la comprobación de las hipótesis.</p>	