



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Entornos virtuales y Competencia Comunicativa en estudiantes
de secundaria de una IE de Cusco, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL
APRENDIZAJE**

AUTORA:

Ccopa Usca, Eulogia (orcid.org/0009-0007-0114-9957)

ASESORA:

Dra. Soto Hidalgo, Cinthya Virginia (orcid.org/0000-0003-4826-8447)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

Dedicatoria

A mi familia, por estar presente en todo momento. A mi esposo, por su amor y apoyo incondicional, y a mis hijos, por llenar mi vida de alegría y motivación. A mi asesora y compañeros de clase, por compartir sus ideas y conocimientos, lo que me permitió mejorar mi trabajo.

Agradecimiento

Quiero agradecer a todos mis profesores por compartir sus conocimientos y por haberme enseñando a crecer profesionalmente.

A todas las personas que me brindaron su tiempo y experiencia para realizar este trabajo de investigación.

DECLARATORIO DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SOTO HIDALGO CINTHYA VIRGINIA, 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: "Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024", cuyo autor es CCOPA USCA EULOGIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, 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, 21 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SOTO HIDALGO CINTHYA VIRGINIA DNI: 41808419 ORCID: 0000-0003-4826-8447	Firmado electrónicamente por: CSOTOH el 23-07- 2024 19:32:28

Código documento Trilce: TRI - 0827301

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CCOPA USCA EULOGIA 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: "Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 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
EULOGIA CCOPA USCA DNI: 42866160 ORCID: 0009-0007-0114-9957	Firmado electrónicamente por: CCCOPAUS el 21-07-2024 21:23:56

Código documento Trilce: TRI - 0827300

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Declaratoria de autenticidad de la asesora	
Declaratoria de originalidad del autor	
Índice	ii
Índice de tablas	iii
Resumen	iv
Abstract	v
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización	14
3.3 Población, muestra y muestreo	15
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5 Procedimientos	16
3.6 Método de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	27
VII. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS	29
ANEXOS	30

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 01. Validez de contenido de las herramientas de medición.	18
Tabla 02. Confiabilidad de los instrumentos de medición.	18
Tabla 03. Distribución de frecuencia de la variable (EV) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	19
Tabla 04. Distribución de frecuencia de la variable (CC) y (SCO), (LDTT) y (EDTT) en alumnos de secundaria de una IE de	20
Tabla 05. Prueba de normalidad Shapiro -Wilk	21
Tabla 06. Significancia y correlación de la contrastación de la HG: Existe relación entre los (EV) y la (CC) en alumnos de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	22
Tabla 07. Significancia y correlación en la evaluación de la H.E.1: Existe relación entre (EV) y la (SCO) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	23
Tabla 08. Significancia y correlación en la evaluación de la H.E.2: Existe una relación entre los (EV) y (LDTT) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	24
Tabla 09. Significancia y correlación en la evaluación de la H.E.3: Existe una relación entre los (EV) y (EDTT) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	25

RESUMEN

El trabajo académico se planteó como objetivo general determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y la competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024, este tiene un enfoque cuantitativo y un corte correlacional, en cuanto al tipo de investigación a desarrollar fue aplicada con diseño no experimental, por otro lado, la población estuvo constituida por 53 estudiantes de la IE Mario Vargas Llosa, con una muestra de 12 estudiantes. Para la recolección de datos se ha empleado la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. Los resultados han evidenciado que los entornos virtuales exponen una relación moderada respecto a la competencia comunicativa, toda vez que se ha obtenido p mayor al 0.05 de significancia, así mismo un coeficiente de Rho de Spearman de 0.618. Concluyendo que existe relación moderada entre ambas variables, denotando así la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia comunicativa.

Palabras clave: Entornos virtuales, competencia comunicativa, capacidades.

ABSTRACT

The general objective of the academic work was to determine the relationship that exists between virtual environments and communicative competence in high school students of an IE in Cusco, 2024, this has a quantitative approach and a correlational approach, in terms of the type of research to be carried out. develop was applied with a non-experimental design, on the other hand, the population was made up of 53 students from the IE Mario Vargas Llosa, with a sample of 12 students. For data collection, the survey technique has been used and the questionnaire as an instrument. The results have shown that virtual environments exhibit a moderate relationship with respect to communicative competence, since p greater than 0.05 of significance has been obtained, as well as a Spearman's Rho coefficient of 0.618.

Concluding that there is a moderate relationship between both variables, thus denoting the influence of virtual environments on the development of communicative competence.

Keywords: Virtual environments, communicative competence, capabilities.

I. INTRODUCCIÓN

Según el informe más reciente de la OEI y la Fundación Telefónica, más del 75% de los centros educativos cuentan con acceso a internet de banda ancha y más del 50% de los estudiantes y docentes están habituados a utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación, además el 97% de los docentes integran las TIC en sus planificaciones curriculares.

Es evidente que la pandemia del COVID-19 ha provocado un cambio significativo en el enfoque y la práctica del proceso educativo, este periodo permitió a los docentes conocer y emplear plataformas virtuales para transformar la educación, sin embargo, de manera paradójica se vio acentuada la desigualdad entre estudiantes de zona urbanas y rurales, sea esta por el bajo nivel de competencia digital del docente, por la baja o nula cobertura de internet y por la falta de equipamiento en infraestructura tecnológica en estos centros educativos, específicamente, en los que se ubican a gran distancia de las grandes ciudades.

Frente a esta realidad, el docente tiene el reto de adecuar su metodología de trabajo y transformar la educación de la mano con los entornos virtuales, en adelante denominado (EV). Sin embargo, el uso incipiente de las plataformas virtuales por parte del docente, de los mismos estudiantes y sus familias requiere de fortalecer estrategias orientadas en afianzar las habilidades digitales en docentes (Guillén et al., 2020), todas las IIEE han implementado nuevas experiencias innovadoras haciendo uso adecuado de los (EV) en la enseñanza virtual (Bortulé et al., 2020).

Latinoamérica no ha sido ajena a esta situación. Los desafíos para dar continuidad a la educación han llevado a los países a modificar sus políticas educativas, incorporando los (EV) en el que hacer pedagógico. En Perú, el sistema educativo ha implementado la RV.041-2021, que establece disposiciones para el llevar a cabo el programa de fortalecimiento de habilidades informáticas para docentes que utilizan dispositivos electrónicos portátiles. Este programa fue diseñado para garantizar la alfabetización digital en docentes e

incentivar al manejo de herramientas y recursos virtuales para complementar a su labor pedagógica e impactar en sus clases, dicho programa tiene un alcance a instituciones educativas polidocentes, multigrados y con una educación intercultural bilingüe.

La responsabilidad del formador tutor consistió en involucrar a los docentes en el proceso para adquirir destrezas digitales e insertarlas en el que hacer pedagógico. Ser formador tutor significó brindar estrategias formativas a directivos, docentes de las instituciones educativas y redes rurales focalizadas. Sin embargo, a pesar de esta iniciativa del MINEDU, el programa no se ha mantenido en el tiempo, ya que la falta de accesibilidad digital en el ámbito educativo impide que los niños, adolescentes y jóvenes reciban la educación que merecen. La mayor parte de las escuelas ubicadas en zona rural no cuentan con dispositivos tecnológicos y de acceso a internet.

Según los índices globales, Perú ocupa el último lugar en términos de desarrollo digital, según los rankings mundiales. Los estudiantes no pueden aprender en condiciones iguales debido a la falta de acceso a Internet y habilidades digitales. Lamentablemente, en el contexto de la crisis sanitaria puso en evidencia, que la equidad no es un principio que oriente la política educativa en el Perú. Si no se implementan políticas adecuadas, la brecha digital corre el riesgo de aumentar aún más. Por lo tanto, es necesario establecer políticas educativas que garanticen el acceso a Internet desde cualquier lugar del país. (Chuco, 2021)

En el contexto institucional, tenemos a la I.E. Mario Vargas Llosa de Ccatcca, provincia Quispicanchi, región Cusco, cuenta recursos tecnológicos básico, como las tabletas proporcionadas por el MINEDU, acceso a internet pero con deficiente cobertura debido a la ubicación geográfica y a los fenómenos climatológicos, por otro lado, los estudiantes muestran dificultades en comprender los textos que leen, en expresarse oralmente y en la producción de textos escrito, por lo que es necesario afianzar la competencia comunicativa, en adelante denominada (CC), esta realidad nos lleva a iniciar el estudio de investigación que aborda la problemática formulada de la siguiente manera:

¿Existe relación entre los (EV) y la (CC) en estudiantes de secundaria de una IE. de Cusco, 2024?

Desde la perspectiva teórica, el presente trabajo investigativo centran su atención en describir y explicar la relación entre los (EV) y la (CC), la cual se justifica en base a resultados que orienten a los conocimientos y que sea útil como antecedente a posteriores trabajos de investigación relacionados con el tema (Herrera, 2021), por ende, el presente estudio se sustenta bajo la teoría del conectivismo y el constructivismo porque incide en la gestión de información y generación de conocimientos.

Según Herrera, 2021 un trabajo de investigación cuantitativa se justifica metodológicamente porque se vale de una técnica y se elabora un instrumento para el recojo de información. Es así, que el presente estudio establece como **O.G** determinar la relación que existe entre los (EV) y la (CC) en los estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024. En esa misma línea, **O.E** se orientan a: Determinar la relación que existe entre los (EV) y la comunicación oral, la comprensión de textos y la escritura de textos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

La **H.G** se traduce en la existencia directa entre los (EV) y la (CC) en los estudiantes de secundario de una I.E. de Cusco, 2024, entre las hipótesis específicas se encuentran: **H.E.1.** Existe relación directa entre los (EV) y la expresión oral en estudiantes del nivel secundario de la I.E. ya mencionada. **H.E.2.** Existe relación directa entre los (EV) y la comprensión de textos en estudiantes de secundario de la I.E. antes mencionada. **H.E.3.** Existe relación directa entre los (EV) y la escritura de textos escritos en estudiantes de secundario de la I.E. en mención. Los hallazgos encontrados servirán como referencia para posteriores investigaciones que tengan la intención de proponer mejorar educativas, por ello, el presente estudio es relevante porque contribuye a la calidad educativa.

En lo social, el presente estudio es relevante por el hecho de proponer alternativas para dar solución a problemáticas concretas en un contexto

determinado, es así como, las conclusiones del trabajo académico constituirán la base para plantear posibles soluciones a problemas en el ámbito educativo relacionados a las variables (EV) y (CC).

El II capítulo abarcarán los fundamentos teóricos relacionados a los (EV) y la (CC), por lo que se irán citando a distintos autores que desarrollan la misma temática o se acercan a ella.

II. MARCO TEÓRICO

Realizar una investigación implica la revisión de estudios previos, es así como tenemos a Palma (2023), quien optó por un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo de nivel correlacional para establecer la relación entre la (EV) y las (CC) del inglés en alumnos de tercer ciclo de medicina, de una universidad Guayaquil. Por otra parte, para el recojo de datos se aplicó una encuesta y un registro de las habilidades comunicativas a una muestra de 100 alumnos, la misma que fue dividida en cinco grupos, con 20 alumnos en cada uno. Además, para la comprobación de hipótesis se utilizó el método no paramétrico de Rho Spearman, esta se adaptó mejor a las variables ordinales, ya que ambas son numéricas, se alcanzó a tener como resultado 0.436, de significancia ($p < 0.05$). Finalmente, se determinó la existencia de una correlación moderada directa entre las dos variables. Dicho estudio servirá como fundamento teórico en cuanto a la variable competencia comunicativa.

Según la investigación de Velásquez (2022), cuyo objetivo principal fue demostrar que el uso de (EV) mejora significativamente el logro de la comprensión lectora del inglés. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo y empleó un método experimental de diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 20 alumnos y se les aplicó una evaluación de conocimientos con seis ítems. Con el propósito de comprobar la hipótesis se optó por utilizar la prueba de Wilcoxon, la misma que arrojó un resultado de $P = 0,01$, esto se traduce en que la V_1 influencia de manera positiva en la V_2 . De modo que, el estudio concluye señalando que el uso de (EV) efectivamente mejora la competencia de lectura en inglés como lengua extranjera. Dicho estudio servirá de fundamento teórico para el presente trabajo académico por estar relacionado con las variables de estudio.

Por su parte, Herrera (2021) realizó un estudio de enfoque cuantitativo con diseño descriptivo causal. Respecto a la recolección de datos, se valió de una guía de entrevista dirigida a profesionales en educación, con el fin de diagnosticar qué tipos de (EV) emplean los docentes del área de sociales. Además, se aplicó un cuestionario con 15 ítems a los alumnos de cuarto grado de secundaria, para evaluar su percepción sobre la influencia de los (EV) en el desarrollo de competencias en el área de ciencias sociales. Los resultados

obtenidos fueron analizados e interpretados, concluyendo que los (EV) tienen una influencia positiva en el logro de dichas competencias. Este estudio proporcionará una base teórica y metodológica para futuros trabajos académicos.

Por otra parte, en el estudio de Pabique (2021) se estableció una metodología cuantitativa con un diseño no experimental, de tipo descriptivo correlacional causal. Se aplicó una muestra censal compuesta por 40 estudiantes, empleando un muestreo no probabilístico. En cuanto a los resultados, el cálculo de R^2 arrojó un valor de 0,1722, equivalente al 17,22%, lo que indica que los (EV) tienen un efecto positivo en el aprendizaje significativo en los educandos de una Unidad Educativa en Ecuador, aceptándose así la hipótesis alterna. Este estudio servirá como base teórica y metodológica para futuras investigaciones.

Asimismo, el estudio de Muñoz (2021) optó por un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, correlacional y transversal. La muestra contó 51 educandos de una institución en la provincia de Huamanga. De modo que, para la recopilación de información, se aplicó dos cuestionarios destinados a medir la enseñanza virtual y la competencia comunicativa. Los resultados mostraron un coeficiente de correlación de Spearman con una significancia menor a 0,005, lo cual permitió señalar como conclusión, la existencia de una relación significativa entre la (CC) y la enseñanza virtual. Esta investigación proporcionará un marco teórico útil para futuros estudios.

El estudio de Valdez (2021) tuvo como objetivo determinar cómo la (CC) mejora la comprensión de textos. Dicha investigación asumió un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental, por lo que utilizó un cuestionario como instrumento de medición y se llevó a cabo una prueba piloto. Además, para la confiabilidad de los resultados, se valió de la estadística de Alfa de Cronbach, obteniendo un valor moderado de 0,572 para la variable de comprensión de textos. En resumen, la aplicación de (CC) mejoró significativamente la comprensión de textos en los alumnos de educación primaria que participaron en el estudio. Este trabajo servirá como base teórica y metodológica para futuros estudios académicos.

El estudio de Corrales (2020) abarcó un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo correlacional de corte transversal. Para recoger datos, se utilizó una encuesta y se aplicaron cuestionarios específicos para medir las habilidades sociales y el entorno virtual. Los resultados mostraron un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.666$ (sig. bilateral = 0.00), indicando una correlación considerable entre las variables estudiadas. Por lo mismo, que el estudio concluye destacando la existencia de una correlación directa entre las destrezas sociales y los (EV) de los estudiantes del IV ciclo de la I.E. 172 Bustamante y Rivero en Lima en 2020. La investigación en mención servirá de sustento teórico y metodológico.

Para Tejada, Macz, Días y Villela (2022), la modernización de la educación es necesaria en la era digital, y la adopción de las TIC es crucial, ya que se han convertido en fundamentales para la práctica del modelo constructivista y el desarrollo de competencias. Además, es importante tener en cuenta los diversos tipos de inteligencia que desarrollan el ser humano, y conocerlos ayuda a construir conocimiento significativo y efectivo. Por ende, un docente idóneo crea un ambiente para el aprendizaje valiéndose de una variedad de estrategias y contextualizando las actividades o tareas relevantes en función de la realidad y las necesidades de sus estudiantes.

Los (EV) son herramientas informáticas creadas que facilitan la interacción docente - estudiante. (Herrera 2021), por otro lado, Vázquez (2022) define a los Entornos de Aprendizaje Virtual, desde una perspectiva social, en su dimensión colaborativa y considerando las experiencias de aprendizaje avanzadas en programas virtuales que se han ido desarrollando bajo la metodología de formación, han resultado exitosas a lo largo del mundo.

Para Arias-Sandía et al. (2012) citado por Corrales (2021), expresa que, entre los componentes pedagógicos de los entornos virtuales de aprendizaje, se tiene a los participantes, objetivos y contenidos, instrumentos, interacción didáctica mediada y de evaluación. Estos (EV) tienen una estructura que les permite adaptarse a la realidad, ya que solo es necesario tener acceso a internet desde cualquier lugar.

En el contexto educativo los (EVA) son una ventana abierta para el aprendizaje, porque interactuar en estos canales les permite a docentes y educandos no solo adquirir conocimientos, sino también compartir y crear contenido. De ahí que se afirma que los (EV) promueven el aprendizaje autónomo y reflexivo. Sin embargo, la mayoría de los maestros desconoce las bondades de las diversas herramientas digitales, sumado a esto el poco dominio en el manejo de dichos recursos, por lo que en plena era digital, aun es reto incorporar estos recursos digitales en el que hacer educativo. En síntesis, se afirma que la tecnología sirve como herramienta cognitiva que contribuye al logro de aprendizaje. (Tejada - Macz et al., 2022)

Según Blanco y Anta (2016), citados por Herrera (2021), los (EV) son esenciales en la educación porque complementan las actividades presenciales permitiendo obtener y generar recursos educativos en formato digital, como imágenes, textos, audios, entre otros, facilitando el acceso a estos recursos cuando se necesiten. Además, los (EV) son fundamentales para fortalecer las habilidades interpersonales a través de las interacciones entre docentes y estudiantes. Al respecto, López (2015) señala que los (EV) facilitan el monitoreo y seguimiento del aprendizaje a lo largo del proceso educativo, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de autoevaluarse. En definitiva, la educación virtual implica transformaciones significativas en el que hacer pedagógico, al respecto Bravo y Varguillas (2020) afirman que, los docentes tienen el reto incorporar las nuevas tecnologías a su práctica pedagógica, por lo que resulta crucial desarrollar habilidades digitales, lo cual significa utilizar de forma adecuada las capacidades tecnológicas para buscar, evaluar, crear y compartir información, así como para comunicarse y colaborar en diversos contextos.

Para Román (2017), citado por Herrera (2021), considera que la implementación de (EV) en el ámbito educativo requiere de dos aspectos clave: primero, el adecuado manejo de la herramienta digital basándose en criterios de investigación y producción; segundo, la incorporación de nuevas estrategias didácticas con adaptaciones curriculares necesarias. Esto fomentará el desarrollo de clases más participativas, centradas en la investigación y producción de nueva información en lugar de la mera reproducción o memorización de contenidos.

Tomando como referencia el Currículo Nacional de Educación, en adelante denominado (CENEB), que fundamenta el enfoque por competencia, surge la pregunta esencial: ¿Qué significa ser competente? Este concepto implica que una persona debe comprender el contexto en el que se desenvuelve y evaluar las diversas opciones para responder a una situación. De manera que es necesario comenzar por identificar los conocimientos básicos que posee. A partir de esto, se debe examinar el entorno para optar por la solución más adecuada utilizando sus habilidades (Suárez, 2014). Para desarrollar competencias, es necesario contar con una planificación ordenada y sistemática, organizada por ciclos de acuerdo con el nivel de progreso del estudiante, con el fin de lograr el perfil de egresado deseado a lo largo del proceso educativo (Russell et al., 2016). En este entender, es necesario resaltar que ser competente significa poseer habilidades, conocimientos y actitudes necesarios para desempeñar una tarea o enfrentar una situación de manera eficaz y eficiente. Una persona competente es capaz de aplicar sus capacidades de forma adecuada en distintos contextos para resolver problemas, tomar decisiones y alcanzar objetivos.

Las competencias se definen como un saber actuar que implican activar, articular, movilizar y combinar un conjunto de saberes (conocer, hacer y ser) (López, 2016). Por su parte, MINEDU (2016) las define como las capacidades que permiten combinar diversas capacidades para alcanzar un objetivo específico, actuando siempre con pertinencia y ética en una situación determinada. De manera, que un estudiante competente es capaz de reconocer los conocimientos y habilidades que posee. En consecuencia, combinar adecuadamente habilidades socioemocionales y atributos individuales permite interactuar de manera eficaz con su entorno.

Zebadúa y García (citados en Chávez, 2016) conceptualizan la (CC) como la habilidad de emplear la lengua de manera adecuada en las diversas situaciones que enfrentamos diariamente. Esta capacidad permite a las personas interactuar de manera efectiva y apropiada dentro de una comunidad lingüística específica. En el contexto social, los individuos se comunican con su entorno utilizando el lenguaje, ya sea de forma verbal o no verbal, tanto de forma escrita como oral con su interlocutor.

El concepto de competencia para Philippe Perrenoud en la primera edición de su libro "Preparar para la vida" define a la competencia como un saber-actuar que se basa en movilizar el uso eficiente de recursos. El término "saber-actuar" se refiere a la habilidad de usar adecuadamente una variedad de recursos tanto externos como internos. En este sentido un saber-actuar supone, perseguir un objetivo claramente identificado, es decir se necesita una apropiación y un uso intencional de los contenidos y habilidades tanto intelectuales como sociales, dichos conocimientos y habilidades permite una respuesta apropiada a una pregunta o de una solución adecuada a un problema.

Del mismo modo el CENEB (2016), fundamenta el enfoque por competencias, de modo que la conceptualiza como la destreza que posee una persona para desplegar un conjunto de habilidades y recursos con el fin de lograr un propósito determinado y un actuar ético en una situación concreta. De ahí, que ser competente conlleva a reconocer los atributos personales y las habilidades socioemocionales, así mismo comprender la situación a enfrentar y evaluar las opciones disponibles enfrentar una situación. Esto significa que la persona este presta a enfrentar una situación real con sentido ético. En este contexto, es fundamental desarrollar las competencias establecidas por el CNEB para alcanzar el perfil de egreso previsto.

El MINEDU (2016), resalta que el objetivo principal del área de Comunicación está enmarcado en que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas que les permitan interrelacionarse con su entorno; por lo tanto, es imprescindible poder comprender la realidad y transformarla. Con relación a lo mencionado, el lenguaje facilita el intercambio de información y el aprendizaje, establece conexiones sociales, comprender y representar la realidad, desarrollar el pensamiento crítico y resolver problemas, además contribuye a preservar y transmitir cultura. En consecuencia, el fortalecimiento de las (CC) es fundamental para alcanzar logros académicos y personales a lo largo de la vida estudiantil y más allá, puesto que el enfoque comunicativo como eje transversal promueve y facilita el manejo de múltiples competencias.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación:

3.1.1. Tipo de investigación:

Este trabajo académico se clasifica como una investigación básica. Según Concytec (2018), este tipo de investigación se clasifica como básica ya que se fundamenta en una base teórica y se emplea únicamente para comprender la problemática planteada. Además, se ha optado por un enfoque cuantitativo, como señala Palma (2023), ya que permite medir los datos a través de indicadores relacionados con las variables de estudio, tales como los (EV) y la (CC).

3.1.2. Diseño de Investigación:

Se optó por una investigación no experimental, de corte transversal con un diseño correlacional. Según Hernández (2021), los estudios correlacionales tienen por finalidad medir el nivel de relación que existe entre los (EV) y la (CC).

3.2. Variables y operacionalización:

V1: Entornos virtuales

Sobre los (EV) se definen como herramientas informáticas interactivas que facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes (Herrera, 2021).

Respecto a la definición operacional correspondiente a los (EV), se define como un espacio educativo en línea compuesto por un conjunto de programas informáticos que facilitan una interacción didáctica. Esta variable será medida a través de un cuestionario con 20 preguntas que abarcan las dimensiones: **D.1.** motivación, **D.2.** retroalimentación y **D.3.** interactividad.

En cuanto a los indicadores relacionados a los (EV), para la **D.1.** motivación se tienen los indicadores: **I.1.** motivación intrínseca, **I.2.** motivación

extrínseca, **D.2.** interactividad se han considerado **I.1** accesibilidad, **I. 2.** adaptabilidad y **I.3.** comunicación; por su parte para **D.3.** retroalimentación se tienen **I.1.** descriptiva, **I.2.** formativa.

Por otro lado, para la medición se usó una escala de Likert con cuatro opciones múltiple: (1) nunca, (2) algunas veces, (3) casi siempre, (4) siempre.

La motivación es crucial para el aprendizaje; sin ella, es más difícil concentrarse, retener y reproducir lo que se ha aprendido. Según Rodríguez (2023), la motivación intrínseca proviene del deseo del estudiante de superarse a sí mismo, mientras que la motivación extrínseca se utiliza para demostrar sus habilidades a los demás. Tanto la motivación extrínseca (adquirir habilidades que ayuden a lograr sus objetivos futuros) como la motivación intrínseca (buscar intereses intelectuales propios) son esenciales para aprender, cuando los alumnos están motivados, tienen más posibilidades de lograr sus objetivos educativos y de experimentar un aprendizaje duradero y significativo.

Los EVA se cimienta en el principio de aprendizaje colaborativo, permitiéndole a los estudiantes exponer su punto de vista y contribuir a través de foros. De este modo, el proceso de aprendizaje se hace más participativo y dinámico. Dado que los entornos virtuales son inherentemente interactivos en la construcción del conocimiento, superan las limitaciones de tiempo y espacio, favoreciendo una interacción abierta y continua entre los participantes. Así, se alejan del modelo de educación tradicional.

El término "interactividad" suele asociarse con las tecnologías de comunicación, y en este contexto, los entornos virtuales han facilitado el uso de modelos multidireccionales, promoviendo la comunicación interpersonal a través de las TIC. Sutcliffe y Hart (citados por Mercado, Guarnieri y Luján, 2019) definen la interactividad como un proceso que "permite al usuario actuar en un entorno virtual para comprender y transformar su entorno real". Además, Córdoba, López, Ospina y Polo (2017) enfatizan que es crucial que la utilización y aplicación de las tecnologías tenga un impacto positivo y funcione como mediadora para mejorar el aprendizaje y el conocimiento.

MINEDU (2017) refiere que la retroalimentación descriptiva significa proporcionar a los alumnos la información necesaria para mejorar su trabajo, en particular para realizar ajustes de mejora y corregir sus errores en el momento indicado, en cambio la retroalimentación formativa se centra en el proceso mismo del aprendizaje, promoviendo la reflexión del aprendizaje a través de preguntas que los inviten a los estudiantes a reconocer sus propios aciertos y dificultades para su propia mejora. De modo que, lograr una devolución efectiva el estudiante se involucra en el proceso de retroalimentación, por ello la importancia de enfatizar la retroalimentación en aula entre compañeros. Los (EV) estimula la interacción entre los participantes cuando se realiza la retroalimentación, de este modo el aprendizaje se hace más significativa, aprendiendo unos de otros (García, 2021)

Frente a la retroalimentación grupal, en términos de desarrollar una conciencia metacognitiva más profunda y democratizar la comunicación entre los estudiantes, las retroalimentaciones entre pares son más recomendables. Esto ayuda a los estudiantes a convertirse gradualmente en aprendices autónomos. Para llevar a cabo un proceso adecuado de retroalimentación entre pares, es necesario que los estudiantes comprendan el significado de esta práctica, así como las diversas estrategias que se puedan utilizar. Es necesario que los estudiantes deben estar familiarizados con los objetivos a alcanzar, así también con los criterios de evaluación. (Anijovich, 2019).

V2: Competencia comunicativa

Sobre la variable (CC), la definición conceptual sostenida por Corrales (2020) precisa que son un conjunto de reglas lingüísticas aprendidas en las relaciones sociales y, como resultado, ya están sociológicamente establecidas en ciertas áreas geográficas.

En cuanto a la definición operacional de la variable competencia comunicativa, esta se entiende como la capacidad humana que facilita la interacción social entre los individuos. Esta variable se evaluará a través de un cuestionario que abarca tres dimensiones: **D.1.** se comunicación oral, en adelante denominado (SCO), **D.2.** Lee diversos tipos de textos, en adelante

denominado (LDTT) y **D.3.** Escribe diversos tipos de textos, en adelante denominado (EDTT). Por otro lado, el cuestionario constó de 20 ítems que exploran estas dimensiones.

Sobre los indicadores vinculados la (CC), para la **D.1.** (SCO), se tiene los indicadores: **I.1.** Pronunciación y fluidez, **I.2.** Coherencia y cohesión, **I.3.** Interacción y vocabulario. Con respecto a la **D.2.** (LDTT), se han considerado los indicadores: **I.1.** Recupera información; por su parte par, **I.2.** Infiere e interpreta, **I.3.** Reflexiona y evalúa. La **D.3.** (EDTT), se tienen los indicadores: **I.1.** Adecuación y contextualización, **I.2.** Coherencia y cohesión, **I.3.** Reflexiona y evalúa. La escala de medición que se usó es Likert con 4 opciones múltiple: (1) nunca, (2) algunas veces, (3) casi siempre, (4) siempre.

La **D.1.** Se comunica oralmente se conceptualiza como la capacidad para participar de manera dinámica en interacciones entre uno o más interlocutores con el propósito de comunicar y comprender conceptos, ideas y emociones. Para lograr su propósito comunicativo, los estudiantes alternan los roles de oyente y hablante. Dicha competencia se considera como práctica una social por ser un proceso activo donde los estudiantes interactúan de manera activa, sea esta en modalidad presencial o virtual dentro de su entorno sociocultural. Al hacerlo, puede usar el lenguaje oral de manera responsable y creativa, de modo también que se considere la repercusión de lo expresado. Por consiguiente, los estudiantes también pueden reflexionar y adoptar una postura. En definitiva, la comunicación oral se considera como una competencia crucial para fortalecer la identidad personal y cultural. (MINEDU,2016)

La **D.2.** Lee diversos tipos de textos, se enmarca en el intercambio dinámico entre lector, texto y contexto que rodean la lectura. Esta construcción interactiva de conocimiento requiere que el lector no solo decodifique y comprenda lo que lee forma literal, sino que sea capaz de interpretar y reflexionar sobre el contenido del texto. En definitiva, para comprender el texto que se lee, el lector establece el propósito de lectura, y se vale de una variedad de saberes y recursos. La lectura se reconoce como una práctica social por su trascendencia en diferentes campos de la vida, MINEDU (2016).

Actualmente, las nuevas tecnologías, han transformado los modos de

leer, puesto que la digitalización ha facilitado el acceso a una inmensa cantidad de textos a través de dispositivos electrónicos. En resumen, la virtualidad ha ampliado las posibilidades y la manera en que interactuamos con los textos, incorporando nuevas formas de acceso, interactividad y colaboración, aunque también plantea desafíos en términos de concentración y profundidad de la lectura.

La **D.3.** Escribe diversos tipos de textos se traduce en la construcción de ideas y significados a través del lenguaje escrito para comunicarlo al público. Escribir es un proceso complejo y multidimensional que involucra las capacidades de adaptar el texto escrito al destinatario y al propósito comunicativo, organizar las ideas de una manera lógica y coherente, utilizar recursos gramaticales, ortográficos, puntuación y estilo, así como revisar y evaluar el texto para mejorar la coherencia, la claridad y fluidez del texto. Al igual que expresarse oralmente y leer textos, la escritura es una práctica social que le permite al estudiante conocer el mundo que le rodea. Al escribir, se puede interactuar con otras personas de manera creativa y responsable empleando el lenguaje escrito, considerando la repercusión de su mensaje en los demás. En resumen, escribir textos es un proceso integral que abarca la comunicación de ideas, la organización y estructuración del contenido, el uso adecuado del lenguaje, la revisión y edición, la adaptación al público y propósito, la creatividad y originalidad, el pensamiento crítico y la reflexión personal. (MINEDU, 2016). No cabe duda, que nuevas actualizaciones tecnológicas ha variado la forma de comunicarnos, por ello es necesario adaptarse a estos nuevos cambios.

3.3. Población, muestra y muestreo:

3.3.1. Población:

La población se constituyó constituida por 53 estudiantes del 1er. al 5to. Grado de secundaria, grado, de la I.E. MVLL, con edades entre los 12 y 17 años, estos jóvenes son provenientes de la comunidad de Ccapana - Cusco

3.3.2. Muestra:

La muestra está constituida por 12 estudiantes a quienes se les aplicó cuestionarios, en cuanto al muestreo se optó por muestreo no probabilístico intencionado a libre elección del responsable de la investigación. Es así como, Gallardo (2017) incide en que los muestreos no probabilísticos intencionados tienen poca confiabilidad, debido a que sus componentes son elegidos de acuerdo con la perspectiva del investigador.

3.3.3. Muestreo:

Se consideró el muestro censal, como refiere Cuestas (2009), el muestreo no probabilístico es aquel en donde los participantes son elegidos por lo general en función de la accesibilidad o por criterios personales e intencionales del investigador. Esto significa que no todas las personas de la población tienen igual oportunidad de ser elegidas.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tomando como base los objetivos establecidos de la investigación, se utilizó la técnica de la encuesta y se utilizó un cuestionario como instrumento de recolección de datos. (Palma, 2022), este contó de 20 ítems por cada variable. Basadas en una serie de preguntas que permitieron la recopilación y análisis estadístico de datos.

Concerniente a la prueba de validez, se ha solicitado a tres expertos el visto bueno para validar el instrumento, por lo que se utilizó el formato sugerido por la UCV. Como resultado se tuvo la aprobación de los expertos donde se evidencia que el cuestionario para cada variable de estudio, superaron la prueba de validez.

En cuanto a la prueba de confiabilidad, se obtuvo un valor de 0,99 para la variable de (EV), lo cual se considera excelente. De manera similar, la competencia comunicativa también presentó un valor de 0,99, considerado igualmente excelente. Estos resultados indican que la prueba de confiabilidad fue superada satisfactoriamente.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

Para iniciar con la recopilación de información, primero se validaron los instrumentos por juicio de expertos, segundo se comprobó la confiabilidad del instrumento. Posteriormente, se recolectaron todas las encuestas aplicadas a los educandos de segundo grado de secundaria de la IE. MVLL. Es necesario recalcar, que el **O.G** fue determinar la relación que existe entre los (EV) y la (CC). Con los datos obtenidos, se procedió a analizar los resultados, contrastar la hipótesis y desarrollar conclusiones y recomendaciones.

3.6. Método de Análisis de datos

En cuanto a la metodología, se tiene a la estadística descriptiva para analizar la información recolectada, utilizando tablas de distribución de frecuencias. Se empleó la prueba de Shapiro-Wilk para medir la normalidad de la distribución de los datos de las variables, la misma que se adapta a una muestra menor a 50 sujetos. Por otro lado, para establecer el nivel de relación entre la V1 y la V2, y para la confirmar la hipótesis, se utilizó la prueba no paramétrica Rho de Spearman. Además, el análisis y procesamiento de la información se realizó utilizando los programas Excel 2016 y SPSS.

3.7. Aspectos éticos:

Concerniente al aspecto ético, el trabajo académico cuenta con la prueba de validez y confiabilidad, así mismo, se tomó en cuenta los protocolos implantados en la guía de elaboración para el trabajo académico aprobada por la UCV.

Validez

Hernández (2014) señala que la validez es la capacidad de un instrumento para medir adecuadamente las variables de interés. En este contexto, la tabla a continuación muestra los instrumentos sometidos a validación mediante la evaluación de especialistas en el ámbito educativo.

Tabla 1. Validez de contenido de las herramientas de medición.

Nº	Apellidos y nombres	Grado académico	Dictamen
1	Ruiz Salazar Jenny María	Doctor	Aplicable
2	Caloretti Castillo Mirian Jesús	Doctor	Aplicable
3	Peña Huapaya Pedro Saturnino	Doctor	Aplicable

Nota: Validez de contenido de las herramientas de medición.

Confiabilidad

Según Hernández (2014), se considera confiable un instrumento de medición si produce resultados consistentes al ser aplicado repetidamente a la misma persona. El estudio se valió de los instrumentos (un cuestionario para cada variable) a una muestra de 12 alumnos de la I.E. de Cusco. Se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach para evaluar la fiabilidad de estos instrumentos.

Tabla 2

Confiabilidad de los instrumentos de medición.

Nº	Apellidos y nombres	Alfa de Cronbach	# de elementos
1	Cuestionario de (EV)	0.99	20
2	Cuestionario de (CC)	0.99	20

De acuerdo con Herrera (1998), un valor del alfa de Cronbach que oscila entre 0.72 y 0.99 indica una excelente confiabilidad del instrumento de medición.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos:

Tabla 3

Distribución de frecuencia de la variable (EV) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
V1 (EV)	Casi siempre	3	25.0
	Siempre	9	75.0
	Total	12	100.0
Motivación	Casi siempre	4	33.3
	Siempre	8	66.7
	Total	12	100.0
Interactividad	Casi siempre	2	16.7
	Siempre	10	83.3
	Total	12	100.0
Retroalimentación	Casi siempre	4	33.3
	Siempre	8	66.7
	Total	12	100.0

Con respecto a la tabla, se evidencia que el 25,0% de encuestados considera que los (EV) casi siempre permite el logro de aprendizajes, mientras que el 75.0% indica casi siempre. Por otra parte, el 33,3% indica que siempre los (EV) motiva al aprendizaje, mientras que el 66,7% que es siempre. Así mismo el 16.7% considera que casi siempre existe interactividad en los entornos virtuales y el 83.3% considera que es siempre. Mientras que el 33.3% considera que casi siempre los (EV) permiten la retroalimentación y el 66.7% considera que es siempre.

Tabla 4

Distribución de frecuencia de la variable (CC) y (SCO), (LDTT) y (EDTT) en alumnos de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
V2 (CC)	Casi siempre	2	16.7
	Siempre	10	83.3
	Total	12	100.0
D.1. (SCO)	Casi siempre	3	25.0
	Siempre	9	75.0
	Total	12	100.0
D.2. (LDTT)	Casi siempre	2	16.7
	Siempre	10	83.3
	Total	12	100.0
D.3. (EDTT)	Casi siempre	1	8.3
	Siempre	11	91.7
	Total	12	100.0

Los resultados de la tabla 4 describen la relación que existe entre los (EV) y la (CC) evidenciando que el 16,7% de encuestado considera que casi siempre los (EV) se relaciona con la (CC), mientras que el 83.3% considera que es siempre. Por otra parte, el 25,0% considera que casi siempre los (EV) permite una comunicación oral, mientras que el 75,0% indica siempre. Así mismo el 16.7% considera que casi siempre los (EV) permiten (LDTT) y el 83.3% considera que es siempre. Mientras que el 8.3% considera que casi siempre los (EV) permiten (EDTT) y el 91.7% considera que es siempre.

4.2. Resultados inferenciales:

Respecto a la corroboración de hipótesis, el estudio se valió de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, puesto que la muestra es menor a 50 sujetos. Los resultados mostraron que las variables de (EV) y (CC) tenían valores de significancia (p) superiores a 0,05, lo que indica que ambas variables siguen una distribución normal. Es así como, se decidió por una prueba no paramétrica Rho de Spearman para contrastar hipótesis general y específicas. A continuación, se muestra la tabla.

Tabla 5

Prueba de normalidad Shapiro -Wilk

VARIABLES	ESCALAS	S.W	P
V1 (EV)	Motivación	.931	.394
	Interactividad	.952	.665
	Retroalimentación	.839	.027
V2 (CC)	(SCO)	.902	.167
	(LDTT)	.934	.423
	(EDTT)	.914	.242

En la tabla 5 se observa que las variables obtuvieron un índice de significancia (p) superior a 0,05, esto indica que se ajustan a una distribución normal. Esta evaluación se realizó utilizando la prueba de Shapiro-Wilk para verificar la normalidad de la muestra, confirmando así que la distribución de los datos es adecuada para el análisis (Shapiro & Wilk, 1965).

Tabla 6

Significancia y correlación de la contrastación de la HG: Existe relación entre los (EV) y la (CC) en alumnos de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

		V1 (VE)	V2 (CC)
Rho de Spearman	V1 (EV)	1.000	.618*
		Sig. (bilateral)	.032
		N	12
	V2 (CC)	.618*	1.000
		Sig. (bilateral)	.032
		N	12

Nota: La correlación Rho de Spearman es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Para evaluar la correlación entre las variables del estudio, se aplicó el coeficiente Rho de Spearman. Revelaron los resultados una correlación moderada de 0,618 entre las variables. Además, el nivel de significación superior a 0,05 indica que existe una relación significativa entre los (EV) y la (CC) (Rho = 0,618). Estos resultados nos llevan a decir, que los (EV) influyen positivamente en la competencia comunicativa al ofrecer una plataforma interactiva y accesible para la práctica continua. Facilitan el uso de herramientas digitales como foros, chats y videoconferencias, que promueven la comunicación escrita y oral. Además, permiten la colaboración en tiempo real y el intercambio de ideas entre estudiantes de diferentes ubicaciones, lo que enriquece las habilidades comunicativas.

Tabla 7

Significancia y correlación en la evaluación de la H.E.1: Existe relación entre (EV) y la (SCO) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

			V1 (EV)	D1 (SCO)
Rho de Spearman	V1 (EV)	Coeficiente de correlación	1.000	.720**
		Sig. (bilateral)	.	.008
		N	12	12
	D1 (SCO)	Coeficiente de correlación	.720**	1.000
		Sig. (bilateral)	.008	.
		N	12	12

Nota: La correlación Rho de Spearman es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con lo presentado en la tabla y considerando la escala de valoración, en los resultados se observa que los (EV) están significativamente relacionados con la competencia se comunica oralmente (Rho de Spearman = 0,720). Lo que significa que los (EV) favorecen a la comunicación oral. Estas plataformas también facilitan la retroalimentación instantánea y la interacción en grupos, promoviendo la práctica frecuente y la exposición a diferentes puntos de vista, lo que fortalece la capacidad de expresarse de manera clara y efectiva.

Tabla 8

Significancia y correlación en la evaluación de la H.E.2: Existe una relación entre los (EV) y (LDTT) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

			(EV)	(LDTT)
Rho de Spearman	V1 (EV)	Coeficiente de correlación	1.000	.581*
		Sig. (bilateral)	.	.048
		N	12	12
	D2 (LDTT)	Coeficiente de correlación	.581*	1.000
		Sig. (bilateral)	.048	.
		N	12	12

Nota: La correlación Rho de Spearman es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Respecto a la obtención de datos, en la tabla previamente descrita y teniendo en consideración la escala de valoración, se tiene que los (EV) se relaciona de manera significativa con la competencia lee (Rho de Spearman de 0,581). Esto nos lleva a señalar que (EV) mejoran la comprensión de textos al proporcionar herramientas interactivas como recursos multimedia, anotaciones digitales y actividades de lectura guiada. Estas plataformas permiten a los estudiantes acceder a materiales complementarios, realizar búsquedas de términos desconocidos, entre otros. Además, facilitan la personalización del aprendizaje, adaptando el material a las necesidades individuales y promoviendo una mayor interacción con el texto.

Tabla 9

Significancia y correlación en la evaluación de la H.E.3: Existe una relación entre los (EV) y (EDTT) en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

			(EV)	(EDTT)
Rho de Spearman	V1 (EV)	Coeficiente de correlación	1.000	.521
		Sig. (bilateral)	.	.173
		N	12	12
	D3 (EDTT)	Coeficiente de correlación	.521	1.000
		Sig. (bilateral)	.173	.
		N	12	12

Nota: La correlación Rho de Spearman es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Respecto a los datos obtenidos en la tabla antes descrita y considerando la escala de valoración, se tiene que los (EV) se relaciona de manera significativa con la competencia escribe (Rho de Spearman de 0,521). De los resultados podemos interpretar que los (EV) enriquecen la capacidad de escribir permitiendo a los estudiantes experimentar con diferentes estilos de escritura y mejorar su habilidad para adaptar el contenido de sus textos a diversos formatos y audiencias.

V. DISCUSIÓN

Para este apartado, se toma como punto de partida remarcar el objetivo general, la misma que se corrobora al tener como resultado que existe relación significativa entre los (EV) y la (CC) en alumnos de secundaria de una IE de Cusco, 2024, puesto que se obtuvo un valor de p mayor a 0.05, lo que indica que existe una relación significativa entre los (EV) y la (CC) ($Rho= 0.618$).

Los resultados del estudio coinciden con los hallazgos de Avendaño (2021), quien concluyó que el aprendizaje virtual mejora la motivación, el compromiso y la colaboración entre estudiantes, además de ofrecer oportunidades para afianzar la dicción y pronunciación en inglés a través de imágenes fijas y en movimiento. En consecuencia, se puede afirmar que la educación virtual fomenta la motivación de quien aprende.

Con relación a la variable (EV), se tiene que el 66.7% de los encuestados considera que los (EV) siempre motivan al aprendizaje, el 83.3% considera que los entornos virtuales siempre son interactivos y el 66.7% considera que los (EV) siempre permite retroalimentar el aprendizaje.

Los resultados obtenidos se alinean con los hallazgos de Palma (2023), quien identificó una relación significativa de la motivación hacia las habilidades comunicativas en inglés y la educación virtual en alumnos de tercer ciclo de medicina en una universidad. El estudio de Palma indica que la correlación es relevante, con un valor de Rho de Spearman de 0,604 y un nivel de significancia de $p = 0,0000,05$. De ahí, que el autor sugiere que la dimensión motivación dentro de la variable educación virtual está directamente relacionada con las competencias comunicativas. En consecuencia, el uso de herramientas digitales permite mejorar el dominio del inglés, logrando así un aprendizaje significativo, aprovechando la tecnología.

Así mismo, en concordancia con lo precisado por Albuja (2022), quien denota que existe relación de los (EV) y el rendimiento académico en el área de Comunicación en alumnos de primaria del sexto grado (tabla 08), la prueba no

paramétrica Rho de Spearman muestra un coeficiente de correlación $r = 0,552$, lo cual significa que hay una relación positiva. Además, el valor de significación bilateral (Sig.) es $p = 0,562$, lo que sugiere que la relación observada cumple con los supuestos planteados en la H_1 . El estudio concluye, puntualizando que se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto sugiere que los (EV) tienen una influencia significativa en el rendimiento académico de los estudiantes.

Respecto a los objetivos específicos relacionados con la variable competencia comunicativa, orientados a evaluar la relación que existe entre (EV) y las dimensiones de: se comunica oralmente, lectura de textos y escribe textos, los resultados indican que el 75%, 83.3% y 91.7% de los estudiantes encuestados seleccionaron la opción "siempre" para cada una de estas dimensiones, respectivamente.

En afinidad con Muñoz (2022) quien investigó el impacto de la enseñanza virtual en el desarrollo de la (CC) en educandos de una institución educativa en la provincia de Huamanga, los hallazgos revelan una influencia positiva de la enseñanza a través de medios virtuales e interactivos. Muñoz también sugiere que el uso de recursos digitales y plataformas virtuales ofrece una perspectiva renovada sobre cómo conceptualizar la educación en un entorno digital.

Por otro lado, la investigación se vincula con los fundamentos teóricos de Aguilar y Otuyemi, 2020 (citado por Condori, Copatarqui, Alvarez, Chambi y Rojas, 2021), señalan que los (EV) son herramientas que coadyuban a la gestión del aprendizaje, y a la labor del profesor, puesto que mejoran los niveles de aprendizaje, además, promueve actividades colaborativas para acceder a nuevos conocimientos y a la apropiación de nuevos saberes mediante el uso de las herramientas virtuales, puesto que son herramientas que complementan y coadyuban a la labor docente.

En cuanto a las fortalezas y debilidades durante el desarrollar el trabajo académico es importante resaltar como principal fortaleza la construcción de los instrumentos para las dos variables de estudio, el recojo de resultados mediante la aplicación del cuestionario de 20 preguntas para cada variable permiten

conocer la realidad de estudios de manera precisa, haciendo hincapié en la relación significativa entre los (EV) y la (CC), de tal forma que el estudio puede ser replicado en otro contexto similar.

Ahora bien, en cuanto a las debilidades de estudio, se puede precisar que al momento aplicar las sesiones de clase haciendo uso de (EV), la baja cobertura de internet, la I.E. de Cusco, está ubicada en una zona rural, ha dificultado en alguna medida el desarrollo óptimo del taller. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones se pudo llevar a cabo la investigación. La misma que contribuye a fortalecer las competencias de los estudiantes, relacionadas a los (EV) y la (CC), las mismas que estos inciden el logro de aprendizajes.

En cuanto a la apreciación crítica del estudio, el presente trabajo ha realizado una valiosa contribución al campo científico mediante el desarrollo de dos cuestionarios diseñados para recolectar información sobre la temática investigada. Estos instrumentos pueden ser utilizados en otras instituciones educativas para evaluar la apreciación de los educandos respecto a la relación que existe entre los (EV) y la (CC). Esto, a su vez, facilitará la creación de estrategias de mejora continua con el propósito de lograr una mejor calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

- Primera** : Se concluye señalando que existe relación directa entre los (EV) y la (CC) de los estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024. En la tabla 6, los resultados nos muestran la correlación moderada de 0,618 entre las variables, donde el nivel de significancia es mayor a 0,05 lo que permite denotar que existe una relación significativa entre las variables. Bajo esta premisa afirmamos que los (EV) permiten afianzar la (CC).
- Segunda** : Se determinó que hay relación directa entre (EV) y competencia se comunica oralmente en estudiantes del nivel secundaria de la IE de Cusco, 2024. En la tabla 7 se muestra una correlación de 0,720 entre los (EV) y la primera dimensión de la variable (CC). Denotando que en la medida que se utilicen los (EV) se logrará mejor expresión oral.
- Tercera** : Se concluye indicando que existe relación directa entre (EV) y competencia lee en estudiantes de secundaria de la IE de Cusco, 2024. En la tabla 8 se evidencia que existe una correlación de 0,581 entre los (EV) y comprensión de textos; por tanto, es conveniente utilizar recursos digitales para promover la competencia lectora.
- Cuarta** : Se concluimos señalando que existe una correlación entre los (EV) y la competencia escribe en los estudiantes de secundaria de la IE de Cusco, 2024. Los resultados muestran que la correlación es de 0,521 entre las variables; por lo que es fundamental utilizar plataformas virtuales para desarrollar la competencia de escribe.

VII. RECOMENDACIONES

- Primera** : Se recomienda que el director de la I.E. de Cusco, socialice los resultados y conclusiones del presente trabajo de investigación con la comunidad educativa para incentivar al uso y manejo de los (EVA).
- Segunda** : Se recomienda al director recurrir a los aliados estratégico para implementar herramientas tecnológicas con acceso a internet de alta velocidad en la I.E. de Cusco.
- Tercera** : Se recomienda a los docentes capacitarse en el uso y manejo de los (EV) per brindar una enseñanza de calidad a los estudiantes de la I.E. de Cusco.
- Cuarta** : Se recomienda a los docentes de comunicación insertar a sus sesiones de aprendizaje el uso de entornos virtuales para que los estudiantes logren aprendizajes en cuanto a las (CC) expresión oral, lee diversos tipos de textos, escribe diversos tipos de textos.
- Quinta** : Se recomienda al docente del área de comunicación utilizar distintas estrategias para desarrollar las (CC) en los estudiantes de secundaria de la I.E. de Cusco, enfatizando el uso de los (EV) como un recurso indispensable para lograr aprendizajes significativos en las (CC) como lee textos, comprende textos y produce textos.

REFERENCIAS

- Albújar, L. (2022) Entornos virtuales y rendimiento académico en estudiantes del sexto grado de primaria de la IEP María de las Mercedes, Nuevo Chimbote, 2021 <https://hdl.handle.net/20.500.14278/3996>
- Alejandra, M., Viancha, K (2018) Fomento de las competencias comunicativas con el apoyo de herramientas Web 2.0 __<http://hdl.handle.net/1992/34552>
- Altez, E., (2020) La Retroalimentación Formativa y la mejora de los aprendizajes en los estudiantes de la I.E. N° 121 Virgen de Fátima- S.J.L.” <http://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/3341>
- Anijovich, R. (2019) Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Retroalimentación Formativa (F. Henríquez 1º ed.) SUMMA, en colaboración con Fundación La Caixa. Chile www.summaedu.org
- García, K (2021) Motivación estudiantil en los Entornos Virtuales de Aprendizaje [https://www.researchgate.net/publication/374640158 Motivacion estudiantil en los Entornos Virtuales de Aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/374640158_Motivacion_estudiantil_en_los_Entornos_Virtuales_de_Aprendizaje)
- Hirald, R. (2013). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. Revista Electrónica de Tecnología Educativa EDUTEC. Costa Rica. https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hirald_162.pdf
- Herrera, J. (2021) Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76675>

- Mercado, W. Guarnieri, G. y Rodríguez, G. L. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 11(20), 63-99.
- MINEDU (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU (2016) Programa curricular de educación secundaria. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4550>
- MINEDU (2016) Currículo nacional de Educación Básica. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>
- Muños, J. (2022) Desarrollo de competencia comunicativa y la enseñanza virtual en estudiantes de una institución educativa de la Provincia de Huamanga, 2022 <https://hdl.handle.net/20.500.12692/97068>
- Palma, J. (2023) Educación virtual y competencia comunicativa de inglés en estudiantes de tercer ciclo de medicina, de una universidad Guayaquil, 2022 <https://hdl.handle.net/20.500.12692/111635>
- Pibaque, D. (2021) Entornos virtuales y la influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa de Ecuador, 2020 <https://hdl.handle.net/20.500.12692/58150>
- Rodríguez, R. y Cantero, M. (2020) Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. Revista PyM padres y maestros N°384. España. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

ANEXOS

Matriz de consistencia

TÍTULO: Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024

Línea de investigación: Educación y Calidad Educativa

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Existe relación entre los entornos virtuales y la competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024?	Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y la competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	Existe relación entre los entornos virtuales y la competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	Variable 1 Entornos virtuales Variable 2 Competencia comunicativa	Tipo de investigación: Investigación cuantitativa Diseño de estudio: Correlacional Población: La población está constituida por los 53 estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	DIMENSIONES:	
¿Existe relación entre los entornos virtuales y la expresión oral en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024? ¿Existe relación entre los entornos virtuales y la comprensión lectora en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024? ¿Existe relación entre los entornos virtuales y la producción de textos escritos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024?	❖ Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y la expresión oral en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024. ❖ Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales en la comprensión de textos escritos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024. ❖ Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales en la producción de textos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.	❖ Existe relación entre los entornos virtuales y la expresión oral en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024. ❖ Existe relación entre los entornos virtuales y la comprensión lectora en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024. ❖ Existe relación entre los entornos virtuales y la producción de textos escritos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024	Variable 1 <ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Interactividad • Retroalimentación Variable 2 <ul style="list-style-type: none"> • Se comunica oralmente. • Lee diversos tipos de textos. • Escribe diversos tipos de textos. 	Muestra: La muestra estuvo constituida por 12 estudiantes del segundo grado. Muestreo no probabilístico. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Método de análisis de datos: Estadística descriptiva.

Tabla de operacionalización de variables

Variable 1: Entornos virtuales

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
ENTORNOS VIRTUALES	Los Entornos Virtuales son definidos como aplicaciones informáticas elaboradas con la finalidad de facilitar la comunicación e interactivas entre profesores y alumnos Herrera, 2021	Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica.	D1. Motivación: La motivación en los entornos virtuales es el conjunto de factores internos y externos que influyen en la disposición, el deseo y la energía de una persona para participar, interactuar y aprender en un entorno digital. En el contexto educativo y laboral, la motivación es crucial para asegurar que los individuos estén comprometidos y productivos. Palma, 2023	1.1.Motivación intrínseca 1.2.Motivación extrínseca
			D2. Interactividad: La interactividad en los entornos virtuales se refiere a la capacidad de estos espacios digitales para permitir una participación y dinámica entre los usuarios y el sistema, así como entre los usuarios mismos. La interactividad implica un intercambio bidireccional de información y acciones que enriquecen la experiencia del usuario, haciéndola más atractiva y efectiva. Palma, 2023	2.1. Accesibilidad 2.2. Adaptabilidad 2.3. Comunicación
			D3. Retroalimentación: La retroalimentación en los entornos virtuales se refiere al proceso mediante el cual se proporciona información a los usuarios sobre su desempeño, acciones o decisiones dentro del entorno digital. Esta información es crucial para guiar, corregir y motivar a los usuarios, facilitando su aprendizaje y mejora continua. Palma, 2023	3.1. Descriptiva 3.2. Formativa

Variable 2: Competencia comunicativa

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
COMPETENCIA COMUNICATIVA	Las competencias comunicativas son una totalidad de reglas lingüísticas adquiridas en el transcurso de las relaciones sociales y que, debido a ello, ya está sociológicamente establecida en determinados ámbitos geográficos. Corrales (2020)	La competencia comunicativa es una facultad humana que permite la interacción social entre los individuos.	D1. Se comunica oralmente: Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual. (Minedu, 2016)	1.1.Pronunciación y fluidez 1.2.Coherencia y cohesión 1.3.Interacción y vocabulario
			D2. Lee diversos tipos de textos se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que <u>lee</u> sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos. Cuando el estudiante pone en juego esta competencia utiliza saberes de distinto (Minedu, 2016)	2.1. Recupera información 2.2. Infiere e interpreta 2.3. Reflexiona y evalúa
			D3. Escribe diversos tipos de textos: Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. En esta competencia, el estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. (Minedu, 2016)	3.1. Adecúa y contextualiza 3.2. Coherencia y cohesión 3.3. Reflexiona y evalúa

Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO

Estimado (a) estudiante, el presente cuestionario constituye parte de una investigación de título: "Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024", el cual tiene fines únicamente académicos.

Indicaciones:
 Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con un (x) en la alternativa correspondiente:

Datos generales:
 Nombre y apellidos del estudiante: Joel Huanan Huanani
 Grado: 2° Edad: 13 Sexo: M.

Variable 1: ENTORNOS VITUALES

Escala de valoración:

VALORACIÓN	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
CÓDIGO	1	2	3	4

DIMENSIÓN	SUB DIMENSIÓN	INDICADOR	VALORACIÓN			
			NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
D1: MOTIVACIÓN	Motivación Intrínseca	1. Consideras que las clases son más atractivas cuando se interactúa en los entornos virtuales.				X
		2. Te sientes motivado para interactuar y explorar activamente los entornos virtuales.			X	
		3. Has experimentado una mejora en tu motivación para aprender temas complejos gracias al uso de un entorno virtual.			X	
	Motivación Extrínseca	4. El entorno virtual cumple con tus expectativas y necesidades, lo que te motiva a seguir usándolo.			X	
		5. La colaboración y la comunicación con otros estudiantes dentro del entorno virtual impactan tu motivación para aprender.			X	
		6. Consideras que la integración de elementos de juego (gamificación) dentro del entorno virtual ha aumentado tu motivación para participar en actividades de aprendizaje.			X	
		7. Los logros, recompensas o reconocimientos dentro del entorno virtual te motiva a participar activamente.			X	
D2: INTERACTIVIDAD	Accesibilidad	8. La navegación y la exploración son intuitivas dentro del entorno virtual que utilizas.			X	
		9. Consideras que la interactividad dentro del entorno virtual contribuye a una experiencia más enriquecedora y satisfactoria.			X	
	Adaptabilidad	10. Los entornos virtuales que usas ofrecen suficientes opciones para personalizar y adaptar la experiencia de interacción a tus necesidades.			X	
		11. La interactividad del entorno virtual contribuye a mejorar la efectividad y la eficiencia en las tareas que realizas dentro de él.			X	X
D3: RETROALIMENTACIÓN	Comunicación	12. Consideras que el entorno virtual tiene la capacidad de adaptarse dinámicamente a las acciones y decisiones de los usuarios durante la interacción.			X	
		13. Los entornos virtuales te permiten una comunicación fluida y efectiva con otros usuarios.				X
		14. Los entornos virtuales facilitan la interacción y la colaboración con otros usuarios.				X
	Descriptiva	15. Crees que la retroalimentación dentro del entorno virtual te ayuda a identificar tus fortalezas y áreas de mejora.			X	
		16. Consideras que la retroalimentación recibida en el entorno virtual ha ayudado a mejorar tu capacidad para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas o problemas reales.			X	
	Formativa	17. La retroalimentación diferenciada (personalizada según el progreso individual) dentro del entorno virtual te ayuda a mejorar tu comprensión de los temas y habilidades que estás aprendiendo.			X	
18. La retroalimentación inmediata en tiempo real dentro del entorno virtual genera un nivel de compromiso durante las actividades de aprendizaje.					X	
19. La calidad y claridad de la retroalimentación genera compromiso con las actividades de aprendizaje dentro del entorno virtual.					X	
		20. Las herramientas o métodos dentro del entorno virtual facilitan la retroalimentación efectiva.				X

CUESTIONARIO

Estimado (a) estudiante, el presente cuestionario constituye parte de una investigación de título: "Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024", el cual tiene fines únicamente académicos.

Indicaciones:

Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con un (x) en la alternativa correspondiente:

Datos generales:

Nombre y apellidos del estudiante: Hualpa Chacan Clever

Grado 2do Edad: 13 Sexo: M.

Variable 2: COMPETENCIA COMUNICATIVA

Escala de valoración:

VALORACIÓN	NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
CÓDIGO	1	2	3	4

DIMENSIÓN	SUB-DIMENSIÓN	INDICADOR	VALORACIÓN			
			NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
D1: SE COMUNICA ORALMENTE	Pronunciación y fluidez	1. Los entornos virtuales me han permitido una mejor expresión oral.				X
		2. Mis exposiciones orales han mejorado por el uso frecuente de los entornos virtuales.			X	
		3. El uso de los entornos virtuales me han permitido mejorar la fluidez al comunicarte.				X
	Coherencia y cohesión	4. Mi coherencia y cohesión en la emisión de mensaje ha mejorado con el uso de los entornos virtuales.				X
		5. Los entornos virtuales me han permitido expresar oralmente ideas y emociones, de forma ordenada y jerarquizada.				X
	Interacción y vocabulario	6. El uso de los entornos virtuales me han permite participar en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.			X	
		7. El uso de entornos virtuales me han permitido incorporar vocabulario variado en mis participaciones orales.			X	
D2: LEE DIVERSOS OS	Recupera información	8. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la capacidad de identificar información explícita, relevante y complementaria de diversos tipos de texto.			X	
		9. Los entornos virtuales me han permitido integra información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o en distintos textos al realizar una lectura intertextual.				X
	Infere e interpreta	10. Los entornos virtuales me han permitido distinguir lo relevante de lo complementario clasificando y sintetizando la información del texto que lees?			X	
		11. Los entornos virtuales me han permitido establecer conclusiones sobre el texto leído, vinculando con mi experiencia y los contextos socioculturales en que me desenvuelve			X	
Reflexiona y evalúa	12. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la lectura intertextual.			X		
	13. El uso de los entornos virtuales me han permitido mejorar mi capacidad de opinar sobre el contenido, la organización textual y la intención del autor en los textos.			X		
D3: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	Adecia y contextualiza	14. Los entornos virtuales me han permitido contrastar textos entre sí, y determina las características de los autores, los tipos textuales y los géneros discursivos.				X
		15. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la capacidad de planificar el texto que escribo.			X	
	Coherencia y cohesión	16. Los entornos virtuales me han permitido adecuar mi texto escrito a la situación comunicativa.			X	
		17. Escribo textos de forma coherente y cohesionada con el uso frecuente de los entornos virtuales.				X
	Reflexiona y evalúa	18. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la redacción de textos.				X
		19. Con el uso frecuente de los entornos virtuales utilizo mejor las convenciones del lenguaje.				X
		20. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la capacidad de evaluar permanentemente el texto que escribo.			X	

Validez de los instrumentos (Juicio de expertos)

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario que evalúa la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa". 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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Pedro Saturnino Peña Huapaya		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(x)
Area de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Psicología		
Institución donde labora:	Universidad Nacional Federico Villarreal		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años	(x)

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario que mide la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa.
Autora:	Eulogia Cospe Ujca
Procedencia:	Cusco
Administración:	Presencial
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	El cuestionario consta 20 preguntas que corresponden a las dimensiones Motivación, interactividad y retroalimentación de la variable ENTORNOS VIRTUALES

3. Datos de la escala

La escala de Likert contiene 4 alternativas de opción múltiple:

Nunca = 1

Algunas veces = 2

Casi siempre = 3

Siempre = 4

4. **Soporte teórico**

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Entornos virtuales	Motivación	La motivación en los entornos virtuales es el conjunto de factores internos y externos que influyen en la disposición, el deseo y la energía de una persona para participar, interactuar y aprender en un entorno digital. En el contexto educativo y laboral, la motivación es crucial para asegurar que los individuos estén comprometidos y productivos. Garcia, 2021
	Interactividad	La interactividad en los entornos virtuales se refiere a la capacidad de estos espacios digitales para permitir una participación y dinámica entre los usuarios y el sistema, así como entre los usuarios mismos. La interactividad implica un intercambio bidireccional de información y acciones que enriquecen la experiencia del usuario, haciéndola más atractiva y efectiva. Palma, 2023
	Retroalimentación	La retroalimentación en los entornos virtuales se refiere al proceso mediante el cual se proporciona información a los usuarios sobre su desempeño, acciones o decisiones dentro del entorno digital. Esta información es crucial para guiar, corregir y motivar a los usuarios, facilitando su aprendizaje y mejora continua. Altez, 2020

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el "Cuestionario para evaluar la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa", elaborado por Eulogia ~~Cooper Usca~~ ^{Cooper Usca} en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 <u>No</u> cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Motivación**
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes del nivel secundario de una IE de Cusco, 2024.
- La motivación es un aspecto clave a la hora de aprender, tener razones y motivos para querer aprender algo, en caso contrario es más complicado focalizar la atención, retener y reproducir lo aprendido.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación intrínseca	1. Consideras que las clases son más atractivas cuando se interactúa en los entornos virtuales.	4	4	4	
	2. Te sientes motivado para interactuar y explorar activamente los entornos virtuales.	4	4	4	
	3. Has experimentado una mejora en tu motivación para aprender temas complejos gracias al uso de un entorno virtual.	4	4	4	
Motivación extrínseca	4. El entorno virtual cumple con tus expectativas y necesidades, lo que te motiva a seguir usándolo.	4	4	4	
	5. La colaboración y la comunicación con otros estudiantes dentro del entorno virtual impactan tu motivación para aprender.	4	4	4	
	6. Consideras que la integración de elementos de juego (gamificación) dentro del entorno virtual ha aumentado tu motivación para participar en actividades de aprendizaje.	4	4	4	
	7. Los logros, recompensas o reconocimientos dentro del entorno virtual te motiva a participar activamente.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Interactividad**
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes del nivel secundario de una IE de Cusco, 2024.
- Esta dimensión permite una comunicación interpersonal porque posibilita al usuario actuar en medio de un mundo virtual para comprender y transformar su mundo real.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Accesibilidad	8. La navegación y la exploración son intuitivas dentro del entorno virtual que utilizas.	4	4	4	
	9. Consideras que la interactividad dentro del entorno virtual contribuye a una experiencia más enriquecedora y satisfactoria.	4	4	4	
Adaptabilidad	10. Los entornos virtuales que usas ofrecen suficientes opciones para personalizar y adaptar la experiencia de interacción a tus necesidades.	4	4	4	
	11. La interactividad del entorno virtual contribuye a mejorar la efectividad y la eficiencia en las tareas que realizas dentro de él.	4	4	4	
	12. Consideras que el entorno virtual tiene la capacidad de adaptarse dinámicamente a las acciones y decisiones de los usuarios durante la interacción.	4	4	4	
Comunicación	13. Los entornos virtuales te permiten una comunicación fluida y efectiva con otros usuarios.	4	4	4	
	14. Los entornos virtuales facilitan la interacción y la colaboración con otros usuarios.	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Retroalimentación.**
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes del nivel secundario de una IIE de Cusco, 2024.
- Para que la retroalimentación sea efectiva, los estudiantes deben involucrarse en el proceso de retroalimentación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Descriptiva	15. Crees que la retroalimentación dentro del entorno virtual te ayuda a identificar tus fortalezas y áreas de mejora.	4	4	4	
	16. Consideras que la retroalimentación recibida en el entorno virtual ha ayudado a mejorar <u>tu capacidad</u> para aplicar lo aprendido en	4	4	4	

	situaciones prácticas o problemas reales.				
Formativa	17. La retroalimentación diferenciada (personalizada según el progreso individual) dentro del entorno virtual te ayuda a mejorar tu comprensión de los temas y habilidades que estás aprendiendo.	4	4	4	
	18. La retroalimentación inmediata en tiempo real dentro del entorno virtual genera un nivel de compromiso durante las actividades de aprendizaje.	4	4	4	
	19. La calidad y claridad de la retroalimentación genera compromiso con las actividades de aprendizaje dentro del entorno virtual.	4	4	4	
	20. Las herramientas o métodos dentro del entorno virtual facilitan la retroalimentación efectiva.	4	4	4	



Dr. Pedro Saturnino Peña Huapaya
 Docente investigador
 Universidad Nacional Federico Villarreal
 DNI: 80593277

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario que evalúa la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa". 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 educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mirian Jesús Caloreti Castillo		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctora	(x)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	Universidad Autónoma de Perú		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (X)		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Nombre de la Prueba:	Cuestionario que mide la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa.
Autora:	Eulogia Copa Usca
Procedencia:	Cusco
Administración:	Presencial
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	El cuestionario consta 20 preguntas que corresponden a las dimensiones: se comunica oralmente, lee diversos tipos de textos y escribe diversos tipos de textos de la variable COMPETENCIA COMUNICATIVA.

3. Datos de la escala

La escala de Likert contiene 4 alternativas de opción múltiple:

Nunca = 1

Algunas veces = 2

Casi siempre = 3

Siempre = 4

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia comunicativa	Se comunica oralmente.	D1. Se comunica oralmente: Se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales ya que el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo. Esta competencia se asume como una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades socioculturales, ya sea de forma presencial o virtual. (Minedu, 2016)
	Lee diversos tipos de textos.	se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que <u>lee</u> sino que es capaz de interpretarlos y establecer una posición sobre ellos. Cuando el estudiante pone en juego está competencia utiliza saberes de distinto (Minedu, 2016)
	Escribe diversos tipos de textos.	Se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. En esta competencia, el estudiante pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes de su experiencia con el lenguaje escrito y del mundo que lo rodea. (Minedu, 2016)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el "Cuestionario para evaluar la relación que existe entre entornos virtuales y competencia comunicativa", elaborado por Eulogia ~~Coopa Usca~~ en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 <u>No</u> cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Se comunica oralmente**
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación que existe entre entornos virtuales y expresión oral en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

Esta dimensión mide si el estudiante alterna los roles de hablante y oyente con el fin de lograr su propósito comunicativo, es así como este pone en juego saberes de distinto tipo y recursos provenientes del lenguaje oral y del mundo que lo rodea. Esto significa considerar los modos de cortesía de acuerdo con el contexto sociocultural, así como los recursos no verbales y paraverbales y las diversas estrategias de manera pertinente para expresarse, intercambiar información, persuadir, consensuar, entre otros fines. Esto supone tomar conciencia del impacto de las nuevas tecnologías en la oralidad.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Pronunciación y fluidez	1. Los entornos virtuales me han permitido una mejor expresión oral.	4	4	4	
	2. Mis exposiciones orales han mejorado por el uso frecuente de los entornos virtuales.	4	4	4	
	3. El uso de los entornos virtuales me han permitido mejorar la fluidez al comunicarte.	4	4	4	
Coherencia y cohesión	4. Mi coherencia y cohesión en la emisión de mensaje ha mejorado con el uso de los entornos virtuales.	4	4	4	
	5. Los entornos virtuales me han permitido expresar oralmente ideas y emociones, de forma ordenada y jerarquizada.	4	4	4	
Interacción y vocabulario	6. El uso de los entornos virtuales me han permite participar en diversos intercambios orales alternando los roles de hablante y oyente.	4	4	4	
	7. El uso de entornos virtuales me han permitido incorporar vocabulario variado en mis participaciones orales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: **Lee diversos tipos de textos escritos**
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y la comprensión de textos escritos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

Esta dimensión mide la habilidad para entender y comprender de manera correcta y precisa diferentes tipos de textos escritos.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Recupera información	8. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la capacidad de identificar información explícita, relevante y complementaria de diversos tipos de texto.	4	4	4	
	9. Los entornos virtuales me han permitido integrar información explícita cuando se encuentra en distintas partes del texto, o en distintos textos al realizar una lectura intertextual.	4	4	4	
Infiere e interpreta	10. Los entornos virtuales me han permitido distinguir lo relevante de lo complementario clasificando y sintetizando la información del texto que lees?	4	4	4	
	11. Los entornos virtuales me han permitido establecer conclusiones sobre el texto leído, vinculando con mi experiencia y los contextos socioculturales en que me desenvuelvo.	4	4	4	
	12. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la lectura intertextual.	4	4	4	
Reflexiona y evalúa	13. El uso de los entornos virtuales me han permitido mejorar mi capacidad de opinar sobre el contenido, la organización textual y la intención del autor en los textos.	4	4	4	
	14. Los entornos virtuales me han permitido contrastar textos entre sí, y determinar las características de los autores, los tipos textuales y los géneros discursivos.	4	4	4	

- Tercera dimensión: **Escribe diversos tipos de textos.**
- Objetivos de la Dimensión: Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y la producción de textos en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.
Esta dimensión mide si el estudiante uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Adecúa y contextualiza	15. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la capacidad de planificar el texto que escribo.	4	4	4	
	16. Los entornos virtuales me han permitido adecuar mi texto escrito a la situación comunicativa.	4	4	4	
Coherencia y cohesión	17. Escribo textos de forma coherente y cohesionada con el uso frecuente de los entornos virtuales.	4	4	4	
	18. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la redacción de textos.	4	4	4	
Reflexiona y evalúa	19. Con el uso frecuente de los entornos virtuales utilizo mejor las convenciones del lenguaje.	4	4	4	
	20. Los entornos virtuales me han permitido mejorar la capacidad de evaluar permanentemente el texto que escribo.	4	4	4	



Dra. Mirián Jesús Caloreti Castillo
 Docente investigadora
 Universidad Autónoma del Perú
 DNI: 10252800

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarrigle et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Turkay et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Turkay et al. (2003).

Ver: <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.

Confiabilidad de los instrumentos

Confiabilidad

Hernández (2014) sostiene que un instrumento de medición es confiable en la medida que en su aplicación repetida a la misma persona u objeto se obtienen los mismos resultados. En tal sentido, en la presente investigación se realizó la aplicación de los instrumentos a una muestra de 12 estudiantes de segundo grado de la IE. Mario Vargas Llosa. Para tal efecto se empleó como instrumento de medición el alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos, luego de aplicarlo a las 2 variables de estudio, se muestran en la tabla Nro. 2.

Tabla 2

Nº	Apellidos y nombres	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
1	Cuestionario de entornos virtuales	0.99	20
2	Cuestionario de competencias comunicativas	0.99	20

Nota: Confiabilidad de los instrumentos de medición.

Según Herrera (1998) si el valor del alfa de Cronbach está entre 0.72 y 0.99, se considera que tiene una excelente confiabilidad.

Autorización de la IE para realizar el estudio

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIO VARGAS LLOSA" DE LA COMUNIDAD DE CCAPANA, DISTRITO CCATCCA, PROVINCIA QUISPICANCHI Y DEPARTAMENTO DELCUSCO

HACE CONSTAR:

Que la profesora EULOGIA CCOPA USCA, Identificada con DNI N° 42866160, docente del área de Comunicación, realizó el trabajo de investigación titulado **"ENTORNOS VIRTUALES Y COMPETENCIA COMUNICATIVA EN ESTUDIANTES DE UNA IE DE CUSCO, 2024"**. Trabajo que realizó desde el mes de marzo a julio del año 2024.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines convenientes.

Ccapana, 18 de marzo del 2024.


UGEL QUISPICANCHI
I.E. MARIO VARGAS LLOSA
Lic. Nestor Tupac Mamani
DNI 42851931
DIRECTOR

Consentimiento informado

Cusco, marzo del 2024

Señor:

PADRE DE FAMILIA de la IE. Mario Vargas Llosa de Ccapana- Cusco

Cordial saludo.

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo (a) en el trabajo de investigación **"Entornos virtuales para el desarrollo de la competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024"**, a cargo de los estudiantes del programa de segunda especialidad en entornos virtuales para el aprendizaje de la Universidad César Vallejo y con el permiso de la Institución Educativa Mario Vargas Llosa de Ccapana - Cusco

Dicho proyecto cuenta con las siguientes características:

Objetivo:

Determinar la relación que existe entre los entornos virtuales y la competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024.

Procedimiento: Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y el (la) adolescente, debidamente firmado, se procederá a aplicar un cuestionario, cuya duración será aproximadamente 15 minutos.

Para la realización de este trabajo de investigación se requiere la participación de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la IE. Mario Vargas Llosa ubicada en la comunidad de Ccapana, distrito Ccatca, provincia Quispicanchi, región Cusco.

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

Eulogia Ccopa Usca

Responsables del trabajo de investigación

Teléfonos: 945221771

Correo electrónico: eccopaus@ucvvirtual.edu.pe

Se adjunta: Formato de consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL ESTUDIO:

Título del trabajo de investigación: "Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024"

Responsable: Eulogia Ccopa Usca

Yo, YONI YUCRA YUPANQUI padre/madre de familia de mi menor hijo (a) MARIA FERNANDA HUAMAN YUCRA estudiante del segundo grado de secundaria de la IE. Mario Vargas Llosa de Ccapana- Cusco

Declaro que:

- He leído la hoja de información que me han facilitado.
- He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- He recibido información adecuada y suficiente sobre:
 - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
 - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
 - Que la participación de mi hijo (a) es voluntaria y altruista
 - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán los datos personales de mi menor hijo (a) e en cumplimiento de la legalidad vigente.
 - Que en cualquier momento puedo revocar mi consentimiento otorgado (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a mi integridad) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
 - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

CONSIENTO LA PARTICIPACIÓN DE MI MENOR HIJO (A) EN EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:

Fecha: Marzo del 2024



Firma del padre/madre



Eulogia Ccopa Usca



PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Entornos virtuales y competencia comunicativa en estudiantes de secundaria de una IE de Cusco, 2024

TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

AUTORA:

Ccopa Usca Eulogia (orcid.org/0009-0007-0114-9957)

ASESORA:

Dra. Soto Hidalgo Cinthya Virginia (orcid.org/0000-0003-4826-8447)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

Resumen de coincidencias

17 %

Se están viendo fuentes estándar

[Ver fuentes en inglés](#)

Coincidencias

0	1	Entregado a Universida...	7 %
17	2	repositorio.ucv.edu.pe	4 %
	3	hdl.handle.net	3 %
	4	repositorio.uct.edu.pe	<1 %
	5	Entregado a unsaac	<1 %
	6	www.slideshare.net	<1 %
	7	pesquisa.bvsalud.org	<1 %
	8	es.slideshare.net	<1 %
	9	1library.co	<1 %
	10	repositorio.unc.edu.pe	<1 %
	11	repositorio.unjpsc.edu.pe	<1 %
	12	Escobedo, Yenny Dora ...	<1 %
	13	Gonzalo R. Quintana, N...	<1 %