



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una institución educativa pública, Lima 2024.

AUTORA:

Marzano Hidalgo, Virginia (orcid.org/0009-0001-9642-526X)

ASESOR:

Mg. Zata Pupuche, Pedro Enrique (orcid.org/0000-0002-2433-7703)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

El presente trabajo académico dedico, a mi esposo por comprenderme y ser soporte, a mi querido hijo Elvis Camilo, por apoyarme moralmente desde la distancia para mi crecimiento profesional, a mis padres y a todos mis familiares que siempre están indesmayablemente atentos.

AGRADECIMIENTO

Ante todo agradezco a Dios por cada día de vida para seguir avanzando con mi formación profesional; a la Universidad César Vallejo, por brindarme la oportunidad para llevar una segunda especialidad en el programa de Entornos Virtuales para el aprendizaje; Mg. Pedro Pupuche por impartir su aprendizaje para cristalizar el presente trabajo académico; a mis compañeros del programa de la segunda especialidad por compartir momentos imborrables en forma virtual.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "TRABAJO ACADÉMICO Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.", cuyo autor es MARZANO HIDALGO VIRGINIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 08 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE DNI: 70027648 ORCID: 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 16-07- 2024 20:11:45

Código documento Trilce: TRI - 0804372



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MARZANO HIDALGO VIRGINIA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "TRABAJO ACADÉMICO Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
VIRGINIA MARZANO HIDALGO DNI: 32278710 ORCID: 0009-0001-9642-526X	Firmado electrónicamente por: VMARZANO el 08-07- 2024 21:50:24

Código documento Trilce: TRI - 0804371

ÍNDICE

Carátula	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos	21
3.7. Aspectos éticos	22
IV.RESULTADOS	23
V.DISCUSIÓN	33
VI.CONCLUSIONES	35
VII.RECOMENDACIONES	36
REFERENCIAS	37
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Trabajadores que laboran en la coordinación de contabilidad	19
Tabla 2. Nivel de Entornos virtuales de aprendizaje	23
Tabla 3. Nivel de dimensiones de Entornos virtuales de aprendizaje	24
Tabla 4. Competencias del área de comunicación	25
Tabla 5. Dimensiones de Competencias del área de comunicación	26
Tabla 6. Normalidad de datos	27
Tabla 7. Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación.	28
Tabla 8. Influencia de las Plataformas e-learning.	29
Tabla 9. Influencia de los blogs	30
Tabla10. Influencia de las wikis.	31
Tabla11. Influencia de las redes sociales.	32

RESUMEN

El presente estudio se centró en determinar cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024. La metodología utilizada es de enfoque cuantitativa de tipo básica con método hipotético deductivo y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 58 estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024, tomada del total de la población, estudiantes de la nómina 2024. Se usó como técnicas de recolección de datos una encuesta y como instrumento un cuestionario. Los resultados revelaron que la prueba de Rho de Spearman mostró un p-valor de 0.000, inferior al nivel de significancia convencional de 0.05. Además, el coeficiente de correlación obtenido fue de 0.682, indicando una influencia estadísticamente significativa entre las variables estudiadas. En cuanto a los niveles, se determinó que los Entornos virtuales de aprendizaje se sitúa en un nivel considerado "Medianamente adecuado", con un porcentaje del 62%, mientras que la Competencias del área de comunicación, se ubicó en un nivel "medianamente adecuado", con un porcentaje del 34%. En resumen, se puede inferir que existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje en las competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.

Palabras clave: aprendizajes, comunicación, entornos virtuales, e-learning.

ABSTRACT

This study focused on determining how virtual learning environments influence competencies in the area of communication in students at a public educational institution, Lima 2024. The methodology used was a basic quantitative approach with a hypothetical-deductive method and a non-experimental design. The sample consisted of 58 students from a public educational institution, Lima 2024, taken from the total population, students on the 2024 payroll. A survey was used as a data collection technique and a questionnaire as an instrument. The results revealed that the Spearman's Rho test showed a p-value of 0.000, below the conventional significance level of 0.05. Furthermore, the correlation coefficient obtained was 0.682, indicating a statistically significant influence between the variables studied. With regard to the levels, it was determined that the Virtual Learning Environments is located at a level considered "moderately adequate", with a percentage of 62%, while the Competences in the area of communication, was located at a "moderately adequate" level, with a percentage of 34%. In summary, it can be inferred that there is an influence of virtual learning environments on the competences in the area of communication in students of a public educational institution, Lima 2024.

Keywords: learning, communication, virtual environments, e-learning.

I. INTRODUCCIÓN

Expertos en temas de moda, llevaron a cabo diálogo sobre educación, centrándose en ambientes de aprendizaje virtuales, adaptados, desarrollados y renovados en el transcurso de la epidemia de la COVID--19; y, que ha provocado disímiles escenarios que han desencadenado una gran crisis sanitaria a nivel mundial, afectando a diversos ámbitos de la población; la educación, una de ellas, que no ha estado exenta de esta problemática y, que ha impactado en millones de estudiantes, cerca de 1,600 en más de 190 países (ONU, 2020), incluyendo a los integrantes de la colectividad educativa.

En el espacio global, diversas escuelas en los diferentes niveles educativos se vieron obligadas a cerrar, lo que ha llevado a estudiantes, profesores y personal administrativo a esforzarse al máximo y mantener los procesos de formación desde sus propios hogares, haciendo uso. de todos los medios disponibles, incluyendo recursos digitales. Sin embargo, esta transición a la educación desde el hogar ha planteado diversos interrogantes, tales como: ¿cuáles son las herramientas tecnológicas actualmente en uso o disponibles? ¿Están las universidades y escuelas en condiciones de llevar a cabo una transición efectiva de las acciones presenciales a las virtuales?; desafíos que afronta el sector educativo en la actualidad, dejados por la realidad sanitaria.

Actualmente, integración y adaptación en “*Tecnologías de Información y Comunicaciones*” (TIC), en instituciones educativas, está generando ideas innovadoras en procesos de enseñanzas y aprendizajes. Estas innovaciones son resultados en investigaciones y autonomías en la autoformación. Específicamente, se destaca el uso de herramientas virtuales en modalidades a distancia, como salas virtuales, videoconferencias, correos electrónicos, chats, foros y biblioteca en línea. Esto ha llevado a la adopción de un lenguaje cotidiano, al brindar oportunidades y condiciones para incorporar efectivamente a las TIC (Rincón et al., 2008).

En nuestro país, una forma de ayudar a mejorar procesos de aprendizaje es mediante el uso de entornos virtuales; estos se emplean con el propósito de perfeccionar y optimizar el trabajo pedagógico. No obstante, es fundamental

considerar que son herramientas complejas, con una amplia funcionalidad y alcance a la mayoría de personas pero que, lamentablemente, no siempre se aprovechan al máximo debido a la falta de familiaridad con ellas. Como educadores, es parte de nuestra responsabilidad buscar enfoques de enseñanza que se adapten al contexto histórico y social, de manera que podamos satisfacer las necesidades formativas de los jóvenes teniendo en cuenta sus características específicas.

En la actualidad, en la Institución Educativa "Antonio Raimondi", hemos notado que los resultados de aprendizaje no son satisfactorios, ya que algunos estudiantes muestran desmotivación, lo que a su vez se traduce en dificultades para alcanzar los objetivos esperados. Esta situación es evidente en casi todas las áreas, particularmente en el ámbito de la comunicación.

En ese contexto, teniendo en cuenta las principales metas de políticas de gestión del Ministerio de Educación de Perú, como se refleja en el Diseño Curricular de Educación Básica, es mejorar los procesos de aprendizaje, resulta esencial identificar factores influyentes en mejorar niveles de aprendizaje en nuestros estudiantes.

En ese argumento, el empleo de “entornos virtuales de aprendizaje”, se destaca en un factor significativo que facilita a los estudiantes llevar a cabo las tareas en diversas áreas curriculares con mayor agilidad y dinamismo. Estos resultados serán fundamentales para tomar decisiones acertadas que contribuyan a resolver la problemática y, por consiguiente, a elevar los niveles de aprendizaje.

Ante la realidad identificada, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influyen entornos virtuales de aprendizaje en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública de Lima en el año 2024?

Como problemas específicos: ¿Como las Plataformas e-learning influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024?; ¿Como los blogs influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024?; ¿Como las wikis influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes

de una Institución Educativa Pública, Lima 2024?; y finalmente, ¿Cómo las redes sociales influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024?.

Para ello propone el siguiente objetivo general: “determinar cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública”, Lima 2024; como objetivos específicos: Identificar cuál es la influencia de las Plataformas e-learning en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; Identificar cuál es la influencia de los blogs en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; Identificar cuál es la influencia de las wikis en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; y finalmente, Identificar cuál es la influencia de redes sociales en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.

También, la hipótesis general: “existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública”, Lima 2024; hipótesis específicas: existe influencia de las Plataformas e-learning en las competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; existe influencia de los blogs en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; existe influencia de las wikis en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024. y finalmente, Existe influencia de las redes sociales en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.

Por todas estas razones, esta indagación se demuestra teóricamente, ya que aportará nuevos conocimientos sobre la utilización de ambientes de aprendizaje virtuales. Además, busca enriquecer el ámbito educativo y áreas afines, especialmente para los estudiantes, al ofrecer información actualizada sobre estos aspectos. Este estudio también puede resultar relevante en diversas áreas

educativas a nivel nacional, dado que el uso de competencias en comunicación son variables de interés general en todas las instituciones de educación primaria.

Existe una justificación de relevancia práctica, ya que contribuyen a mejorar el proyecto educativo al fomentar la autonomía en el proceso de aprendizaje. Asimismo, perfeccione cualquier recurso pedagógico diseñado para abordar las necesidades educativas de la comunidad local. La calidad de aprendizajes se refleja en ejercicios de los estudiantes, lo que nos lleva a reflexionar sobre nuestras habilidades y los obstáculos que surgen, con el propósito principal de realizar ajustes y desarrollar estrategias que conduzcan a mejoras con resultados concretos y tangibles.

Además, esta investigación ofrece un valor metodológico significativo, ya que contribuirá proporcionando métodos valiosos en la recopilación de datos relacionados con las variables de interés. Se llevaron a cabo investigaciones de que permitirá medir la relación entre estas variables mencionadas anteriormente. Estos recursos pueden ser utilizados y perfeccionados en futuros estudios.

La presente investigación posee relevancia social como ambiental para la comunidad educativa, por que describe las acciones relacionadas con el uso de ambientes de aprendizaje virtuales, proporcionando descripciones que permiten medir y considerar mejoras en un contexto global en constante evolución. Esto posibilita que la sociedad pueda adaptarse de manera apropiada a los cambios.

Este estudio está centrado en la utilización de ambientes virtuales y su impacto en áreas comunicación en estudiantes, con el propósito de contribuir a reducir las disparidades e insuficiencias presentes en los diferentes niveles educativos. Esto beneficia a los estudiantes de instituciones privadas en Perú durante el año 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Caballero (2022), esta revisión sistemática explora publicaciones relacionadas con el “trabajo colaborativo y las tácticas de aprendizaje en entornos virtuales”. La metodología utilizada consistió en una revisión exhaustiva sin llevar a cabo un análisis objetivo. Se revisaron 379 artículos de repositorios abiertos, y al final se seleccionaron 37 para su revisión y extracción. Los autores coinciden en que el aprendizaje colaborativo es esencial y se fundamenta en el rol social del ser humano; tiene raíces antropológicas, ya que los seres humanos tienden a formar grupos para colaborar, creando así sociedades. Por lo tanto, esta característica de enseñanza, independientemente del campo en el entorno virtual, requiere trabajo colaborativo, que se define como la habilidad y la aplicación práctica de lo aprendido.

Hernández (2021). Este artículo analiza una oferta didáctica y tecnológica despejada para diseñar los procesos de aprendizaje de Aprendizaje colaborativo respaldado por computadora. Los resultados presentados se derivan del enfoque cuantitativo no experimental, basado en una técnica de encuesta aplicada a 106 estudiantes de la maestría en educación primaria. En consecuencia, los estudiantes aprecian y discurren que los recursos tecnológicos más relevantes y útiles son videoconferencia, aplicaciones de mensajería, diferencia de Wikis, Blogs o redes sociales. Además, se observa que los estudiantes aprecian los espacios de apoyo.

Por lo tanto, sugerimos promover y fomenten la reflexión sobre los beneficios de herramientas digitales, ya que facilitan la interacción y permiten valorar el desempeño y el esfuerzo asumidos durante esta pandemia, los cuales se han solucionado gracias a estas herramientas.

Vázquez (2019) En un estudio diacrónico, estudiantes universitarios examinan sus creencias sobre FODA de cursos MOOC en los ámbitos socioeducativos. El grupo de participantes incluye a 251 estudiantes matriculados en la “Universidad Pablo de Olavide”, uso metodología descriptiva, de enfoque cualitativo, concluye que los MOOC son gratuitos, contribuyen al fortalecimiento de personas desfavorecidas, ofrecen lenidad horaria y permiten la existencia de redes de

colaboración. Algunas debilidades identificadas incluyen la insuficiencia de materiales expositivos, y la presencia de materiales que no se adaptan al interés particular del usuario.

A nivel nacional, Vara (2023) estudio los “entornos virtuales de aprendizaje2 y ansiedad en estudiantes de una institución educativa de Huánuco, 2022; enfocó en un diseño básico y adoptó un enfoque no experimental, tipo transversal; su muestra incluyó a 150 estudiantes, de los cuales 109 estaban matriculados en quinto grado - secundaria; empleó cuestionario para obtención de datos. Los resultados indican: entornos de aprendizaje virtuales, el 47,7% fue calificado como destacado, el 24,8% como deseado, 3,7% en proceso y 23,8% muy deficiente; respecto a ansiedad: 14,7% manifestó ansiedad muy severa, 28,4% de ansiedad severa, 29,4% de ansiedad moderada y solo 27,5% de ansiedad leve. En resumen, se concluye una relación significativa entre las variables en estudio.

El estudio de Aliaga (2022) se enfoca en analizar la relación entre los entornos de aprendizaje virtuales (EAV) y las habilidades matemáticas en estudiantes de cuarto grado. Empleando un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental transversal y correlacional, la investigación examina a una muestra de 90 estudiantes seleccionados mediante un método no probabilístico de un total de 250 estudiantes de primaria. La metodología involucra la aplicación de una encuesta utilizando un cuestionario tipo Likert, cuya confiabilidad fue previamente evaluada. Los resultados indican que el 75,56% de los estudiantes poseen un nivel básico de habilidades matemáticas, mientras que el 7,78% presenta habilidades limitadas. En cuanto al desarrollo de competencias matemáticas, el 41,11% de los estudiantes alcanza los logros previstos, el 30% logra resultados destacados y solo el 8,89% se encuentra en la etapa inicial. En cuanto a contrastar la hipótesis, se identificó una correlación directa significativa: según Pearson = 0,862 y $p_v = 0,01$. Este valor es menor a 0,05 ($0,000 < 0,05$), concluye: aceptar hipótesis alterna.

En la investigación realizada por Velezmoro (2021) investigó la relación entre los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y la satisfacción de los estudiantes en una Escuela Superior de Formación Artística en Piura durante el ciclo académico

2021-II. Se aplicó una encuesta virtual a 264 estudiantes. Los resultados revelan una correlación significativa entre las variables, con un coeficiente de correlación de 0,82. El estudio no encontró diferencias significativas en la satisfacción estudiantil en función del género, la edad o el ciclo de estudios ($p < 0,05$).

En la investigación de Revollar et al. (2022), El objetivo fue desplegar una revisión sistemática de artículos usando bases de datos como SCOPUS, Scielo y otras fuentes. Se consideraron 25 artículos en la revisión. Entre los principales hallazgos, se destacó la importancia del progreso de destrezas comunicativas para el adecuado crecimiento de los niños en los aspectos socioemocional y cognitivo. Además, se concluyó: factible utilizando TIC en diligencias de aprendizaje.

La investigación de Ninantay (2021), se buscó comprender el impacto de “gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje en la metacognición”, la muestra fue estudiantes de cuarto grado en la institución educativa General Ollanta, Urubamba, Cusco, El propósito principal fue fortalecer el aprendizaje autónomo en estudiantes y proporcionar sugerencias para mejorar su institución educativa. De enfoque cualitativo, descriptivo-explicativo, con un diseño fenomenológico, y se complementó con un instrumento cuantitativo. La muestra incluyó a siete directivos, como el director, subdirector y coordinadores pedagógicos. Para recopilar información, se utilizaron diversas técnicas como observación, entrevistas, cuestionario tipo Likert y análisis de documentos.

Los resultados revelaron que se facilitó el perfeccionamiento de habilidades metacognitivas en un nivel regularmente alto. Se recomienda fortalecer estrategias y experiencias o mediante el diseño de actividades y recursos que integren dimensiones tecnológicas y pedagógicas, potenciándose entre sí para facilitar así el desarrollo de la metacognición.

En la investigación de Ojeda (2021) tuvo como objetivo principal establecer la relación entre la adaptación y las competencias en el área de comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa José Gabriel Condorcanqui-Huarmaca durante el año 2020. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño no

experimental, y la investigación se llevó a cabo con la participación de treinta (30) estudiantes del cuarto grado de primaria. Se utilizaron cuestionarios validados por expertos, los cuales mostraron confiabilidad con un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.877. Los resultados revelaron que el 47% de los estudiantes obtuvieron niveles que oscilaron entre buenos y regulares, mientras que un 6% alcanzó niveles considerados como malos en la adaptación. Se confirmó "la relación entre las variables estudiadas con un 95% de confianza y una correlación de Spearman de 0.783 entre la adaptación y la competencia", lo que indica una relación lineal intensa.

A nivel local, La Hoz Aparicio (2022), en su estudio, de enfoque cuantitativo, correlacional y descriptivo, tuvo como objetivo principal esclarecer la relación entre la inteligencia emocional (IE) y el desarrollo de competencias en el área de Comunicación en niños de tercer grado de primaria. La muestra estuvo conformada por 50 estudiantes, a quienes se les aplicó una encuesta y se analizó su informe de progreso en el área de Comunicación. Los resultados evidenciaron una relación significativa entre las variables, siendo el componente de adaptabilidad de la IE el que presentó una mayor correlación con el desarrollo de competencias comunicativas.

Paredes (2019). En su investigación, de enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional, tuvo como objetivo determinar en qué medida el monitoreo y acompañamiento de la práctica pedagógica contribuyen a mejorar la comprensión de textos en el área de comunicación de la educación primaria de la RED Educativa Rural Uchus Mollepata, en Santiago de Chuco - La Libertad. La muestra estuvo conformada por 28 docentes, a quienes se les aplicó un cuestionario y una ficha de observación. Los resultados revelaron que el 61% de los docentes se encuentran en un nivel de competencia "en progreso", seguido por un 21% en la categoría de "logro" y un 18% en la categoría de "inicio". En cuanto al monitoreo y acompañamiento de la práctica pedagógica, se evidenció que el 54% de los docentes lo realizan de manera constante, el 36% de manera relajada y el 11% de manera exigente. Finalmente, se encontró una correlación significativa de intensidad media entre las variables de estudio ($X^2=0.558$; $p<0.013$).

Así mismos se definen las siguientes bases teóricas: Entornos virtuales de aprendizaje: es básicamente un software que facilita la creación y distribución de diversos contenidos para formaciones en línea y modalidades híbridas dirigidas a estudiantes. Actúa como una herramienta que permite a educadores y tutores gestionar materiales y recursos adicionales para sus estudiantes, así como controlar completamente los cursos digitales. Esta plataforma posibilita la supervisión integral del progreso de aprendizaje del estudiante, generando informes sobre su avance y desempeño en un curso específico. Además, ofrece la capacidad de abordar de manera proactiva cualquier contratiempo, asegurando la eficacia del proceso educativo dentro de este entorno digital (Carneiro et al., 2019).

Los entornos virtuales de aprendizaje se asemejan a un "salón de clases digital". Funciona como una representación en línea de un aula tradicional, pero con la ventaja añadida de una interacción más enriquecedora gracias a sus diversas funcionalidades, como videoconferencias, planos de estudio, asignaciones y análisis de datos educativos. Aunque en el contexto educativo previo a las situaciones actuales, este entorno se percibía principalmente como un recurso complementario y no como un reemplazo de las clases presenciales, ahora se ha convertido en una herramienta indispensable. Esto no solo fortalece la conexión entre docentes y alumnos, sino que también permite una enseñanza más adaptada a las necesidades individuales (Sajoza, 2020).

Las ventajas son múltiples: Flexibilidad: Permiten el acceso en cualquier momento y desde cualquier lugar. Interactividad: Facilitan la interacción entre estudiantes y entre docentes y estudiantes. Personalización: Se ajustan el contenido según necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Integración: Combinan diversos medios y formatos, como texto, vídeo, audio y elementos interactivos. Los elementos clave de entornos virtuales de aprendizaje incluyen: Estructura: Implica la organización del contenido, la secuencia de aprendizaje y la integración de actividades y evaluaciones. Recompensa: Comprende sistemas de puntos, insignias o certificados, retroalimentación inmediata y reconocimiento del progreso y los logros del estudiante.

Responsabilidad: Hace referencia a la autonomía del estudiante, sus compromisos y fechas límite, así como su participación activa en foros y discusiones. Desafío: Involucra diferentes niveles de dificultad, actividades que fomentan el pensamiento crítico, así como proyectos y tareas aplicadas. Relaciones: Engloba la interacción entre compañeros, la comunicación con el docente y la construcción colectiva del conocimiento. Cooperación: Implica el trabajo en equipo, proyectos colaborativos y el uso de herramientas de colaboración en línea.

Las dimensiones clave a considerar en entornos virtuales de aprendizaje incluyen: Tecnología y acceso: Esto abarca calidad y accesibilidad a la plataforma, y la velocidad de conexión a internet. Diseño pedagógico: Es fundamental asegurar la claridad en los objetivos, actividades y evaluaciones del curso. Motivación del estudiante: interés del estudiante en el tema y al reconocimiento de la importancia del aprendizaje. Competencias digitales: Implica la habilidad tanto del estudiante como del docente para utilizar herramientas digitales de manera efectiva.

Los componentes esenciales abarcan: Accesibilidad: Permiten aprender desde cualquier ubicación y en cualquier momento. Diversificación: Se adaptan a diversos modos y ritmos de aprendizaje. Interacción: Promueven una comunicación fluida y diversa, tanto de manera síncrona como asíncrona. Autonomía: Fomentan la responsabilidad y la capacidad de autogestión del aprendizaje en estudiantes. Los indicadores clave en la evaluación de entornos virtuales de aprendizaje comprenden: Analítica del aprendizaje: Utilización de datos para valorar la eficacia y eficiencia de la enseñanza. Retroalimentación de los usuarios: Incluye encuestas y evaluaciones con el fin de recabar la opinión de estudiantes y docentes. Evaluaciones y pruebas: Utilización de métodos para medir rendimiento y progreso del estudiante.

Tasa de finalización: Porcentaje de estudiantes que concluyen satisfactoriamente el curso o módulo. También se definen conceptualmente: como la capacidad para redactar varios textos en lengua materna, demostrando un dominio y calidad en la escritura. Este proceso implica una reflexión, ya que implica la adaptación y estructuración de los textos de acuerdo con el diseño y el contexto

de la comunicación.

Según MINEDU (2015) Este proceso de aprendizaje implica una complejidad considerable, ya que nuestros estudiantes deben aplicar de manera efectiva y combinada diversas capacidades y conocimientos para alcanzar un propósito específico en un contexto particular. En esta área se trabaja con un enfoque comunicativo incentivando al estudiante a desarrollar sus competencias:

Dimensiones: Se comunica oralmente en su lengua materna, Para MINEDU (2015) debe expresarse oralmente de manera efectiva en diversas circunstancias comunicativas, interactuar con diferentes interlocutores en distintos contextos y lograr comunicarse con luminosidad y coherencia, adaptando su expresión al propósito comunicativo que persigue. Capacidades: Ajusta contenidos orales a contexto comunicativo. Enuncia claramente ideas. Esgrime estratégicamente modificados recursos expresivos. Recapacita sus textos orales. Colabora de manera interactiva, asegurando la continuidad del tema en discusión.

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna. Para el MINEDU (2015), tiene expectativa que el alumno muestre una perspicacia crítica en textos escritos de diferentes arquetipos y niveles de dificultad en diversos contextos comunicativos. Para que se pueda obtener resultados, se espera que el alumno construya el significado de los tenores según el diseño de lectura, conocimientos previos, prácticas. Asimismo, por medio del rescate de información clara y deducida, considerando el propósito del emisor, el alumno debe evaluar y reflexionar adoptando una actitud personal frente a la lectura. Las capacidades asociadas a este proceso contienen la apropiación del sistema de escritura (en ciclos II y III), la capacidad para recuperar información de diferentes textos escritos, reestablecer información en diversos contextos, reducir textos escritos y reflexionar las formas, contenidos y contextos.

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. Según el MINEDU (2015), Se espera que los estudiantes logren independencia en la elaboración de textos de distintos tipos y en diferentes contextos comunicativos, aprovechando sus experiencias previas y una variedad de fuentes de información. Además, se espera que sean conscientes del uso del lenguaje en la producción textual, considerando

aspectos como la gramática, la coherencia, la adecuación, el vocabulario y las normas ortográficas. Las habilidades asociadas a este proceso incluyen el dominio del sistema de escritura, la textualización de opiniones de acuerdo con los pactos de la escritura y la deliberación sobre las formas, los contenidos y los contextos de los textos escritos.

Procesos de aprendizaje. De acuerdo al MINEDU, Se describe como un proceso de provecho de los conocimientos en el cual los estudiantes construyen entendimiento a través de la interacción con su entorno social y natural. Esto puede ocurrir de manera independiente o con la asistencia de mediadores, como personas o materiales, y se basa en la utilización de experiencias y conocimientos previos.

En cuanto a la teoría del desarrollo de competencias, se destaca el enfoque conductista. Según Rosell et al. (2019), esta teoría surgió a principios del siglo XX y se centraba principalmente en la modificación del comportamiento a través de estímulos, con el fin de obtener una respuesta específica y culminar con una consecuencia final. En el enfoque conductista, se entiende el aprendizaje como la modificación del comportamiento ante la exposición a un entorno específico. Frederick Skinner, sostenía que, al reforzar las conductas adecuadas, estas se fortalecían y se regresaban más frecuentes.

Una teoría adicional proviene del ámbito de la psicología cognitiva, como indica Palmero (2019), la cual tuvo sus inicios en el año 1950, designada como ciencia cognitiva. El renombrado psicólogo Jerome Bruner, afirmó: el objetivo era restituir el estudio de la mente. Además, El proceso de aprendizaje se enriquece con la aplicación de técnicas intelectuales, las cuales permiten a los estudiantes representar y analizar datos para luego tomar decisiones informadas. Esta metodología se basa en el conocimiento previo adquirido por otros individuos y promueve un cambio en la perspectiva del estudiante a medida que asimila nueva información. La adquisición de conocimientos se convierte así en una actividad mental activa que exige la organización y estructuración de la información por parte del estudiante, quien asume un rol protagónico en su propio aprendizaje y comprensión.

En este contexto, la enseñanza se define como el proceso de adquirir conocimientos que involucra el ejercicio del juicio crítico dentro del ámbito cognitivo. La información procesada se almacena finalmente en la memoria, consolidando así el concepto central del aprendizaje. En perspectiva, fundamenta la concreción de la competencia en el área, como indica Lamas (2018), alcanza una meta educativa, concebida como práctica de aprendizaje, representa la perspectiva que engloba diversos componentes del conjunto integral conocido como rendimiento.

La teoría constructivista, según señalan Olmedo y Farrerons (2018), implica que el estudiante adopta rol de intérprete, ya que edifica su proceso de aprendizaje en la interacción con su entorno. En este enfoque, los conocimientos se integran con los previamente adquiridos para dar lugar a nuevas comprensiones. Esto refleja cambios en las formas de pensar, lo cual explica en parte la amplia aceptación del constructivismo. Esta perspectiva tiene sus raíces en las teorías desarrolladas hace muchos años por Piaget y Bruner, quienes sostenían que los aprendizajes se construyen a través de la interacción con el entorno.

Referente a “competencias en el área de comunicación”, Grasso (2020), resalta que la psicología educativa examina minuciosamente este tema debido a su relevancia en el desempeño de los individuos en el ámbito educativo. Específicamente, se enfoca en las capacidades de retener lecciones, deduciendo de manera lógica que a medida que los valores en este aspecto son más altos, el individuo obtiene un mejor rendimiento. La escuela fomenta los procesos relacionados con las competencias al promover la innovación y el cambio hacia nuevas perspectivas. Este proceso se logra mediante la integración de elementos cognitivos y estructurales en una unidad distinta. El grado de aprovechamiento varía en función de las circunstancias, factores orgánicos y ambientales, que influyen en las habilidades y experiencias de los individuos involucrados.

En cuanto a las teorías y, especialmente la perspectiva de Albán y Calero (2018), plantean que tiene dos dimensiones de origen. La primera: del latín rendimiento y se refiere al producto que proporciona algo en relación a lo que consume, cuesta o requiere de trabajo. La segunda se deriva del latín "proporción"

y denota la "correspondencia entre el producto obtenido y los recursos o herramientas empleados".

De acuerdo con la exposición de David Ausbel (1983, p. 78), se postula que el aprendizaje es significativo cuando los contenidos que se están aprendiendo están vinculados de manera no arbitraria y tienen relevancia sustancial en relación con el conocimiento previo. En otras palabras, aprendizajes significativos ocurren cuando la nueva información se integra de manera significativa con el conocimiento existente, generando un entendimiento más profundo y duradero. Ardila (1989) argumenta: el aprendizaje no se limita a ser un proceso meramente intelectual, sino que también involucra aspectos emocionales. El individuo establece metas que deben ser claras y precisas. En este contexto, el maestro cumple el papel de un condicionador emocional al conferir al material educativo una carga afectiva positiva o negativa para el estudiante (p. 32).

El proceso de aprendizaje de un estudiante es altamente complejo, ya que involucra una serie de etapas en las cuales se llevan a cabo diversos procesos. Los docentes no solo deben estar al tanto del logro final, sino también de los logros en niveles más básicos y elementales que los alumnos van alcanzando a lo largo del proceso. En el desempeño docente, es fundamental proporcionar apoyo constante a los estudiantes y promover la creación de aprendizajes significativos (Bello, 2001). Las estrategias de aprendizaje se centran en las actividades o procesos mentales que facilitan adquisición de conocimiento. Implicando planes de acción en relación con los métodos que un estudiante puede emplear durante el proceso de aprendizaje. Además, engloban tomas de decisiones conscientes, donde estudiantes eligen y recuperan conocimiento necesario para lograr sus objetivos (Pérez, Revista Iberoamericana de Educación, 2007).

Las estrategias metacognitivas y de evaluación libran un rol crucial en la supervisión integral en métodos de aprendizaje. Comprenden procedimientos: de planificar, controlar, regular y evaluar, lo que permite un control adecuado en procesos de aprendizaje del estudiante (Reyes, 2015). Estrategias procesamiento de información, se centran en la manera en que se maneja la información que se está aprendiendo. Esto implica personalizar la información adquirida y aplicarla en

situaciones cotidianas, otorgándole un significado personal y adaptándola a las necesidades individuales del alumno. También implica establecer diversas relaciones con la información.

La transferencia de aprendizajes se refiere a la capacidad de aplicar, generalizar y aplicar lo aprendido en otras circunstancias. Esto implica el uso de conocimientos adquiridos a diferentes disciplinas, su uso en situaciones cotidianas y la diligencia de técnicas y procedimientos seguros en otras áreas cuando sea viable (Reyes, 2015).

Estrategias disposicionales y de control de contexto. Estas estrategias incluyen las condiciones físicas internas y externas del alumno y el entorno de aprendizaje. Esto incluye: Motivación y expectativas positivas. Control del contexto. Trabajo en equipo e interacción social. Atribuciones externas y perspectivas negativas. Estado físico, Reyes (2015), ha confirmado la estrecha relación entre la motivación y el aprendizaje. Un alto nivel de motivación impulsa a los individuos a adquirir, retener y aplicar conocimientos de manera significativa, mientras que un bajo nivel de motivación dificulta el proceso de aprendizaje y limita su potencial.

En este sentido, tanto docentes como investigadores tienen la responsabilidad de fomentar la motivación en los estudiantes, creando ambientes de aprendizaje estimulantes, desafiantes y relevantes para sus intereses. Al potenciar la motivación, se abren las puertas a un aprendizaje más profundo, significativo y duradero, permitiendo a los individuos alcanzar su máximo potencial intelectual. El proceso de enseñanza se caracteriza por ser una experiencia que surge internamente, mediante interacciones e intercambios dirigidos por intenciones específicas para facilitar el aprendizaje. A su vez, está influenciado por factores externos al formar parte de la estructura de instituciones sociales, cuyo funcionamiento se explica en términos de la estructura social, sus necesidades e intereses. Esto plantea el proceso de enseñanza como un método de comunicación intencional que ocurre en un contexto institucional para estimular el aprendizaje (Meneses, 2013, p.2).

En su estudio, Bravo y Cáceres (2016) determinan que los propósitos del proceso de enseñanza son los resultados previamente concebidos como un plan adaptable y abierto, que orientan las acciones de profesores y estudiantes para lograr los cambios requeridos en estos últimos. Estos objetivos, como manifestación de la responsabilidad social asignada a la escuela, evidencian la naturaleza social del proceso de enseñanza y actúan como un puente entre la sociedad y la institución educativa.

Entornos virtuales, son espacios virtuales que ofrecen una enseñanza basada en un enfoque constructivista, donde es muy importante la comunicación entre docentes, estudiantes y las relaciones de conocimiento. (Navarro, 2010). Asimismo, según lo indicado por Gómez et al. (2007), los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) constituyen un conjunto de herramientas informáticas diseñadas para facilitar la comunicación y el intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos EVA se caracterizan por ser espacios dinámicos de interacción que fomentan el diálogo, la colaboración y el intercambio de información, promoviendo así un aprendizaje más significativo y efectivo.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

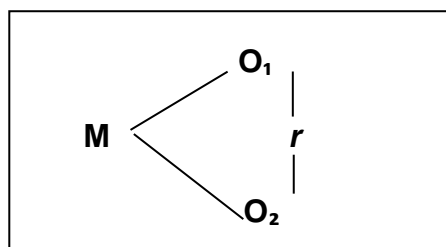
3.1.1. Tipo de investigación

Tipo básico porque utiliza conocimientos teóricos para descubrir una realidad desconocida, en este caso la realidad del estudiante en relación con dos variables. Este tipo de investigación está determinada por el conocimiento del método científico y existe desde que el ser humano comenzó a desarrollar la curiosidad por conocer y comprender los fenómenos que le rodean. (Esteban, 2018)

3.1.2. Diseño de investigación

El presente trabajo es no experimental, puesto las variables no se maniobrarán y se dará en un tiempo establecido. Hernández et al. (2006), define como aquel en el que las variables se analizan en su estado natural sin intentar manipular sus características. Este también es un estudio transversal en el que se recopilan datos en un momento dado para determinar correlaciones entre las relaciones entre variables.

Diseño:



Dónde:

M = Muestra.

O₁ = Entornos virtuales de aprendizaje

O₂ = competencias del área de comunicación.

r = Relación de variables.

3.2. Variables y operacionalización

Entornos virtuales de aprendizaje

Según Navarro (2010), son espacios en línea donde se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, adoptando un enfoque constructivista y requiriendo la mediación de las relaciones entre docentes, alumnos y conocimientos. Según lo señalado por Gómez et al. (2007), proporciona una base sólida para comprender las características y beneficios de estos espacios virtuales, destacando su potencial para transformar la educación y promover un aprendizaje más significativo y efectivo.

Definición operacional: Entornos virtuales de aprendizaje se midió a través de una encuesta administrada a los estudiantes. La encuesta utilizará una escala de *Likert* en la medición de la percepción de los estudiantes. En este caso se realizará o se medirá con 20 ítems con la siguiente escala: Nunca (1), Casi nunca (2), Algunas veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).

Referente a “competencias en el área de comunicación”,

Grasso (2020), resalta psicología educativa examina minuciosamente este tema debido a su relevancia en el desempeño de los individuos en el ámbito educativo. Específicamente, se enfoca en las capacidades de retener lecciones, deduciendo de manera lógica que a medida que los valores en este aspecto son más altos, el individuo obtiene un mejor rendimiento

Definición operacional: La variable, se midió a través de una encuesta administrada a los estudiantes. La encuesta utilizará una escala de *Likert*. En este caso se realizará o se medirá con 20 ítems con la siguiente escala: Nunca (1), Casi nunca (2), Algunas veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

Conjunto de elementos que abarca las diversas características que se pretenden estudiar. En este contexto, la población se desplaza de lo específico a lo general y refleja su entorno, lo que permite afirmar que las conclusiones obtenidas

en el estudio son aplicables. Se distinguen dos niveles de población: en primer lugar, la población objetivo, que es bastante amplia y puede no estar completamente clara para el estudiante o investigador; y en segundo lugar, la población accesible, que está compuesta por un número reducido o limitado de elementos y se determina mediante criterios de inclusión-exclusión (Ventura, 2017).

En consecuencia, población comprende a estudiantes de una Institución Educativa Pública de Lima, considerados en este trabajo de investigación a la I. E 2079 Antonio Raimondi. Esto implica que dicha población se considera finita, por el número de estudiantes matriculados en el periodo 2024.

Tabla 1

Trabajadores que laboran en la coordinación de contabilidad.

	Secciones		
	A	B	Total
Estudiantes	30	28	58
Total			58

Nota. Nómina 2024

Es trascendental identificar criterios de inclusión-exclusión, necesarios que delimiten la población en estudio. Por lo tanto, la población seleccionada abarca a todos los estudiantes, considerados del periodo 2024.

Criterios de Inclusión: En esta investigación, se han establecido como participantes a estudiantes en ambos sexos pertenecientes a la Institución Educativa Pública, cursando el ciclo académico correspondiente al año 2024.

Criterios de Exclusión: Estudiantes que hayan finalizado sus estudios, repetido algún año académico o solicitado licencia por diversas razones.

3.3.2 Muestra: según Hernández (2017), se define como “subgrupo de la población o universo”, y utiliza como una forma económica de gestionar tiempo y recursos. Además, ayuda a delimitar la población, proporcionando un indicador de resultados para establecer parámetros. Para el estudio de tomará como muestra a

los estudiantes de sexto grado, de ambos sexos pertenecientes a las secciones A y B, en un total de 58 estudiantes.

3.3.3 Muestreo: La elección del muestreo fue no probabilística por conveniencia, según Otzen y Mantero (2017), se basa en la posibilidad de seleccionar casos accesibles que estén dispuestos a participar en el estudio. Esta decisión se sustenta en la conveniencia de acceder fácilmente a los sujetos investigados debido a su proximidad y disposición para participar.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnicas: representan un conjunto de herramientas y procedimientos sistemáticos que permiten al investigador recolectar, analizar e interpretar datos relevantes para un estudio específico. De acuerdo con Hernández et al. (2006), estas técnicas se erigen como puentes entre el investigador y el objeto de estudio, posibilitando la interacción y la obtención de información valiosa para comprender la realidad.

Instrumento: e configuran como elementos esenciales para la recolección y el registro sistemático de información relevante para un estudio específico. De acuerdo con Hernández et al. (2006), estos instrumentos actúan como mecanismos que permiten al investigador capturar y organizar datos valiosos para comprender la realidad en estudio.

El cuestionario con el cual se medirá la variable Entornos virtuales de aprendizajes, tiene 4 dimensiones: Plataformas e-learning, blogs, wikis, redes sociales, con un total de 20 preguntas, con una escala de Likert de

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5	4	3	2	1

Para medir la variable competencias del área de comunicación, se desarrollará un test de conocimiento, Este abarcará un total de 20 preguntas y utiliza una escala de Aprobado y Desaprobado para la evaluación.

Confiabilidad y validación: Para la aplicación del cuestionario, se aplicará el concepto de validez y confiabilidad del instrumento. Según Meliá (2000), validez se refiere al criterio de calidad del proceso y es relativa y progresiva. En este sentido, la validez puede o no estar presente, siendo intrínsecamente cualitativa y global, estando directamente vinculada al objetivo en evaluación, su finalidad y uso de los resultados, entre otros.

Para Ding et al. (2002), indican que la validez generalmente se evalúa a través de juicios de expertos y rara vez se basa en información empírica.

3.5 Procedimiento

Se llevaron a cabo los siguientes procedimientos: En primer lugar, se recopilaron los datos en una matriz en Excel mediante los instrumentos escogidos para la investigación, que en este caso son los cuestionarios. Estos datos serán posteriormente introducidos en los formularios de Google Drive. Luego, se procesarán utilizando el paquete estadístico SPSS V.25 para generar tablas cruzadas y figuras que faciliten el análisis de los resultados.

3.6 Método de análisis de datos

Se realizaron a través de dos métodos: “el descriptivo y el inferencial. Se eligió la estadística descriptiva”, según Mancilla et al. (2010), ya que permite detallar los resultados de cada variable mediante tablas y porcentajes. Este enfoque aborda la obtención, distribución, explicación y representación de datos numéricos.

Por otro lado, se aplicó la “estadística inferencial” para investigar y confirmar las hipótesis estadísticas y analizar los resultados recopilados en la muestra hacia la población general. De acuerdo con Mancilla et al. (2010), la inferencia estadística es una técnica que facilita la toma de decisiones basada en un informe parcial o completo obtenido mediante técnicas descriptivas.

La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente Alpha de Cronbach, y la tabulación de tablas de frecuencia por dimensiones se llevaron a cabo utilizando el software SPSS versión 25.

3.7 Aspectos éticos

La presente, ha sido concebida siguiendo las normativas establecidas por la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo, en conformidad con el marco normativo de la Ley N° 30220 - Ley Universitaria. En este trabajo de investigación, se han citado todas las fuentes utilizadas en la redacción del informe, de acuerdo con los requisitos establecidos por la universidad. Asimismo, se han referenciado a los autores en todas las secciones correspondientes, incluyendo los textos parafraseados.

IV. RESULTADOS

Presentación y análisis de resultados

Tabla 2

Nivel de Entornos virtuales de aprendizaje

Nivel de EVA	Entornos virtuales de aprendizaje	
Muy inadecuado	7	12%
Inadecuado	5	9%
Medianamente adecuado	36	62%
Adecuado	9	16%
Muy adecuado	1	2%
Total	58	100%

La tabla demuestra que, el 62 % de los encuestados manifiestan que el nivel es medianamente adecuado; a diferencia con el 16 % que lo evalúa como adecuado, el 12% muy inadecuado, el 9% inadecuado y solo el 2% muy inadecuado.

Tabla 3*Nivel de dimensiones de Entornos virtuales de aprendizaje*

Nivel de EVA	Plataformas e-learning		blogs		wikis		redes sociales	
	Muy inadecuado	7	12%	7	12%	7	12%	7
Inadecuado	13	22%	13	22%	13	22%	13	22%
Medianamente adecuado	20	34%	20	34%	20	34%	20	34%
Adecuado	15	26%	15	26%	15	26%	15	26%
Muy adecuado	3	5%	3	5%	3	5%	3	5%
Total	58	100%	58	100%	58	100%	58	100%

En la tabla, según dimensión uso Plataformas e-learning, donde se muestra que: El 34 % señalan que es medianamente adecuado, el 26 % adecuado, el 22% inadecuado, el 12% muy inadecuado y solo el 5% muy adecuado. Para la dimensión uso de blog, donde se muestra claramente que: El 34% indican que el grado es medianamente adecuado, el 26 % adecuado, el 22% inadecuado, el 12% muy inadecuado y solo el 5% muy adecuado. Según la dimensioe uso de wikis, en donde el 34% indica una motivación medianamente, el 26% en un nivel adecuado, el 22% en un nivel inadecuado, el 12% en muy inadecuado y el 5% en muy adecuado. Y para la dimensión redes sociales, en donde se verifica que: El 34% Indican un nivel medianamente adecuado; el 26% en un nivel adecuado, el 22% inadecuado, 12 % muy inadecuado y el 5% muy adecuado.

Tabla 4*Competencias del área de comunicación*

Competencias del área de comunicación	Frecuencia	Porcentaje
Muy inadecuado	10	17%
Inadecuado	10	17%
Medianamente adecuado	20	34%
Adecuado	16	28%
Muy adecuado	2	3%
Total	58	100%

En la tabla, se observan que, el 34 % hacen mención que es medianamente adecuado, el 28 % adecuado., el 17% inadecuado, el 17% muy inadecuado y solo 3% muy adecuado.

Tabla 5*Dimensiones de Competencias del área de comunicación*

Nivel de EVA	Se comunica oralmente en su lengua materna		Lee diversos tipos de textos en su lengua materna		Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	
Muy inadecuado	6	10%	5	9%	5	9%
Inadecuado	12	21%	11	19%	10	17%
Medianamente adecuado	18	31%	22	38%	25	43%
Adecuado	20	34%	18	31%	16	28%
Muy adecuado	2	3%	2	3%	2	3%
Total	58	100%	58	100%	58	100%

En la tabla se observa que, el 34 % mencionan que el nivel de influencia es adecuado, el 31 % medianamente adecuado, el 21% inadecuado, 10% muy inadecuado y solo el 3% muy adecuado. Según dimensión “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”, el 38 % revelan que el nivel es medianamente adecuado, el 31 % en un nivel adecuado, el 19% inadecuado, 9% muy inadecuado y el 3% muy adecuado. Según dimensión “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, el 43 % muestran que el nivel es medianamente adecuado, el 28 % en un nivel adecuado, el 17% inadecuado, 9% muy inadecuado y el 3% muy adecuado.

Prueba de hipótesis

Ho: $p=0$

“No existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024”.

Ha: $p \neq 0$

“Existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024”.

Prueba de normalidad:

Tabla 6

Normalidad de datos

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	Est	gl	Sig.
V1	0.190	50	0.000
V2	0.142	50	0.014

En la tabla, observamos que el nivel de significancia para las dos variables es $p < 0.05$; por lo tanto, se deduce que los datos no son paramétricos, concluyendo que el estadístico a usar será el Rh de Spearman.

Tabla 7

Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación.

		V2:
Rho de Spearman	V1	
	Coefficiente de correlación	,682
	Sig.	0,000
	N	58
	N	58

La correlación de Spearman demostró que existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024.

Hipótesis específica

Existe influencia de las Plataformas e-learning en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.

Tabla 8

Influencia de las Plataformas e-learning.

		Plataformas.	
Rho de Spearman	V2	Coeficiente de correlación	,554*
		Sig. (bilateral)	0,000
		N	58

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

La correlación Rho de Spearman demostró que existe influencia de las Plataformas e-learning en competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.000$ y Rho de 0,554; resultando ser significativa.

Hipótesis específica

Existe influencia de los blogs en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.

Tabla 9

Influencia de los blogs

		Blog
Rho de Spearman	V2	,668*
	Coeficiente de correlación	
	Sig.	,000
	N	58

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

El análisis de correlación de Spearman reveló la presencia de influencia de los blogs. La correlación obtenida fue $Rho=0,668$, lo cual se refuerza por la relevancia estadística con un valor de $p=0.000$.

Hipótesis específica

Existe influencia de las wikis.

Tabla 10

Influencia de las wikis.

		Wikis
Rho de Spearman	V2:	Coeficiente de correlación
		,109**
		Sig.
		0,105
		N
		58

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

La correlación de spearman demostró que NO existe influencia de las wikis en competencias del área de comunicación; con un valor de $p=0.105 > 0.05$.

Hipótesis específica

Existe influencia de las redes sociales en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024.

Tabla 11

Influencia de las redes sociales.

		Redes sociales
Rho de Spearman	V2:	,102**
	Coeficiente de correlación	
	Sig.	0,125
	N	58

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

La correlación de spearman demostró que NO existe influencia de redes sociales en competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.125 > 0.05$.

V. DISCUSIÓN

En la investigación se estableció que existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024. Se procede a la triangulación de la discusión: Se planteó como Hipótesis general: Existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; al obtener un valor de correlación de Rho de Spearman = 0,682; con un valor de $p=0.000$, coincidiendo a los resultados obtenidos por Vara (2023), concluyen: una relación significativa entre las variables en estudio. Conjuntamente, se sostiene en lo planteado por Solis et al. (2018) son espacios virtuales donde existe una interacción entre estudiante – docente sobre un tema determinados utilizando diferentes maneras de comunicación que facilita los entornos virtuales a la enseñanza y aprendizaje y Levis (2008) señala que La falta de innovación pedagógica y la formación inadecuada de los docentes en el uso de estos medios como recurso didáctico son el verdadero talón de Aquiles de la incorporación de las TIC en la educación; así mismo como Hipótesis específica 1: - Existe influencia de las Plataformas e-learning en las competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.000$ y Rho de 0,554; resultando ser significativa-; coincidiendo los resultados obtenidos por Ojeda (2021), concluyen: confirmándose la relación entre variables estudiadas con un 95% de confianza, y Spearman (0.783) entre la adaptación y la competencia, relación lineal intensa. Además, se sustenta en lo planteado por Gobierno Vasco (2012) señalan que se toma en cuenta los aspectos que se relacionan con criterios y tácticas al momento de buscar y manejar información, como también en el uso de medios y entornos virtuales para comunicar y trabajar de manera colaborativa en actividades de aprendizaje; también como Hipótesis específica 2: Existe de influencia de los blogs en las competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de correlación de 0,668; y $p=0.000$, a similitud de Paredes (2019), concluyen: una asociación significativa de intensidad media entre las variables de estudio ($X^2=0.558$; 0.013), Además, se sustenta en lo planteado por Brunner y Tedesco (2003) señalando: Las TIC son bases para la creación de un entorno completamente nuevo y diferente en el que deben desarrollarse los procesos de

enseñanza y aprendizaje. 3: - Existe influencia de las wikis en las competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 La correlación de spearman demostró que NO existe influencia de las wikis en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; con un valor de $p=0.105 > 0.05$. 4: Existe de influencia de las redes sociales en las competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de correlación de 0,102; y $p=0.125$, a similitud de Paredes (2019), concluyen: NO existe influencia de las redes sociales en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024; con un valor de $p=0.125 > 0.05$. Todo esto nos muestra un cierto grado de influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024, al tener en cuenta lo expuesto por los estudios previos y la sustentación teórica de Torres, se establece que, para el logro del desarrollo de competencias en un alumno, se deben hacer mejoras frecuentes en los estilos de aprendizaje.

Se identificaron limitaciones en el acceso a la muestra de estudio en relación a la implementación de los instrumentos de la institución.

Se hallaron fortalezas en el nivel de acceso concedido por la alta dirección de la institución para la realización del estudio investigativo.

VI. CONCLUSIONES

1. En relación al objetivo general los resultados evidencian que existe influencia de entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.000$ y Rho de 0,682; resultando ser significativa
2. En relación al primer objetivo específico, los resultados del análisis evidencian que existe influencia de las Plataformas e-learning en las competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.000$ y Rho de 0,554; resultando ser significativa.
3. El análisis de correlación de Spearman para el segundo objetivo específico, reveló la presencia de influencia de los blogs en competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024. El coeficiente de correlación obtenido fue de 0,668, lo cual se refuerza por la relevancia estadística con un valor de $p=0.000$.
4. Para el tercer objetivo específico, los resultados evidencian que NO existe influencia de las wikis en competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.105 > 0.05$.
5. Para el cuarto objetivo específico, los resultados evidencian que NO existe influencia de las redes sociales en competencias del área de comunicación en estudiantes de la I. E 2079 Antonio Raimondi, Lima 2024; con un valor de $p=0.125 > 0.05$.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se incentiva al director y al encargado de la gestión de la institución a diseñar e implementar talleres enfocados a la promoción de talleres orientados a fortalecer el desarrollo de habilidades en entornos virtuales generando diversos contenidos para formaciones en línea y modalidades híbridas dirigidas a alumnos.
2. Asimismo, recomendamos que los docentes implementen estrategias pedagógicas en ambientes virtuales de aprendizaje que promuevan el adecuado desarrollo de habilidades de los estudiantes de la institución educativa, como una herramienta que permitan a educadores y tutores gestionar materiales y recursos adicionales para sus estudiantes.
3. Es importante que las autoridades del gobierno de la región impulsen acuerdos estratégicos con instituciones públicas y privadas para impartir talleres de fortalecimiento para los docentes, ofreciendo capacidades de abordar de manera proactiva cualquier contratiempo, asegurando la eficacia del proceso educativo dentro el entorno digital en toda la región
4. Además, se incentiva a los encargados de la gestión administrativa y académica a diseñar e implementar procesos de seguimiento y control para evaluar como el desarrollo de los “entorno virtual de aprendizaje” se asemejan a un "salón de clases digital", y que, funciona como una representación en línea de un aula tradicional, pero con la ventaja añadida de una interacción más enriquecedora gracias a sus diversas funcionalidades, como videoconferencias, planos de estudio, asignaciones y análisis de datos educativos.

REFERENCIAS

- Aliaga, G. Á. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje y logros en las competencias matemáticas en estudiantes de una institución educativa primaria pública - Huancayo, 2021*. Universidad César Vallejo
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.
- Batich, A., & Ángela, G. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje y logros en las competencias matemáticas en estudiantes de una institución educativa primaria pública - Huancayo, 2021*. Universidad César Vallejo. <https://app.bibguru.com/p/dfc9e14c-7e7c-4690-aa22-efd81b29b7c7>
- Caballero Flores, E. H. (2022). *Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales: Revisión Sistemática*. Universidad César Vallejo
- Carneiro, R., Toscano, J. y Díaz, T. (2019). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Editorial Santillana. <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>.
- Chinchano, B. (2017). *Uso de los organizadores gráficos en las competencias del área de comunicación de los estudiantes del quinto grado de primaria, UGEL N° 03 - Lima, 2016*. Universidad César Vallejo. https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/175ppoi/alma991002876097307001
- Chinchay, E. (2020). *Influencia de los cuentos para desarrollar los hábitos de la lectura en los alumnos de 3o grado de educación primaria en el área de comunicación en la I.E N° 14158 Suyupampa, Ayabaca, 2016*. Universidad César Vallejo
- Ding, U & Martínez, F. (2021). *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, Volumen 12 N° 22 elocation 00005 <https://doi.org/10.32870/dse.v0i22.829>
- Gomez, R., González, L, De la Cruz, N., Fuentes, M., Aguirre, E. , & González, E. (2007). *Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje*

colaborativo. *Apertura*, 4(2), 156-169.
<http://udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/290>

Hernández, S., Fernández, R., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación. 6ta. ed. México: Editorial Interamericana Editores*

La Hoz Aparicio, T. S. (2022). Inteligencia emocional y desarrollo de competencias del área de comunicación en niños de tercer grado de primaria, Lince – 2022. Universidad César Vallejo

Mancilla, H. G., & Parra, J. M. (2010). Estadística Descriptiva e Inferencial I. PDF] México.

Mendoza P. (2023). *Entornos virtuales de aprendizaje y logros en las competencias matemáticas en estudiantes de una institución educativa primaria pública - Huancayo, 2021*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/106014>

Meliá, J., Rodríguez, J., & Carbonell, A. (2000). *La validez en la evaluación de programas. Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 341356.

MINEDU. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Lima.

MINEDU. (2021). *Estrategias para favorecer el desarrollo de las competencias asociadas al área de Comunicación*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8818/Estrategias%20para%20favorecer%20el%20desarrollo%20de%20las%20competencias%20asociadas%20al%20%C3%A1rea%20de%20Comunicaci%C3%B3n.%20Educa%C3%B3n%20B%C3%A1sica%20Alternativa%20Ciclo%20Inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ninantay, G. (2021). *Gestión de entornos virtuales de aprendizaje y su impacto en la metacognición de estudiantes de la Institución Educativa General Ollanta, Urubamba, Cusco. 2021*. Universidad César Vallejo

Ojeda, E. (2021). *Adaptación y competencias del área de comunicación en los estudiantes de primaria de la Institución Educativa “José Gabriel Condorcanqui” - Huarmaca*. Universidad César

Vallejo.https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/175ppoi/alma991002879143807001

- Otzen y Manteroala (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. *Revista Int. J. Morphol.* 35 (1). https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Paredes, R. (2019). *Monitoreo, Acompañamiento De La Práctica Pedagógica En La Competencia Comprensión De Textos Del Área De Comunicación De Educación Primaria De La Red Educativa Rural Uchus Mollepata, De Santiago De Chuco - La Libertad-20182019*. Universidad Cesar Vallejo
- Recio, MA y Cabero, J. (2005). *Enfoques de aprendizaje, rendimiento académico y satisfacción de los alumnos en formación en entornos virtuales*. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 25, 93–. https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/p5e2np/cdi_gale_infotrasmisc_A253400209
- Revollar, L. S., Medrano, J. M., Llamas, M. J., & Andrade, E. M. (2022). *Habilidades comunicativas mediante la interacción en entornos virtuales de aprendizaje en niños de edad preescolar*. Santiago, 159, 187
- Rubio, J. M., Neira-Peña, T., Molina, D., & Vidal-Silva, C. (2022). *Proyecto UBOT: asistente virtual para entornos virtuales de aprendizaje*. *Informacion Tecnologica*, 33(4), 85–. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642022000400085>https://ucv.primo.exlibrisgroup.com/permalink/51UCV_INST/p5e2np/cdi_gale_infotrasmisc_A714426959
- Sajozza, V. (2020). *Pandemia, educación y nuevas realidades: mirar lo tradicional con nuevos ojos*. *Revista Virtualidad, Educación y Ciencia*, 11(5). <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/issue/view/2136/345>
- Vara Ramirez, R. A. (2023). *Entornos virtuales de aprendizaje y ansiedad en el contexto Covid-19 en estudiantes de una institución educativa de Huánuco, 2022*. Universidad César Vallejo

- Vázquez, E., López, E., Fernández, E., & Ballesteros, C. (2018). *Los nuevos entornos virtuales de aprendizaje permanente (MOOC) y sus posibilidades educativas en ámbitos sociales y educativos*. Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación, 53, 179–192. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.123>
- Velezmoro, V. (2021). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje y satisfacción del estudiante de formación artística en Piura, año 2021*. Universidad César Vallejo
- Ventura, J. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. *Revista cubana de salud pública*, 43(4), 0-0. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s086434662017000400014&script=sci_arttext&tlng=en

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala
Entornos virtuales de aprendizaje	Según Navarro (2010), son espacios en línea donde se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, adoptando un enfoque constructivista y requiriendo la mediación de las relaciones entre docentes, alumnos y conocimientos.	Entornos virtuales de aprendizaje se midió a través de una encuesta administrada a los estudiantes. La encuesta utilizará una escala de <i>Likert</i> en la medición de la percepción de los estudiantes. En este caso se realizará o se medirá con 20 ítems con la siguiente escala: Nunca (1), Casi nunca (2), Algunas veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).	Plataformas e-learning, blogs, wikis, redes sociales	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20	Ordinal
competencias del área de comunicación	Grasso (2020), resalta psicología educativa examina minuciosamente este tema debido a su relevancia en el desempeño de los individuos en el ámbito educativo. Específicamente, se enfoca en las	La variable, se midió a través de una encuesta administrada a los estudiantes. La encuesta utilizará una escala de <i>Likert</i> . En este caso se realizará o se medirá con 20 ítems con la siguiente escala: Nunca (1), Casi nunca (2), Algunas veces (3), Casi siempre (4), Siempre (5).	Se comunica oralmente en su lengua materna, Lee diversos tipos de textos en su lengua materna,	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20	Test de conocimiento

	capacidades de retener lecciones, deduciendo de manera lógica que a medida que los valores en este aspecto son más altos, el individuo obtiene un mejor rendimiento´.		Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna		
--	---	--	---	--	--

Nota: Elaboración propia.

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

Instrumento de evaluación: Variable Entornos virtuales de aprendizaje

Estimado Estudiante

Sírvase escribir con un aspa (X) cada una de las alternativas que considere necesaria para las situaciones presentadas.

Objetivo: Recolectar información que permita conocer la influencia de los Entornos Virtuales de aprendizaje

Escala de respuestas: 1= Nunca; 2= Casi nunca; 3= A veces, 4= Casi siempre; 5 = Siempre

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	1	2	3	4	5
Plataformas e-learning	Calidad de la plataforma	La plataforma virtual de aprendizaje que utiliza mi institución educativa es de buena calidad.					
		La plataforma virtual de aprendizaje me proporciona todas las herramientas tecnológicas que necesito para mi aprendizaje.					
		La interfaz de la plataforma virtual de aprendizaje es fácil de usar y entender.					
		Puedo acceder fácilmente a la plataforma virtual de aprendizaje desde cualquier lugar y dispositivo.					
		La velocidad de conexión a internet es generalmente buena durante las clases virtuales.					
Los blogs	Claridad en los objetivos	Los objetivos de aprendizaje de los cursos virtuales son claros y precisos.					
	Actividades y evaluaciones	Las actividades de aprendizaje en los cursos virtuales son variadas y promueven mi aprendizaje.					
		Los profesores utilizan la plataforma virtual de aprendizaje de manera efectiva para apoyar mi aprendizaje.					
		Los materiales de estudio en los cursos virtuales son de buena calidad y están actualizados					
		Las evaluaciones en los cursos virtuales son justas y me permiten medir mi progreso.					
Wikis	Interés en el tema	Me siento motivado a participar en las actividades de aprendizaje en los cursos virtuales.					
		Considero que los cursos virtuales me ayudan a aprender de manera efectiva.					
		Los entornos virtuales de aprendizaje me motivan a seguir aprendiendo y mejorando mis habilidades.					
	Reconocimiento de la importancia	Reconozco la importancia de utilizar los entornos virtuales de aprendizaje para mi formación académica.					
		Me siento satisfecho con mi experiencia					

	del aprendizaje	de aprendizaje en los entornos virtuales de aprendizaje.					
Redes sociales	Habilidad del estudiante en el uso de herramientas digitales	Me siento cómodo utilizando las herramientas digitales que se utilizan en los cursos virtuales					
		Puedo utilizar las herramientas digitales para realizar las actividades de aprendizaje en los cursos virtuales.					
		Considero que tengo las competencias digitales necesarias para aprovechar al máximo los entornos virtuales de aprendizaje.					
	Habilidad del docente en el uso de herramientas digitales	Los profesores me brindan el apoyo necesario para desarrollar mis competencias digitales en los cursos virtuales.					
		La institución educativa me ofrece oportunidades para desarrollar mis competencias digitales en el marco de los entornos virtuales de aprendizaje.					

Instrumento de evaluación: Variable competencias del área de comunicación

Estimado Estudiante

Sírvase escribir con un aspa (X) cada una de las alternativas que considere necesaria para las situaciones presentadas.

Objetivo: Recolectar información que permita conocer la importancia competencias del área de comunicación

Escala de respuestas: 1= Nunca; 2= Casi nunca; 3= A veces, 4= Casi siempre; 5 = Siempre

Dimensión	Indicador	Ítem o enunciado	1	2	3	4	5
Se comunica oralmente en su lengua materna	Uso de plataformas virtuales para la comunicación oral	Participo en videoconferencias y discusiones en línea					
		Expresa ideas con claridad y precisión en audios y videos grabados.					
		Fluidez y coherencia en la expresión oral en entornos virtuales					
		Utilizo herramientas digitales como micrófonos y cámaras web de manera efectiva para mejorar la comunicación					
		Maneja la tecnología para apoyar la comunicación oral					
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Comprensión de contenidos digitales	Entendimiento de los riesgos y beneficios del uso de tecnologías digitales.					
	Conciencia digital	Habilidad para interactuar de manera constructiva y segura en redes sociales.					
		Analiza y evaluar la validez de fuentes digitales.					
		Capacidad para utilizar nuevas herramientas y adaptarse a cambios tecnológicos.					
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Claridad y concisión en la redacción	Escribo de manera clara y precisa en contextos virtuales.					
		Integra imágenes, videos u otros elementos visuales en textos.					
		Revisa y corrige textos digitales de manera eficiente					
	Identificación y Prevención de Amenazas Online	Utiliza contraseñas seguras, configura ajustes de privacidad en redes sociales y evita compartir información personal en sitios no seguros.					
		Identifica correos electrónicos sospechosos y evita hacer clic en enlaces no verificados o descargar archivos de fuentes desconocidas.					

Anexo 3 Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de evaluación “Entornos virtuales de aprendizaje y competencias de área de comunicación.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Walter Oswaldo Maza Figueroa
Grado profesional:	Maestría () Doctor (<input checked="" type="checkbox"/>)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Sub director
Institución donde labora:	I.E.2079 “Antonio Raimondi” SMP-Lima
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2.

Propósito de la evaluación:

Recolectar información que permita conocer la importancia de Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación.

Datos de la escala: Likert Ordinal 1= Nunca; 2= Casi nunca; 3= A veces, 4= Casi siempre; 5 = Siempre

Nombre de la Prueba:	Entornos Virtuales de aprendizajes y Competencias del área de comunicación
Autora:	Virginia Marzano Hidalgo
Procedencia:	Lima – Perú
Administración:	Único
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	I.E. 2079 Antonio Raimondi San Martin de Porres - Lima
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Entornos virtuales de Aprendizaje



Objetivos de la Dimensión: Recolectar información que permita conocer la importancia de Entornos

virtuales de aprendizaje.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Plataformas e-learning, blogs, wikis, redes sociales	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15 16,17,18,19,20	4	4	4	---

Segunda dimensión: Competencias del área de comunicación

Objetivos de la Dimensión: Recolectar información que permita conocer la importancia de Competencias del área de comunicación.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
competencia de área de comunicación	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20	4	4	4	--



.....
Walter Oswaldo Maza Figueroa
DNI N° 33340982

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de evaluación "Entornos virtuales de aprendizaje y competencias de área de comunicación.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

3. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Camilo Lelis Bravo Villadeza
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente
Institución donde labora:	I.E. Jorge Basadre Grohmann Los Olivos -Lima
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

4.

Propósito de la evaluación:

Recolectar información que permita conocer la importancia de Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación.

Datos de la escala: Likert Ordinal 1= Nunca; 2= Casi nunca; 3= A veces, 4= Casi siempre; 5 = Siempre

Nombre de la Prueba:	Entornos Virtuales de aprendizajes y Competencias del área de comunicación
Autora:	Virginia Marzano Hidalgo
Procedencia:	Lima – Perú
Administración:	Único
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	I.E. 2079 Antonio Raimondi San Martín de Porres - Lima
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

Dimensiones del instrumento:



Primera dimensión: Entornos virtuales de Aprendizaje

Objetivos de la Dimensión: Recolectar información que permita conocer la importancia de Entornos virtuales de aprendizaje.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Plataformas e-learning, blogs, wikis, redes sociales	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15 16,17,18,19,20	4	4	4	..

Segunda dimensión: Competencias del área de comunicación

Objetivos de la Dimensión: Recolectar información que permita conocer la importancia de Competencias del área de comunicación.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
competencia de área de comunicación	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20	4	4	4	---



Mag. Camilo Lelis Bravo Villadeza
DNI N° 32282380

Evaluación por juicio de expertos 2

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento de evaluación "Entornos virtuales de aprendizaje y competencias de área de comunicación.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

5. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Lucy Judith Chumpitaz Bravo
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente
Institución donde labora:	I.E. "Antonio Raimondi"-Lima
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

6. Propósito de la evaluación:

Recolectar información que permita conocer la importancia de Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de comunicación.

Datos de la escala: Likert Ordinal 1= Nunca; 2= Casi nunca; 3= A veces, 4= Casi siempre; 5 = Siempre

Nombre de la Prueba:	Entornos Virtuales de aprendizajes y Competencias del área de comunicación
Autora:	Virginia Marzano Hidalgo
Procedencia:	Lima – Perú
Administración:	Único
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	I.E. 2079 Antonio Raimondi San Martín de Porres - Lima
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

Dimensiones del instrumento:

Primera dimensión: Entornos virtuales de Aprendizaje

Objetivos de la Dimensión: Recolectar información que permita conocer la



importancia de Entornos

virtuales de aprendizaje.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Plataformas e-learning, blogs, wikis, redes sociales	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15 16,17,18,19,20	4	4	4	--

Segunda dimensión: Competencias del área de comunicación

Objetivos de la Dimensión: Recolectar información que permita conocer la importancia de Competencias del área de comunicación.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
competencia de área de comunicación	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20	4	4	4	--




.....
Mag. Lucy Judith Chumpitaz Bravo
DNI N° 10691443

Registro UCV 02900-14

Anexo 4. Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024. Investigadora: Virginia Marzano Hidalgo

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024”,

Cuyo objetivo es Recoger información para Determinar, ¿cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución educativa Pública, Lima 2024?

Investigación es desarrollada por estudiante de posgrado de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa 2079 Antonio Raimondi.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Determinar cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):


1. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024” Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de 6º grado de la Institución educativa 2079 Antonio Raimondi. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo a mi menor hijo participar en la investigación antes mencionada.

Fecha: 18/06/2024

Hora: 10:00 am



.....

DNI: 06802269



Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024. Investigadora: Virginia Marzano Hidalgo

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024”,

Cuyo objetivo es Recoger información para Determinar, ¿cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución educativa Pública, Lima 2024?

Investigación es desarrollada por estudiante de posgrado de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa 2079 Antonio Raimondi.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Determinar cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

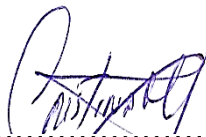
2. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024” Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de 6º grado de la Institución educativa 2079 Antonio Raimondi. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo a mi menor hijo participar en la investigación antes mencionada.

Fecha: 18/06/2024

Hora: 10:00 am



.....
DNI: 42755310



Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024. Investigadora: Virginia Marzano Hidalgo

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024”,

Cuyo objetivo es Recoger información para Determinar, ¿cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución educativa Pública, Lima 2024?

Investigación es desarrollada por estudiante de posgrado de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa 2079 Antonio Raimondi.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Determinar cómo los entornos virtuales de aprendizajes influyen en competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

3. Se realizará una encuesta donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Entornos virtuales de aprendizajes y competencias del área de comunicación en estudiantes de una Institución Educativa Pública, Lima 2024” Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de 6º grado de la Institución educativa 2079 Antonio Raimondi. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo a mi menor hijo participar en la investigación antes mencionada.

Fecha: 18/06/2024

Hora: 10:00 am



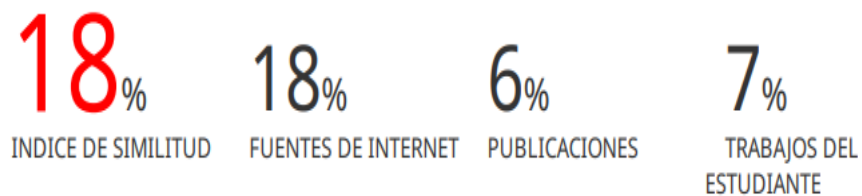
.....
DNI: 45514268



Anexo 5. Reporte de similitud

INFORME ACADÉMICO MARZANO HIDALGO Virginia.doc

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	6%