



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Uso de entornos virtuales y competencias socioemocionales en
estudiantes de primaria**

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

AUTORA:

Ramos Chavez, Yenny Patricia (orcid.org/0009-0003-7953-0935)

ASESOR:

Dr. Ponte Quiñones, Elvis Jerson (orcid.org/0000-0002-3139-9208)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía fortaleza y esperanza en todo momento; a mis hijos y mis padres, por ser mi motivo principal de superación.

Yenny Ramos

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi esposo Miguel y a mis hijos Rodrigo y Ximena, quienes me brindaron su apoyo, me comprendieron, tuvieron tolerancia e infinita paciencia y cedieron su tiempo para que estudie, para permitir así llevar adelante un proyecto que paso a ser una meta personal, a ellos mi eterno amor y gratitud.

Yenny Ramos

DECLARATORIA 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, PONTE QUIÑONES ELVIS JERSON, 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 titulado: "Uso de entornos virtuales y competencias socioemocionales en estudiantes de Primaria", cuyo autor es RAMOS CHAVEZ YENNY PATRICIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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 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, 28 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PONTE QUIÑONES ELVIS JERSON DNI: 44199834 ORCID: 0000-0002-3139-9208	Firmado electrónicamente por: ELVISPO el 28-06- 2024 09:29:00

Código documento Trilce: TRI - 0778803



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, RAMOS CHAVEZ YENNY PATRICIA 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: "Uso de entornos virtuales y competencias socioemocionales en estudiantes de Primaria", 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
RAMOS CHAVEZ YENNY PATRICIA DNI: 43030519 ORCID: 0009-0003-7953-0935	Firmado electrónicamente por: YRAMOSCH4 el 30-10- 2024 21:57:04

Código documento Trilce: INV - 1828944

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. MÉTODO	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	15
3.5. Procedimiento	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	38
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS	47
ANEXOS	50

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene la finalidad de determinar la relación que existe entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa de Ica. La metodología sigue un enfoque cuantitativo de tipo básico. El diseño fue no experimental, correlación I y de corte transversal. La población quedó conformada por 90 estudiantes de primaria de una institución educativa, Ica. La muestra estuvo constituida por 56 estudiantes de primaria de una institución educativa, Ica. Se utilizó el muestreo No probabilístico. Se usó una encuesta para la recolección de datos. Los instrumentos fueron un cuestionario para evaluar el uso de entornos virtuales y cuestionario para evaluar el desarrollo de competencias socioemocionales. Los resultados Según se observan los resultados, existe relación directa entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa de Ica. La correlación rho de Spearman obtenida es de 0,498.

Palabra clave: Entornos virtuales, habilidades, competencias y socioemocionales

ABSTRACT

This research work has the purpose of determining the relationship that exists between the use of virtual environments and the development of socio-emotional skills in students of the Educational Institution of Ica. The methodology follows a basic quantitative approach. The design was non-experimental, correlational and cross-sectional. The population was made up of 90 primary school students from an educational institution, Ica. The sample consisted of 56 primary school students from an educational institution, Ica. Non-probabilistic sampling was used. A survey was used for data collection. The instruments were a questionnaire to evaluate the use of virtual environments and a questionnaire to evaluate the development of socio-emotional competencies. The results According to the results, there is a direct relationship between the use of virtual environments and the development of socio-emotional competencies in students of the Educational Institution of Ica. The Spearman rho correlation obtained is 0.498.

Keywords: Virtual environments, skills, competencies and socio-emotional

I. INTRODUCCIÓN

El acto educativo no solo debe centrarse en el desarrollo intelectual, sino también en el emocional y social. Las habilidades socioemocionales son esenciales para que los estudiantes puedan desenvolverse con éxito en la vida. Sin embargo, existe una brecha entre la importancia de estas competencias y las dificultades que presentan los estudiantes para desarrollarlas, especialmente en aspectos como comprensión emocional, manejo de emociones, habilidades para decidir y resolver problemas de forma positiva.

A nivel internacional, existe una aprobación creciente sobre el menester de crecimiento de las habilidades socioemocionales en los alumnos. Donde la Organización Europea de Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2015) resalta que estas capacidades como las actitudes son esenciales para el éxito de la persona, social y profesionalmente. En el contexto internacional, la educación ha experimentado una transformación significativa debido al avance tecnológico y la rápida digitalización. Los entornos virtuales llegaron a convertirse en recursos indispensables en la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo la interacción y colaboración en línea entre estudiantes y docentes. Sin embargo, en este contexto de virtualización educativa, surge una dificultad fundamental en cuanto al desarrollo de capacidades socioemocionales en los alumnos. La dependencia excesiva de entornos virtuales puede afectar negativamente la capacidad de los estudiantes para desarrollar habilidades emocionales y sociales clave, como la comunicación efectiva y la empatía, así como autorregulación emocional.

En un estudio realizado por la OCDE 2015, se encontró que los estudiantes con competencias socioemocionales más desarrolladas tienen mejores resultados académicos, son más propensos a participar en actividades extracurriculares y tienen menos probabilidades de involucrarse en conductas de riesgo.

En Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022) ha establecido como objetivo el crecimiento integral de los alumnos, esto incluye mejorar las habilidades socioemocionales. Además, MINEDU ha promovido en el caso específico de Perú, la adopción de entornos virtuales en la educación se ha acelerado debido al modelado del coronavirus. El gobierno peruano y las instituciones educativas han implementado estrategias de enseñanza en línea para garantizar la continuidad del proceso educativo. Sin embargo, esta rápida transición ha destacado una preocupación significativa asociado al desarrollo integral del educando. La virtualización intensiva

puede estar obstaculizando el desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales, comprometiendo así la formación adecuada de los alumnos peruanos.

A nivel del entorno local, en la institución objeto de investigación, el Programa Escolar de Mejora Continua (PEI, 2023) establece como objetivo el desarrollo holístico de los alumnos, incluyendo el crecimiento de habilidades socioemocionales. El documento PEI establece de que la institución promoverá el desarrollo de conocimientos socioemocionales en los educandos a través de diferentes estrategias, como la capacidad para decidir, educación emocional y la gestión de problemas. A nivel de institución educativa se ha podido constatar que los estudiantes tienen dificultades en cuanto al desarrollo de sus competencias emocionales así como sus competencias sociales respecto a la competencia emocional algunos estudiantes no se valoran a sí mismo se les hace difícil reconocer sus sentimientos emociones A veces no tienen conciencia de su estado emocional entre otros aspectos así mismo respecto al desarrollo de sus habilidades sociales no se encuentran adecuadamente desarrolladas según las exigencias para una relación interpersonal adecuada con sus compañeros en un contexto de convivencia pacífica en tal sentido el progreso socioemocional de los alumnos es una dificultad que se podría superar por medio de la aplicación de estrategias basadas en la utilización de entornos virtuales en el transcurso educativos.

El problema general que se ha planteado es: ¿Qué la relación que existe entre el uso de entornos virtuales y desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de la Institución Educativa de Ica?

Los problemas específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de entornos virtuales y el autoconocimiento de los estudiantes de la I.E. de Ica? ¿Qué grado de relación existe entre el uso de entornos virtuales y la autorregulación de los estudiantes de la I.E. de Ica? ¿Qué grado de relación que existe entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. de Ica?

Para demostrar el estudio se ha desarrollado como objetivo general: Determinar cuál es la relación que existe entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa de Ica. Los Objetivos específicos son: Establecer el grado de relación existente entre el uso de entornos virtuales y el autoconocimiento de los estudiantes de la I.E. de Ica, Establecer el grado de relación existente entre el uso de entornos virtuales y la

autorregulación de los estudiantes de la I.E. de Ica, Establecer el grado de relación existente entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. de Ica.

Por medio de la justificación teórica de esta tesis apoya en la creciente evidencia que respalda la relación entre la utilización de entornos virtualizados y el progreso de habilidades socioemocionales en alumnos. Con el advenimiento de la tecnología y la educación en línea, es esencial explorar cómo estos entornos pueden ser aprovechados para fortalecer aspectos socioemocionales durante el proceso formativo de los alumnos. Teóricamente, se sustenta en las teorías de aprendizaje que enfatizan la importancia de la interacción, la colaboración y el contexto social durante el periodo de formación general de los alumnos en la enseñanza básica.

Considerando el punto de vista práctico, esta tesis busca abordar una necesidad actual y relevante en el campo de la educación. La integración de entornos virtuales dentro de la educación es una realidad ineludible, y comprender cómo pueden influir en el progreso socioemocional de los alumnos es crucial para mejorar las estrategias pedagógicas. La investigación en esta área proporcionará a educadores y diseñadores de programas educativos información valiosa para optimizar el uso de tecnología en beneficio del crecimiento socioemocional de los estudiantes.

La justificación metodológica se fundamenta en la necesidad de crear un marco de investigación riguroso y efectivo para evaluar el logro del efecto de los entornos virtuales en las habilidades socioemocionales de los alumnos. Se pretende aplicar un enfoque interdisciplinario que combine métodos de investigación cuantitativos y cualitativos para obtener datos precisos y exhaustivos. La correcta selección de metodologías permitirá evaluar la eficacia de los entornos virtuales y proporcionará información que guíe tomar decisiones oportunas para la implementación futura de estas tecnologías en el campo educativo.

La integración de entornos virtuales y el fomento de habilidades socioemocionales en formación primaria se sustenta en una sólida y multifacética justificación social. Estos entornos no solo favorecen el bienestar emocional y las habilidades sociales de los estudiantes, sino que también promueven la equidad de oportunidades, preparan a los estudiantes para los desafíos del futuro y generan un impacto positivo en la comunidad. Implementar y optimizar el manejo de entornos virtuales en la instrucción primaria representa una inversión significativa en el desarrollo integral y el éxito a largo plazo de los alumnos.

Respecto a la delimitación de la investigación, la temática de estudios es la utilización de entornos virtuales y el crecimiento de competencias socioemocionales donde se desarrolló en la ciudad de Ica con estudiantes de educación primaria durante el año 2023.

Las Hipótesis de investigación son; Existe relación directa entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa de Ica. Las hipótesis específicas son: Existe relación directa entre el uso de entornos virtuales y el autoconocimiento de los estudiantes de la I.E. de Ica, existe relación directa entre el uso de entornos virtuales y la autorregulación de los estudiantes de la I.E. de Ica, existe relación directa entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. de Ica.

II. MARCO TEÓRICO

Son los trabajos que se han realizado por estudiantes y profesionales para obtener un grado académico se presenta a los siguientes

Reyna (2023) realizó una investigación con la intencionalidad de examinar la relación entre la utilización entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en la Universidad del Zulia. Este estudio básico involucró a 123 estudiantes. Estos resultados indicaron puestas en funcionamiento de entornos virtuales en el campo educativo conduce a un aprendizaje más eficiente, brindando a los estudiantes de habilidades y destrezas importantes para enfrentar desafíos externos y avanzar en sus carreras profesionales con éxito. La relación de Spearman arrojó un valor de 0.728 con una significancia de 0.00, subrayando la importancia de que las instituciones educativas adopten políticas que promuevan el aprendizaje colaborativo mediante herramientas virtuales, mejorando tanto el aprendizaje como las competencias socioemocionales en los estudiantes.

Hernández y Lescay (2022) investigaron la influencia de una estrategia didáctica para emplear entornos virtuales en el aprendizaje de gimnasia rítmica, utilizando un enfoque mixto. Se ha seleccionado intencionalmente una muestra de 18 docentes y 31 estudiantes de nivel educativo correspondiente. El estudio bibliográfico permitió profundizar en los contenidos y establecer fundamentos teóricos relacionados con entornos educativos virtuales. Como resultado, se desarrolló un recurso de seguimiento y evaluación que impacta directamente en la planificación pedagógica y didáctica de los cursos, facilitando la comprensión de la complejidad en la creación de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.

Rodríguez et al. (2022) desarrollaron una investigación con la finalidad de analizar la actitud hacia la distancia socio-afectiva en la enseñanza virtual. Este estudio descriptivo involucró a 248 estudiantes, utilizando un cuestionario como herramienta de recolección de información, se concluyó que la transición de la enseñanza presencial a la virtual origino por el contrario actitudes y comportamientos significativos en los alumnos, donde se reflejaron notables cambios en su rendimiento debido a la falta de preparación antes de la transición abrupta.

Arias (2021) investigó la relación existente entre el aprendizaje de estudiantes y las estrategias socioemocionales en el sexto grado de primaria en educación virtual en Ica. Este estudio cuantitativo y de tipo aplicado se caracterizó por su enfoque

correlacional. La población del estudio consistió en 206 estudiantes de sexto grado de primaria, en el que se ejecutó una muestra de tipo probabilístico de 134 estudiantes. Los datos se recolectaron mediante encuestas que evaluaban estrategias socioemocionales y niveles de aprendizaje. Se encontró una correlación directa de 0.643 puntos entre estas variables, sugiriendo que una mejor aplicación de estrategias socioemocionales se asocia con un mayor nivel de aprendizaje.

Gómez (2020) investigó la concordancia sobre el desarrollo socioemocional y el rango de aprendizaje de los estudiantes. El estudio correlacional incluyó una muestra de 360 estudiantes de educación primaria y secundaria, revelando un aumento de formación. Los estudiantes de primaria mostraron desafíos en habilidades de lectura y escritura, mientras que los de secundaria enfrentaron dificultades para acceder a entornos virtuales, lo que afectó el aprendizaje significativo en varias áreas curriculares.

Rivas (2023) analizó la conexión entre maestro y alumno: su impacto en el crecimiento socioemocional en alumnos de primer grado en un colegio privado de Piura. Utilizando una metodología descriptiva y no experimental, el estudio incluyó a 60 estudiantes y empleó dos cuestionarios para la recolección de datos. Se descubrió una fuerte y positiva conexión entre la relación entre maestro y alumno y el desarrollo socioemocional de los estudiantes, con una correlación significativa de 0.697 ($p=0.000$).

Mantari (2022) investigó estudiando la conexión entre maestro y alumno: su impacto en el crecimiento socioemocional de los infantes de primer grado en un plantel educativo privado de Piura. Este estudio preexperimental incluyó a 28 alumnos, quienes recibieron una tarjeta de evaluación de competencias matemáticas. Los resultados indicaron que la instrucción a través de entornos virtuales contribuye a mejorar el rendimiento en competencias matemáticas, evidenciando un aumento del 22% en el logro de estas competencias. Esta revisión de estudios destaca la importancia y la influencia positiva de los entornos virtuales en diversas facetas, tanto en el desarrollo socioemocional como en el aprendizaje de los estudiantes, subrayando la necesidad de integrar y fomentar el uso en el ámbito educativo de estas herramientas.

Respecto a la fundamentación teórica se tiene como primera variable al uso de entornos virtuales, el cual fue definido por González y Granera (2021) quienes afirman que se trata de entornos educativos en línea que residen en la web y se componen

de recursos informáticos que suavizan la interacción en la dimensión didáctica. Estos espacios están caracterizados por ser ambientes electrónicos contruidos mediante tecnologías digitales. Permiten el acceso virtual a sus contenidos mediante dispositivos conectados a internet y sirven como apoyo para las actividades formativas de profesores y estudiantes mediante el uso de tecnologías digitales.

También fue definido por Reyna (2023) el desarrollo y dominio de tecnologías son fundamentales para mejorar el aprendizaje de las personas, capacitándolas para adaptarse y desenvolverse en diversos contextos, lo que resultará en un mayor nivel de conocimiento. También, este concepto implica el intercambio de ideas, donde las personas plantean nuevos desafíos para mantener la comunicación y emplean herramientas y recursos innovadores que les posibilitan adoptar nuevas formas de reflexión, pensamiento, imaginación y oportunidades (Reyna et al., 2022).

Barrera y Guapi (2018) concluyen que el dinamismo de los entornos virtuales en gran medida está influenciado por la metodología adoptada por el docente. Esta metodología asegura un entorno de aprendizaje colaborativo que potencia y la contribuye a la formación completa de los alumnos. Durante la fase, los estudiantes desarrollan competencias en aspectos culturales, actitudinales y conductuales, fomentando la creatividad.

La teoría que fundamenta los entornos virtuales es el conectivismo; sugerido por Stephen Downes y George Siemens, es la teoría de la enseñanza pertinente al área digital y los rápidos avances tecnológicos. Esta teoría destaca el papel crucial de las redes y la conectividad en el proceso educativo. Según el conectivismo, el aprendizaje trasciende el ámbito interno o individual y se lleva a cabo mediante la interacción con una red de nodos y conexiones. En este marco, los nodos representan cualquier elemento que aporte al conocimiento, como personas, datos y organizaciones. (Basurto et al., 2020)

La importancia según Bermúdez-Checa y Moncayo-Bermúdez (2023) radica en un dominio virtual de instrucción donde se vuelve esencial en el nivel de educación secundaria, dado que ha comprobado una influencia positiva en la construcción significativa de las competencias. Estos entornos emplean métodos dinámicos que facilitan la adopción de diversos estilos de aprendizaje, contribuyendo así a la comunicación pedagógica efectiva. Constituyen oportunidades innovadoras para potenciar el proceso de enseñar y que el estudiante aprenda, esto permite la interacción flexible y accesible entre docentes y estudiantes. En este contexto, la

iniciativa del conocimiento favorece la participación autónoma de los estudiantes a través del uso adecuado de los recursos y métodos pedagógicos en el entorno virtual.

Pibaque y Larreal (2023) señalan que se hace imprescindible desarrollar un entorno virtual para la educación integral de los estudiantes y mejore su formación. Lo cual estos entornos, presentes en plataformas web, están diseñados para viabilizar la gestión en el proceso de enseñanza, donde han demostrado el efecto que impacta positivamente en el crecimiento de las competencias del estudiantado, gracias a métodos dinámicos que favorecen la adopción de diversos estilos de aprendizaje y contribuyen a una comunicación pedagógica más efectiva.

Con lo que respecta al enfoque teórico, Basurto et al. (2020) determinaron que, los entornos virtuales pueden ser examinados desde el enfoque de la teoría sociocultural del conectivismo, la cual se vincula con aspectos epistemológicos, disciplinarios, didácticos y comunicativos. Esto implica que el aprendizaje puede tener lugar en diversos escenarios y espacios, donde a menudo las personas carecen de control, ya que el conocimiento no se limita al cuerpo humano. Por esta razón, es crucial que las personas desarrollen la habilidad de identificar y organizar información que pueda modificar la estructura cognitiva, elevando así el nivel actual de conocimiento.

Las dimensiones del uso de entorno virtuales según el Ministerio de Educación (2016) en la estructura curricular nacional se precisan: Como primera dimensión se tiene el Personalizar variados entornos virtuales; es la capacidad de los usuarios de adaptar el entorno virtual a sus necesidades y preferencias. Esto puede incluir la configuración de la apariencia del entorno, la selección de las funciones que se muestran y la modificación de los contenidos. La personalización de entornos virtuales puede optimizar la interacción de los usuarios al hacerlos sentir más cómodos y familiarizados con el entorno. También puede ayudar a los usuarios a centrarse en las tareas que son más importantes para ellos. La capacidad de los usuarios para adaptar diferentes entornos virtuales a sus necesidades y gustos implica configurar la apariencia, elegir las funciones disponibles y ajustar los contenidos. Esta personalización mejora la interacción al hacer los entornos más cómodos y familiares, además de ayudar a los usuarios a concentrarse en sus tareas que tienen mayor prioridad en su tiempo de entrega.

Algunos indicadores de personalización de entornos virtuales incluyen:

Elegir el tema o el color de la interfaz de usuario: Hace alusión a la representación gráfica y formal del entorno en línea. Constituye el espacio digital donde los participantes deben encontrarse. Los aspectos visuales y de navegación son cruciales para el correcto funcionamiento del modelo educativo (Arevalo, 2018).

Seleccionar las funciones que se presentan en la barra de herramientas

Modificar la configuración de privacidad

Agregar contenido personalizado, como imágenes o videos

Como segunda dimensión tenemos: Gestionar la información en el entorno virtual. Consiste en la capacidad de los usuarios de encontrar, almacenar, organizar, buscar, crear carpetas y compartir archivos con otros usuarios sobre las informaciones que se encuentran en el entorno. De esta manera eficiente y rápida, ayuda a los usuarios a mantenerse informados, organizados y accediendo al entorno virtual. Se refiere a la capacidad de las personas para encontrar, almacenar, organizar y compartir documentos con otros. Esta competencia les permite mantenerse al día y organizados, accediendo al entorno digital de manera rápida y eficiente.

Algunos indicadores de gestión de la información en el entorno virtual incluyen:

Búsqueda de información mediante palabras clave o filtros: Se describe como el conjunto de elementos, materiales o recursos que abarcan contenido o información de diversas naturalezas (multimedia, gráfica, textual, audiovisual). Estos elementos facilitan el estudio de manera autónoma y contribuyen a mejorar la comprensión del estudiante. (Area y Adell, 2009).

Creación de carpetas y archivos para organizar la información: Facilita la administración y control de archivos mediante herramientas que posibilitan la carga y compartición de diversos tipos de archivos, con la opción de almacenarlos en servicios en la nube (Trejo, 2020).

Compartición de información con otros usuarios mediante correo electrónico, mensajería o redes sociales: En un principio, se crearon con objetivos sociales, pero más tarde se incorporaron al ámbito educativo. Estas aplicaciones surgieron con la introducción de la web 2.0, que facilita una participación más destacada de los usuarios al permitirles gestionar activamente el contenido e interactuar entre ellos. Son reconocidas como software social, cuyo propósito principal es fomentar una comunicación fluida entre los usuarios, por ello se consideran herramientas adecuadas en el transcurso de enseñanza y aprendizaje (Trejo, 2020).

Como tercera dimensión tenemos: El hecho de poder interactuar en entornos de la virtualidad: la cual la capacidad de los usuarios de comunicarse y colaborar con otros usuarios en el entorno. Esto incluye la capacidad de participar en conversaciones, compartir archivos y trabajar en proyectos juntos. La interacción en entornos virtuales es una habilidad esencial para los usuarios de entornos virtuales que desean participar en actividades colaborativas. Permite a los usuarios compartir ideas, aprender de los demás y trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Es así que, La posibilidad de interactuar en espacios digitales permite a los usuarios comunicarse y colaborar entre sí. Esto abarca participar en diálogos, intercambiar archivos y trabajar en proyectos de forma conjunta.

Algunos indicadores de interacción en los entornos virtuales incluyen:

Participación en conversaciones a través de chat, foros o redes sociales: Crea los entornos adecuados para la comunicación y la interacción entre el profesor, el alumno y los materiales es esencial. No obstante, el progreso de la educación universitaria en línea debe ir de la mano con la formulación de teorías y la creación de enfoques pedagógicos que se ajusten a las particularidades de la educación virtual en el contexto actual. Esto incluye adaptarse a las características de los estudiantes y a un entorno cultural y social influido por el avance tecnológico (Arevalo, 2018).

Compartir archivos, como documentos, imágenes o videos

Colaboración en proyectos, como tareas, presentaciones o investigaciones: Se fundamenta en agrupación de actividades diseñadas para perfeccionar la experiencia educacional de los educandos, fomentando diversos tipos de participación, como la contribución en foros, la realización de ensayos o proyectos en grupo, la resolución de problemas, entre otras actividades. Pibaque y Larreal (2023) señalan que es fundamental desarrollar un entorno virtual para la educación global de los alumnos. Estos entornos, presentes en plataformas web, están diseñados para facilitar la gestión del proceso educativo. Han demostrado tener un efecto favorable para el crecimiento de las competencias, gracias a métodos dinámicos que promueven la adopción de diversos estilos de aprendizaje y contribuyen a una comunicación pedagógica más efectiva

Como cuarta dimensión tenemos: La generación de objetos virtuales en diversos formatos. Nos dice que es la capacidad de los usuarios de crear contenido nuevo en el entorno virtual. Esto incluye la capacidad de crear texto, imágenes, videos, animaciones, juegos y otros tipos de contenido. De igual modo es una

habilidad esencial para los usuarios de entornos virtuales que desean contribuir al contenido del entorno. Permite a los usuarios compartir sus ideas y creaciones con otros usuarios.

Algunos indicadores de creación de objetos virtuales en diversos formatos incluyen: documentos, artículos, blogs, creación de textos e imágenes, fotografías, dibujos o ilustraciones. Asimismo, creación de videos, tutoriales, presentaciones o películas. De igual modo creación de animaciones, como GIFs, videos cortos, creación de juegos, como juegos educativos o juegos de entretenimiento

Como segunda variable se tuvo las competencias socioemocionales, que son habilidades individuales que se manifiestan como sentimientos, pensamientos y conductas desarrolladas a través de experiencias de aprendizaje, las cuales son relevantes impulsos de resultados positivos en la vida de los humanos (Kankaras y Suarez-Alvarez, 2019).

Las habilidades socioemocionales en las personas se constituyen de una serie de elementos denominados destrezas y o habilidades así mismo disposiciones comportamentales que posibilitan a los individuos una mejor comprensión y gestión de sus emociones así mismo posibilitan establecer y mantener adecuadas relaciones interpersonales tomar decisiones responsables y consecuentemente manejar situaciones desafiantes de manera efectiva. También se pueden conceptualizar como conocimientos, habilidades y actitudes que hagan posible el reconocimiento de la propia emoción y las emociones de los demás. Se presentan, así como un conglomerado de conocimiento que permite respuestas efectivas en entornos complejos (Bisquerra y López, 2021). Para el caso de las dimensiones, Souza et al. (2021) establece seis factores, presentándose como:

Primera dimensión la autoconciencia emocional, la habilidad consiste en identificar las características personales asociadas con patrones de respuestas ante situaciones de la vida que involucran emociones positivas y negativas. También implica la capacidad de reconocer las fortalezas, debilidades, valores, impulsos y potencial en la gestión emocional para lograr metas personales. Es así que esta dimensión implica que una persona reconozca sus emociones, comprenda cómo afectan sus respuestas y conozca sus fortalezas y debilidades para gestionar mejor sus emociones y alcanzar sus metas personales.

La segunda dimensión es la autogestión de las emociones; que son las habilidades de gestión emocional en momentos de la vida privada, con la finalidad de

manejar emocionalmente las relaciones sociales, y encontrar un equilibrio en busca de alcanzar metas personales. Implica la capacidad de una persona para regular sus emociones en diversas situaciones, manteniendo el equilibrio emocional y manejando eficazmente sus relaciones y objetivos personales.

La tercera dimensión es la perseverancia; que son las capacidades de equilibrar la motivación en la búsqueda de logro de metas de vida, permeado por la cultura de la iniciativa, la autoeficacia, optimismo, autoestima y tolerancia a la frustración en situaciones de la vida. Implica la capacidad de una persona para regular sus emociones en diversas situaciones, manteniendo el equilibrio emocional y manejando eficazmente sus relaciones y objetivos personales.

La cuarta dimensión es la conciencia social; es la habilidad para detectar situaciones en relaciones sociales, así como los sentimientos y emociones de otras personas, con el objetivo de corresponder eficientemente afectivamente en relaciones con nuestros pares. En base a como es definida, se puede afirmar que es la capacidad de una persona para entender las emociones y situaciones de las personas a su alrededor, permitiéndole responder de manera adecuada y empática en sus interacciones. La quinta dimensión es la denominada habilidades relacionales; habilidades de desarrollo y mantenimiento de relaciones sociales sanas y gratificantes con el uso eficiente de la comunicación, asertividad, cooperación, liderazgo, gestión de conflictos y ausencia de ansiedad social. Por tal motivo, Son esenciales para desarrollar y mantener relaciones sociales saludables, incluyendo comunicación efectiva, asertividad, cooperación, liderazgo y gestión de conflictos. Finalmente, la sexta dimensión en la acción de tomar decisiones responsables; es la inteligencia para gestionar decisiones basadas en estándares éticos en busca de la construcción de relaciones sociales sanas, mediante la promoción de conductas seguras, el seguimiento de riesgos y consecuencias negativas de las actitudes. Las seis dimensiones de la inteligencia emocional son esenciales para el desarrollo personal y social. La autoconciencia y la autogestión emocional nos ayudan a entender y regular nuestras emociones. La perseverancia nos motiva a seguir adelante a pesar de los desafíos. La conciencia social y las habilidades relacionales mejoran nuestras interacciones con los demás. Finalmente, la toma de decisiones responsables nos guía hacia comportamientos éticos y relaciones saludables. Juntas, estas habilidades forman la base de una vida equilibrada y satisfactoria.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

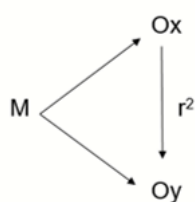
El presente trabajo académico fue de tipo básica, según Muntané (2010), se distingue por tener lugar dentro de un contexto teórico y limitarse a este ámbito. Su objetivo es enriquecer el conocimiento científico, sin respaldarlo con aplicaciones prácticas. Esta investigación es de carácter básico es decir se restringe a la investigación teórica de información referida al comportamiento de las variables.

El enfoque cuantitativo es una metodología de investigación que se dedica a recolectar y analizar datos numéricos con el fin de detectar tendencias y confirmar hipótesis., con el propósito de identificar patrones y verificar teorías. (Hernández y Mendoza, 2018)

3.1.2 Diseño de investigación:

La investigación fue de tipo no experimental, correlacional y de análisis transversal. Este estudio se basó en un diseño correlacional, la finalidad de este diseño es evaluar el grado correlacional estadístico entre variables de investigación, permitiendo así observar la situación entre las variables bajo estudio. Para Cauas (2015), este tipo de investigación se emplea para establecer si existe una relación entre dos o más variables. Su objetivo es comprender de qué manera los cambios en una variable afectan los valores de otra variable.

A continuación, presentación del esquema del diseño utilizado:



Donde:

O1 : Uso de entornos virtuales

O2 : Desarrollo de competencias socioemocionales

r : Correlación entre las variables.

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Uso de entornos virtuales

Definición conceptual: De acuerdo con González y Granera (2021), Debido a que son ámbitos académicos alojados en la web, compuestos por recursos

informáticos que facilitan la interacción didáctica. Estos entornos se caracterizan por ser ambientes electrónicos contruidos con tecnologías digitales.

Definición operacional, indicadores y medición:

En la presente investigación la variable uso de entornos virtuales se operacionaliza mediante la utilización de un cuestionario de opción múltiple que se ha formulado respecto a las dimensiones de personalización de entorno virtuales la gestión de información en dichos entornos la interacción la creación de objetos virtuales

Los indicadores utilizados fueron los siguientes: Configuración de perfil. Cambio de apariencia. Ajuste de notificaciones. Organización de herramientas. Configuración de privacidad. Búsqueda de información. Evaluación de confiabilidad. Organización de archivos. Copias de seguridad. Gestión de comunicaciones. Participación en foros. Uso de videoconferencias. Colaboración en línea. Etiqueta en redes sociales. Conducta en interacciones virtuales. Creación de documentos. Diseño de presentaciones. Edición de videos. Creación de gráficos. Desarrollo de sitios web. La escala de valoración fue la siguiente: Muy deficiente. Deficiente. Regular. Bueno. Muy bueno.

Variable 2: competencias socioemocionales

Definición conceptual: Son habilidades individuales que se manifiestan como sentimientos, pensamientos y conductas desarrolladas a través de experiencias de aprendizaje, siendo importantes impulsores de respuestas positivas en la vida del ser humano (Kankaras y Suarez-Alvarez, 2019).

Definición operacional, indicadores y medición:

El desarrollo de la dimensión socioemocional de los estudiantes se operacionaliza en esta investigación mediante la utilización de un cuestionario de 30 ítems las cuales están en función a las dimensiones autoconciencia emocional la autogestión de las emociones la perseverancia la conciencia social y lo que se vincula al desarrollo de habilidades relacionales

Los indicadores utilizados fueron los siguientes: Identificación de emociones:

Impacto emocional en el comportamiento. Reconocimiento de la necesidad de ayuda. Comprensión de emociones. Describir sentimientos. Control de la ira. Manejo de la tristeza. Mantenimiento de la calma. Expresión adecuada de emociones. Actitud positiva. Persistencia en metas. Resiliencia ante obstáculos. Enfoque en tareas. Creencia en la mejora personal. Búsqueda de soluciones. Empatía. Preocupación por

los demás. Ayuda a amigos. Respeto por opiniones ajenas. Amabilidad y consideración. Facilidad para hacer amigos. Resolución pacífica de conflictos. Comunicación clara y escucha activa. Trabajo en equipo. Expresión respetuosa de necesidades. Consideración de consecuencias. Decisiones orientadas a objetivos. Impacto en los demás. Consulta en decisiones difíciles. Decisiones saludables.

Se ha utilizado la siguiente escala de valoración: ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población: Según Arias-Gómez et al. (2016), refiere a un grupo particular definido, limitado y accesible, donde se emplea principalmente la selección de la muestra y que cumple con elementos determinados.

La población se constituyó por 90 estudiantes de educación primaria de una I.E de Ica.

Los criterios de inclusión fue estudiantes de diversas aulas de clase. estudiantes con puntualidad en su asistencia.

La exclusión estuvo centrada en estudiantes que no asisten con regularidad y aquellos que estuvieron mal de salud.

3.3.2 Muestra: Para Olivero (2016), indica que se trata de un conjunto de individuos sobre los cuales se desarrolló la investigación.

Para detallar los elementos que componen a la muestra se menciona a 56 estudiantes del sexto grado de primaria de una I.E. de Ica. El tamaño de la muestra se debe a la facilidad de acceso.

3.3.3 Muestreo: Se utilizó el muestreo No probabilístico es decir ha sido intencional. La selección de las unidades no se basa en el azar. En este tipo de muestreo, los investigadores utilizan su juicio o criterio, y eligen por conveniencia según exigencias específicas para la selección de los participantes

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

Técnicas

Según Rodríguez (2010), indica que estas metodologías se utilizan con el objetivo de reunir información valiosa, y se manifiestan mediante las prácticas como las técnicas observación, encuestas, entrevista, entre otras.

Se empleó la técnica denominada de la encuesta y como instrumento para la recolecta de datos los cuestionarios.

Instrumentos

Según Gil (2016), señala que se trata de una herramienta empleada como una medida unitaria, la cual, al término de su aplicación, genera datos que son útiles para llevar a cabo la investigación.

Se han aplicado cuestionarios como herramienta para recolección de datos.

Validez: Por juicio de expertos. Es un método de toma de decisiones y evaluación que se basa en el conocimiento y la experiencia de personas con reconocida autoridad o competencia en un área específica. En esta investigación se ha considerado la opinión de tres estudiosos con grado magister quienes opinaron de manera favorable.

Confiabilidad: Por alfa de Cronbach. Se estima como un procedimiento estadístico que se somete a un instrumento con el propósito de conseguir el argumento necesario para poder utilizarlo en una investigación. Específicamente, el alfa de Cronbach mide cuán estrechamente relacionadas están un conjunto de ítems. En este caso el valor del alfa indica que los instrumentos son confiables.

Confiabilidad de instrumento uso de entornos virtuales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,790	20

Confiabilidad del instrumento de competencias socioemocionales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,899	30

3.5. Procedimiento

En primer lugar, se identificó la problemática de investigación y se procedió a la planificar el proceso investigativo. Se elaboraron los instrumentos necesarios para recopilar datos relacionados con las variables de interés. Posteriormente, se gestionó formalmente el permiso para aplicar estos instrumentos mediante una carta enviada al director de la I.E. por la escuela de posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. La siguiente etapa consistió en recopilar y procesar la información. Finalmente, se realizó el análisis, el procesamiento de los acontecimientos, la contrastación de hipótesis,

asimismo con la formulación de conclusiones y las respectivas recomendaciones de este estudio.

3.6. Método de análisis de datos

El contenido recopilado sobre las variables de interés por medio de los instrumentos fue integrado y procesado utilizando los programas informáticos Excel 2019 y SPSS 26. Es decir, que los datos no presentaron una distribución normal, se eligió aplicar la prueba de correlación de Spearman para analizar la relación entre las variables. El análisis estadístico descriptivo organiza la información en tablas y calcula valores estadísticos que reflejan la tendencia central y la volatilidad de los datos. Se prepararon tablas de clasificación simples y compuestas para obtener representaciones gráficas estadísticas calculando frecuencias absolutas y relativas como porcentajes. El procedimiento se realizó de acuerdo con los objetivos específicos del estudio

3.7. Aspectos éticos

La realización del estudio estuvo guiada por un estricto compromiso con la ética y la rigurosidad académica. Para ello, se implementaron las siguientes medidas: La información obtenida de las unidades de muestreo fue cuidadosamente codificada, garantizando el anonimato de los integrantes y resguardar la integridad de sus datos. El marco teórico se construyó sobre una base sólida de información como los derechos de autor y propiedad intelectual. Para ello, se aplicó las citas y referencias bibliográficas de acuerdo a las normas de estilo APA en su séptima edición. Se realizó una distinción clara entre las ideas propias y las aportaciones de otros autores. Las citas se incorporaron de manera adecuada al texto, proporcionando la referencia precisa a su fuente original. Se veló por el cumplimiento del Reglamento vigente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, asegurando que el estudio se ajustara a los estándares éticos y académicos establecidos por la institución.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Uso de entornos virtuales

Nivel	fi	%
Deficiente [20-47>	15	26,8
Regular [47-74>	39	69,6
Bueno [74-100]	2	3,6
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Los hallazgos indican que la utilización de entornos virtuales entre los alumnos de primaria es predominantemente regular con un 69,6% de estudiantes en esta categoría. Por otro lado, cabe destacar que un porcentaje considerable, del 26,8% presenta un uso deficiente, mientras que un porcentaje minoritario, el 3,6% muestra un uso bueno.

Tabla 2*Personalización de entornos virtuales*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	2	3,6
Regular [12-19>	41	73,2
Bueno [19-25]	13	23,2
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Considerando los aciertos, se comprueba que el grado de crecimiento de la capacidad de personalización de entornos virtuales en estudiantes es deficiente con un 3,6%, es regular con un 73,2% y es bueno con un 23,2%. Por lo tanto, se comprueban que el grado de la personalización de los entornos virtuales en los alumnos del nivel de primaria es regular en la mayoría.

Tabla 3*Gestión de información del entorno virtual*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	12	21,4
Regular [12-19>	40	71,4
Bueno [19-25]	4	7,2
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Teniendo en cuenta los hallazgos, se comprueba que el grado de desarrollo de la gestión de información del entorno virtual es deficiente con un 21,4%, por lo tanto es regular con un 71,4% y es bueno con un 7,2%. Los hallazgos comprueban que el grado de manejo de la gestión de información del entorno virtual de los estudiantes de primaria es regular en la mayoría.

Tabla 4*Interacción en entornos virtuales*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	30	53,6
Regular [12-19>	23	41,1
Bueno [19-25]	3	5,4
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

De acuerdo con los hallazgos, se comprueba que el grado de desarrollo de la interacción en los entornos virtuales es deficiente con un 53,6%, es regular con un 41,1% y es bueno con un 5,4%. Los hallazgos comprueban el grado de la interrelación en los entornos virtuales de los alumnos de primaria es deficiente en la gran mayoría de estudiantes.

Tabla 5*Creación de objetos virtuales en diversos formatos*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	31	55,4
Regular [12-19>	22	39,2
Bueno [19-25]	3	5,4
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Según los hallazgos, se comprueba que el valor de desarrollo de la habilidad para crear objetos virtuales en diversas formas en los estudiantes es deficiente con un 55,4%, es regular con un 39,2% y es bueno con un 5,4%. Los hallazgos comprueban que el grado de desarrollo de la capacidad para la creación objetos virtuales en diversos formatos en los alumnos de educación primaria es deficiente una mayoría de los casos.

Tabla 6*Desarrollo de competencias socioemocionales*

Nivel	fi	%
Deficiente [30-70>	15	26,8
Regular [70-110>	37	66,1
Bueno [110-150]	4	7,1
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Considerando los hallazgos, se comprueba que el grado de mejora de competencias socioemocionales en los alumnos es deficiente con un 26,8%, es regular con un 66,1% y es bueno con un 7,1%. Los hallazgos comprueban que el nivel del progreso de las capacidades socioemocionales en los alumnos de educación primaria es regular en la mayoría

Tabla 7*Autoconciencia emocional*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	16	28,6
Regular [12-19>	35	62,5
Bueno [19-25]	5	8,9
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Según los hallazgos, se comprobó que el grado de la autoconciencia emocional en los estudiantes es deficiente con un 28,6%, es regular con un 62,5% y es bueno con un 8,9%. Los hallazgos comprueban que el grado de incremento de la autoconciencia emocional de los alumnos del nivel primaria es regular en la mayoría de los casos observados es regular.

Tabla 8*Autogestión de las emociones*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	15	26,8
Regular [12-19>	35	62,5
Bueno [19-25]	6	10,7
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Considerando los hallazgos, se comprueba que el nivel de la autogestión de las emociones en los estudiantes es deficiente con un 26,8%, es regular con un 62,5% y es bueno con un 10,7%. Los hallazgos comprueban que el grado de desarrollo de la autogestión de las emociones de los estudiantes del nivel primaria es regular en la mayoría.

Tabla 9*Perseverancia*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	13	23,2
Regular [12-19>	39	69,6
Bueno [19-25]	4	7,1
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

De acuerdo con los hallazgos, se comprueba que el grado de la perseverancia en los estudiantes es deficiente con un 26,8%, es regular con un 62,5% y es bueno con un 10,7%. Los hallazgos comprueban que el grado de la perseverancia de los alumnos del nivel primaria es regular en la mayoría.

Tabla 10*Conciencia social*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	15	26,8
Regular [12-19>	37	66,1
Bueno [19-25]	4	7,1
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

En conformidad de los hallazgos, se comprueba que el rango de la conciencia social en los estudiantes se observa deficiente con un 26,8%, regular con un 66,1% y bueno con un 7,1%. Los hallazgos comprueban que el grado de la conciencia social de los alumnos del nivel primaria es regular en la mayoría.

Tabla 11*Habilidades relacionales*

Nivel	fi	%
Deficiente [5-12>	15	26,8
Regular [12-19>	35	62,5
Bueno [19-25]	6	10,7
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

En concordancia con los hallazgos, se comprueba que el grado de capacidades y destrezas relacionales en los estudiantes es deficiente con un 26,8%, es regular con un 62,5% y es bueno con un 10,7%. Los hallazgos comprueban que el nivel de las habilidades relacionales de los alumnos del nivel primaria es regular en la mayoría.

Tabla 12

Toma de decisiones responsables

	fi	%
Deficiente [5-12>	15	26,8
Regular [12-19>	37	66,1
Bueno [19-25]	4	7,1
Total	56	100,0

Nota: Base de datos

Interpretación: De acuerdo a lo que se ha encontrado, se comprueba que en la categoría de la capacidad para tomar de decisiones de manera responsable en los estudiantes es deficiente con un 26,8%, es regular con un 62,5% y es bueno con un 10,7%. Los hallazgos comprueban que el grado determina la decisión responsable de los alumnos del nivel primaria es regular en la mayoría

Tabla 13*Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov*

Variable/ Dimensión	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
VX: Uso de entornos virtuales	,098	56	,200*
D1: Autoconciencia emocional	,172	56	,000
D2: Autogestión de las emociones	,141	56	,007
D3: Perseverancia	,165	56	,001
D4: Conciencia social	,165	56	,001
D5: Habilidades relacionales	,139	56	,008
D6: Toma de decisiones responsables	,113	56	,070
VY: Desarrollo de competencias socioemocionales	,197	56	,000

Los datos de la Tabla 13 presentan significancia estadística ($p\text{-value} < 0,05$) tanto para las variables como para las dimensiones, señala que no siguen una distribución normal. En consecuencia, la prueba realizada con la estadística adecuada para analizar la relación entre estas variables es la prueba de relación de rangos de Spearman.

Prueba de hipótesis

Hipótesis General:

Tabla 14

Correlación entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales

			VX: Uso de entornos virtuales	VY: Desarrollo de competencias socioemocionales
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,498**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	VY: Desarrollo de competencias socioemocionales	Rho	,498**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,498, donde indica una relación razonable y positiva entre las dos variables uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de la Institución Educativa de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y aceptando la hipótesis alternativa, que implementa la existencia de una relación directa. En consecuencia, se puede concluir, basándose en los datos, que la implementación de entornos virtuales influye positivamente en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes de la I.E. de Ica

Hipótesis específica 1:

Tabla 15

Correlación entre el uso de entornos virtuales y la autoconciencia emocional

			VX: Uso de entornos virtuales	D1: Autoconciencia emocional
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,468**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	D1: Autoconciencia emocional	Rho	,468**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó el valor de Rho de 0,468, en ello indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la autoconciencia emocional de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En consecuencia, se contradice la H_0 que apostaba por la ausencia de relación entre ambas variables y se corrobora la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene una influencia en el desarrollo de la autoconciencia emocional de los alumnos de la I.E. de Ica.

Hipótesis específica 2:

Tabla 16

Correlación entre el uso de entornos virtuales y la autogestión de las emociones

			VX: Uso de entornos virtuales	D2: Autogestión de las emociones
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,564**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	D2: Autogestión de las emociones	Rho	,564**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,564, en ello indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la autogestión de las emociones de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En consecuencia, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se corrobora la hipótesis alternativa, que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene una repercusión en el desarrollo de la autogestión de las emociones de los estudiantes de la I.E. de Ica.

Hipótesis específica 3:

Tabla 17

Correlación entre el uso de entornos virtuales y la perseverancia

			VX: Uso de entornos virtuales	D3: Perseverancia
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,423**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	56	56
	D3: Perseverancia	Rho	,423**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	56	56

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,423, por ello indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la perseverancia de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,001, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se acepta la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene una repercusión en el aumento de la perseverancia en estudiantes de la I.E. de Ica.

Hipótesis específica 4:

Tabla 18

Correlación entre el uso de entornos virtuales y la conciencia social

			VX: Uso de entornos virtuales	D4: Conciencia social
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,450**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	56	56
	D4: Conciencia social	Rho	,450**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	56	56

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,450, indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la conciencia social de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,001, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se acepta la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene un impacto favorable en el desarrollo de la conciencia social de los estudiantes de la I.E. de Ica.

Hipótesis específica 5:

Tabla 19

Correlación entre el uso de entornos virtuales y las habilidades relacionales

			VX: Uso de entornos virtuales	D5: Habilidades relacionales
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,456**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	56	56
	D5: Habilidades relacionales	Rho	,456**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	56	56

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,456, en ello indica correlación moderada y directa entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y las habilidades relacionales de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se acepta la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene un impacto favorable en el aumento de las habilidades relacionales de los estudiantes de la I.E. de Ica.

Hipótesis específica 6:

Tabla 20

Correlación entre el uso de entornos virtuales y la toma de decisiones responsables

			VX: Uso de entornos virtuales	D6: Toma de decisiones responsables
Rho de Spearman	VX: Uso de entornos virtuales	Rho	1,000	,711**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	56	56	
	D6: Toma de decisiones responsables	Rho	,711**	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
	N	56	56	

A. Interpretación:

El análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,711, en ello indica una relación alta y directa entre el uso de entornos virtuales y la toma de decisiones responsables de los alumnos de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se acepta la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que la utilización de entornos virtuales tiene importante impacto significativo y directa en el crecimiento de la capacidad de toma de decisiones responsables de los estudiantes de la I.E. de Ica.

V. DISCUSIÓN

Según el argumento desarrollado para el objetivo general: Determinar cuál es la relación que existe entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de la Institución Educativa de Ica, el análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,498, donde indica una relación razonable y positiva entre las dos variables uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de la Institución Educativa de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y aceptando la hipótesis alternativa, que implementa la existencia de una relación directa. En consecuencia, se puede concluir, basándose en los datos, que la implementación de entornos virtuales influye positivamente en el desarrollo de las competencias socioemocionales de los estudiantes de la I.E. de Ica.

Lo descrito concuerda con Reyna (2023) realizó una investigación con la intencionalidad de examinar la relación entre la utilización entornos virtuales y el aprendizaje colaborativo en la Universidad del Zulia. Este estudio básico involucró a 123 estudiantes. Estos resultados indicaron puestas en funcionamiento de entornos virtuales en el campo educativo conduce a un aprendizaje más eficiente, brindando a los estudiantes de habilidades y destrezas importantes para enfrentar desafíos externos y avanzar en sus carreras profesionales con éxito. La relación de Spearman arrojó un valor de 0.728 con una significancia de 0.00, subrayando la importancia de que las instituciones educativas adopten políticas que promuevan el aprendizaje colaborativo mediante herramientas virtuales, mejorando tanto el aprendizaje como las competencias socioemocionales en los estudiantes.

La importancia según Bermúdez-Checa y Moncayo-Bermúdez (2023) radica en un dominio virtual de instrucción donde se vuelve esencial en el nivel de educación secundaria, dado que ha comprobado una influencia positiva en la construcción significativa de las competencias. Estos entornos emplean métodos dinámicos que facilitan la adopción de diversos estilos de aprendizaje, contribuyendo así a la comunicación pedagógica efectiva. Constituyen oportunidades innovadoras para

potenciar el proceso de enseñar y que el estudiante aprenda, esto permite la interacción flexible y accesible entre docentes y estudiantes. En este contexto, la iniciativa del conocimiento favorece la participación autónoma de los estudiantes a través del uso adecuado de los recursos y métodos pedagógicos en el entorno virtual.

Según el argumento desarrollado para el objetivo específico 1: Establecer el grado de relación existente entre el uso de entornos virtuales y el autoconocimiento de los estudiantes de la I.E. de Ica, el análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó el valor de Rho de 0,468, en ello indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la autoconciencia emocional de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En consecuencia, se contradice la H_0 que apostaba por la ausencia de relación entre ambas variables y se corrobora la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene una influencia en el desarrollo de la autoconciencia emocional de los alumnos de la I.E. de Ica.

Lo descrito concuerda con Hernández y Lescay (2022) investigaron la influencia de una estrategia didáctica para emplear entornos virtuales en el aprendizaje de gimnasia rítmica, utilizando un enfoque mixto. Se ha seleccionado intencionalmente una muestra de 18 docentes y 31 estudiantes de nivel educativo correspondiente. El estudio bibliográfico permitió profundizar en los contenidos y establecer fundamentos teóricos relacionados con entornos educativos virtuales. Como resultado, se desarrolló un recurso de seguimiento y evaluación que impacta directamente en la planificación pedagógica y didáctica de los cursos, facilitando la comprensión de la complejidad en la creación de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.

Pibaque y Larreal (2023) señalan que se hace imprescindible desarrollar un entorno virtual para la educación integral de los estudiantes y mejore su formación. Lo cual estos entornos, presentes en plataformas web, están diseñados para viabilizar la gestión en el proceso de enseñanza, donde han demostrado el efecto que impacta positivamente en el crecimiento de las competencias del estudiantado, gracias a métodos dinámicos que favorecen la adopción de diversos estilos de aprendizaje y contribuyen a una comunicación pedagógica más efectiva.

Con lo que respecta al enfoque teórico, Basurto et al. (2020) determinaron que, los entornos virtuales pueden ser examinados desde el enfoque de la teoría sociocultural del conectivismo, la cual se vincula con aspectos epistemológicos, disciplinarios, didácticos y comunicativos. Esto implica que el aprendizaje puede tener lugar en diversos escenarios y espacios, donde a menudo las personas carecen de control, ya que el conocimiento no se limita al cuerpo humano. Por esta razón, es crucial que las personas desarrollen la habilidad de identificar y organizar información que pueda modificar la estructura cognitiva, elevando así el nivel actual de conocimiento.

Según el argumento desarrollado para el objetivo específico 2: Establecer el grado de relación existente entre el uso de entornos virtuales y la autorregulación de los estudiantes de la I.E. de Ica, el análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,564, en ello indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la autogestión de las emociones de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,000, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En consecuencia, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se corrobora la hipótesis alternativa, que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene una repercusión en el desarrollo de la autogestión de las emociones de los estudiantes de la I.E. de Ica.

Lo descrito concuerda con Rodríguez et al. (2022) desarrollaron una investigación con la finalidad de analizar la actitud hacia la distancia socio-afectiva en la enseñanza virtual. Este estudio descriptivo involucró a 248 estudiantes, utilizando un cuestionario como herramienta de recolección de información, se concluyó que la transición de la enseñanza presencial a la virtual origina por el contrario actitudes y comportamientos significativos en los alumnos, donde se reflejaron notables cambios en su rendimiento debido a la falta de preparación antes de la transición abrupta. Rivas (2023) analizó la conexión entre maestro y alumno: su impacto en el crecimiento socioemocional en alumnos de primer grado en un colegio privado de Piura. Utilizando una metodología descriptiva y no experimental, el estudio incluyó a 60 estudiantes y

empleó dos cuestionarios para la recolección de datos. Se descubrió una fuerte y positiva conexión entre la relación entre maestro y alumno y el desarrollo socioemocional de los estudiantes, con una correlación significativa de 0.697 ($p=0.000$).

Compartición de información con otros usuarios mediante correo electrónico, mensajería o redes sociales: En un principio, se crearon con objetivos sociales, pero más tarde se incorporaron al ámbito educativo. Estas aplicaciones surgieron con la introducción de la web 2.0, que facilita una participación más destacada de los usuarios al permitirles gestionar activamente el contenido e interactuar entre ellos. Son reconocidas como software social, cuyo propósito principal es fomentar una comunicación fluida entre los usuarios, por ello se consideran herramientas adecuadas en el transcurso de enseñanza y aprendizaje (Trejo, 2020).

Según el argumento desarrollado para el objetivo específico 3: Establecer el grado de relación existente entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes de la I.E. de Ica, el análisis realizado mediante la correlación de Spearman arrojó un valor de Rho de 0,423, por ello indica una correlación moderada y positiva entre la utilización de entornos basados en la virtualidad y la perseverancia de los estudiantes de la I.E. de Ica. Este resultado se ve respaldado por el significado bilateral obtenido, que es de 0,001, un valor inferior al nivel de significancia estadística establecido ($\alpha = 0,01$). En efecto, se rechaza la H_0 que planteaba la ausencia de relación entre ambas variables y se acepta la H_1 , que establece la existencia de una relación directa. Por lo tanto, se puede afirmar con base en los datos que el uso de entornos virtuales tiene una repercusión en el aumento de la perseverancia en estudiantes de la I.E. de Ica.

Lo descrito concuerda con Arias (2021) investigó la relación existente entre el aprendizaje de estudiantes y las estrategias socioemocionales en el sexto grado de primaria en educación virtual en Ica. Este estudio cuantitativo y de tipo aplicado se caracterizó por su enfoque correlacional. La población del estudio consistió en 206 estudiantes de sexto grado de primaria, en el que se ejecutó una muestra de tipo probabilístico de 134 estudiantes. Los datos se recolectaron mediante encuestas que evaluaban estrategias socioemocionales y niveles de aprendizaje. Se encontró una correlación directa de 0.643 puntos entre estas variables, sugiriendo que una mejor

aplicación de estrategias socioemocionales se asocia con un mayor nivel de aprendizaje. Mantari (2022) investigó estudiando la conexión entre maestro y alumno: su impacto en el crecimiento socioemocional de los infantes de primer grado en un plantel educativo privado de Piura. Este estudio preexperimental incluyó a 28 alumnos, quienes recibieron una tarjeta de evaluación de competencias matemáticas. Los resultados indicaron que la instrucción a través de entornos virtuales contribuye a mejorar el rendimiento en competencias matemáticas, evidenciando un aumento del 22% en el logro de estas competencias. Esta revisión de estudios destaca la importancia y la influencia positiva de los entornos virtuales en diversas facetas, tanto en el desarrollo socioemocional como en el aprendizaje de los estudiantes, subrayando la necesidad de integrar y fomentar el uso en el ámbito educativo de estas herramientas.

Colaboración en proyectos, como tareas, presentaciones o investigaciones: Se fundamenta en agrupación de actividades diseñadas para perfeccionar la experiencia educacional de los educandos, fomentando diversos tipos de participación, como la contribución en foros, la realización de ensayos o proyectos en grupo, la resolución de problemas, entre otras actividades. Pibaque y Larreal (2023) señalan que es fundamental desarrollar un entorno virtual para la educación global de los alumnos. Estos entornos, presentes en plataformas web, están diseñados para facilitar la gestión del proceso educativo. Han demostrado tener un efecto favorable para el crecimiento de las competencias, gracias a métodos dinámicos que promueven la adopción de diversos estilos de aprendizaje y contribuyen a una comunicación pedagógica más efectiva.

VI. CONCLUSIONES

- Primera:** El estudio evidencia una relación explícita y significativa entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes de la Institución Educativa de Ica, con una correlación de Spearman de 0,498. Esto indica que los entornos virtuales en el proceso educativo pueden mejorar el fortalecimiento de habilidades como la autoconciencia, la autogestión, la perseverancia, la conciencia social y las habilidades relacionales.
- Segunda:** Respecto a los hallazgos, se confirma que existe conexión directa entre el uso de entornos virtuales y la autoconciencia emocional de los estudiantes de la Institución Educativa de Ica. Se confirma la existencia de una relación directa y significativa entre el uso de entornos virtuales y la autoconciencia emocional de los estudiantes, con una correlación de Spearman de 0,468. Esto implica que la implementación de entornos virtuales puede favorecer el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para reconocer y comprender sus propias emociones.
- Tercera:** Se comprueba mediante análisis inferencial que existe conexión directa entre el uso de entornos virtuales y la autogestión de las emociones de los estudiantes de la Institución Educativa de Ica. El análisis inferencial revela una conexión directa y significativa entre el uso de entornos virtuales y la autogestión de las emociones de los estudiantes, con un coeficiente de correlación de 0,564. Este hallazgo sugiere que la integración de entornos virtuales puede contribuir al desarrollo de la capacidad de los estudiantes para regular y manejar sus propias emociones de manera adecuada.
- Cuarta:** De acuerdo con los resultados hallados en esta investigación, se consiguió determinar que existe concordancia directa entre el uso de entornos virtuales y la perseverancia de los estudiantes de la Institución Educativa de Ica. El coeficiente de correlación rho de Spearman hallado es de 0,423.
- Quinta:** Respecto a lo hallado, se confirma que existe relación explícita entre el uso de entornos virtuales y la conciencia social de los estudiantes de la Institución Educativa de Ica. La correlación hallada es de 0,450. Se

confirma la existencia de una relación explícita y significativa entre el uso de entornos virtuales y la conciencia social de los estudiantes, con una correlación de Spearman de 0,450. Este hallazgo sugiere que la integración de entornos virtuales puede contribuir al desarrollo de la capacidad de los estudiantes para comprender y empatizar con las emociones y perspectivas de los demás.

Sexta: Se demuestra mediante análisis inferencial que existe relación directa entre el uso de entornos virtuales y las habilidades relacionales de los estudiantes de la Institución Educativa de Ica. El coeficiente de correlación obtenido es de 0,456. El análisis inferencial revela una relación directa y significativa entre el uso de entornos virtuales y las habilidades relacionales de los estudiantes, con un coeficiente de correlación de 0,456. Este hallazgo indica que la implementación de entornos virtuales puede favorecer el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para interactuar y comunicarse de manera efectiva con los demás.

Séptima: Conforme con los resultados hallados en esta investigación, se consiguió determinar que existe relación inmediata entre el uso de entornos virtuales y la toma de decisiones responsables de los estudiantes de la Institución Educativa de Ica. El coeficiente de correlación rho de Spearman hallado es de 0,711. De acuerdo con los resultados, se establece una relación inmediata y significativa entre el uso de entornos virtuales y la toma de decisiones responsables de los estudiantes, con un coeficiente de correlación rho de Spearman de 0,711. Este hallazgo destaca el impacto positivo que puede tener la integración de entornos virtuales en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones éticas y responsables.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Integrar de manera estructurada los entornos virtuales en el currículo escolar, creando actividades que promuevan tanto el aprendizaje académico como el desarrollo socioemocional. Es recomendable ofrecer capacitación continua a los docentes para el uso eficaz de estas herramientas.

Segunda: Incorporar en los entornos virtuales actividades que fomenten la reflexión personal y el autoconocimiento, como diarios digitales, foros de discusión sobre emociones y ejercicios de mindfulness. Estas actividades pueden contribuir al desarrollo de una mayor autoconciencia emocional en los estudiantes.

Tercera: Desarrollar programas y aplicaciones en los entornos virtuales que enseñen técnicas de regulación emocional, tales como meditación guiada, ejercicios de respiración y escenarios de role-playing para practicar la autorregulación en situaciones desafiantes

Cuarta: Implementar en los entornos virtuales juegos educativos y proyectos a largo plazo que requieran esfuerzo sostenido y resolución de problemas. Estas actividades pueden fortalecer la perseverancia y la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos y completar tareas complejas

Quinta: Facilitar actividades colaborativas en línea, como proyectos grupales y debates sobre temas sociales, que permitan a los estudiantes interactuar y desarrollar empatía. El uso de plataformas que promuevan la comunicación y la cooperación puede mejorar la conciencia social.

Sexta: Fomentar el uso de herramientas de comunicación virtual, como chats, videollamadas y redes sociales educativas, para practicar habilidades interpersonales. Estas herramientas pueden ayudar a los estudiantes a mejorar su capacidad para interactuar y comunicarse efectivamente con los demás.

Séptima: Integrar simulaciones y escenarios virtuales en los que los estudiantes deban tomar decisiones éticas y responsables, proporcionando retroalimentación sobre las consecuencias de sus elecciones. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una mejor comprensión de la responsabilidad y la ética al tomar decisiones.

REFERENCIAS

- Area, M. y Adell, J. (2009). ELearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet.*, 391-424. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/216393113>
- Arevalo, J. (2018) *Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza – aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30085/Arevalo_AJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, M. (2021) *Relación entre estrategias socioemocionales y aprendizaje de estudiantes de 6to primaria en la educación virtual, Ica-2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98484/Arias_RMDDRSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrera, V. y Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (07), 1-4. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtualeseducacion.html>
- Bermúdez-Checa, T. y Moncayo-Bermúdez, H. (2023). Aportes de los entornos virtuales en la educación secundaria. *MQR Investigar*, 7(3), 3901-3918. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.3901-3918>
- Bisquerra, A. y López, C. (2021). El cultivo inteligente de las emociones morales en la adolescencia. *Revista Española de Pedagogía*, 79(278), 103-113. <https://www.jstor.org/stable/26975252>
- Gómez, E. (2020) *Relación entre estado socioemocional y logro de aprendizaje en estudiantes de la Educación Básica Regular* [Grado de especialización, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47655>
- González, J. y Granera, J. (2021). Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) para la enseñanza-aprendizaje de la Matemática. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, Año 10(1), 1-10.

<https://www.lamjol.info/index.php/FAREM/article/download/11607/13475?inline=1>

- Hernández, J. y Lescay, D. (2022) Estrategia didáctica para el uso de los entornos virtuales en el aprendizaje de la gimnasia rítmica en los estudiantes de cuarto grado de la unidad educativa fiscomisional. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 255–277. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1706>
- Kankaras, M. y Suarez-Alvarez, J. (2019). Assessment framework of the OECD study on social and emotional skills. *OECD Education Working papers*, (207). doi.org/10.1787/5007adef-en
- Mantari, M. (2022) *Entornos virtuales en la enseñanza aprendizaje para el logro de competencias matemáticas en el centro educativo de secundaria Sebastián Barranca Del Distrito De Santiago-Ica, 2021*. [Tesis de especialidad, Universidad José Carlos Mariátegui] https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1840/Marco_trab-acad_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendieta, M. (2023) *Responsabilidad social, uso de las redes sociales en entornos virtuales con estudiantes de una institución educativa de Ica, 2022*. [Grado de Doctorado, Universidad César Vallejo] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/110098/Mendieta_RMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pibaque, D. y Larreal, A. (2023) Entornos virtuales de aprendizaje: una mirada teórica hacia el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1-17. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5048
- Reyna, M. (2023) Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo: Nuevas tendencias. *Revista de la universidad delzulia*. (3) 333-354 DOI: <http://dx.doi.org/10.46925//rdluz.39.18>
- Reyna, M. (2023). Entornos virtuales y aprendizaje colaborativo: Nuevas tendencias. *Revista de la Universidad del Zulia*, 14(39), 333-354. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8810200>
- Reyna, V., Lescano, G. y Boy, A. (2022). El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica Alpha Centauri*, 22-30. <https://journalalphacentauri.com/index.php/revista/article/view/71/76>

- Rivas, P. (2023) *Vínculo docente-discente en el desarrollo socioemocional de estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa Privada, Piura, 2023*. [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/120613/Rivas_CPI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez, et al. (2022) Actitud frente a la distancia socio-afectiva de los estudiantes en la enseñanza virtual. *Revista Científica Multidisciplinaria. UNESUM-Ciencias* 5(1)
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/313/287>
- Souza, R., Faiad, C. y Rueda, F. (2021). Construction and Validity Evidence of a Socioemotional Skills Scale for University Students. *Avaliação Psicológica*, 20(4), 445-454. doi.org/10.15689/ap.2021.2004.22005.06
- Trejo, H. (2022). Instrumento de evaluación para el desarrollo de cursos en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa* (79), 30-45.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2353>
- Trejo, J. (2020) *Entorno virtual de aprendizaje en la gestión académica en el colegio "Los Andes"- Huaraz, 2019*. [Tesis de maestría, Universidad Peruana de Ciencias e Informática]
https://repositorio.upci.edu.pe/bitstream/handle/upci/166/T-TREJO_ALVARADO_JAVIER.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Uso de entornos virtuales	De acuerdo con González y Granera (2021), Debido a que son ámbitos académicos alojados en la web, compuestos por recursos informáticos que facilitan la interacción didáctica. Estos entornos se caracterizan por ser ambientes electrónicos contruidos con tecnologías digitales.	En la presente investigación la variable uso de entornos virtuales se operacionaliza mediante la utilización de un cuestionario de opción múltiple que se ha formulado respecto a las dimensiones de personalización de entorno virtuales la gestión de información en dichos entornos la interacción la creación de objetos virtuales	d1) Personalización de entornos virtuales	Selecciona y modifica entornos virtuales Optimiza entornos virtuales	Ordinal
			d2) Gestión de información del entorno virtual.	Analiza y organiza información Sistematiza información	Ordinal
			d3) Interacción en entornos virtuales.	Participa en espacios virtuales colaborativos Comunica y colabora en entornos virtuales	Ordinal
			d4) Creación de objetos virtuales en diversos formatos.	Crea contenidos digitales Mejora continua de objetos virtuales	Ordinal

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
competencias socioemocionales	Son habilidades individuales que se manifiestan como sentimientos, pensamientos y conductas desarrolladas a través de experiencias de aprendizaje, siendo importantes impulsores de respuestas positivas en la vida del ser humano (Kankaras y Suarez-Alvarez, 2019).	El desarrollo de la dimensión socioemocional de los estudiantes se operacionaliza en esta investigación mediante la utilización de un cuestionario de 30 ítems las cuales están en función a las dimensiones autoconciencia emocional la autogestión de las emociones la perseverancia la conciencia social y lo que se vincula al desarrollo de habilidades relacionales	Autoconciencia emocional	Reconocimiento de las propias emociones Entendimiento de las propias emociones	Ordinal
			Autogestión de las emociones	Regulación de las propias emociones Uso de las emociones para el propio beneficio	Ordinal
			Perseverancia	Persistencia en las tareas Resistencia a la frustración	Ordinal
			Conciencia social	Empatía Toma de perspectiva	Ordinal
			Denominada habilidades relacionales	Comunicación efectiva Resolución de conflictos	Ordinal
			Toma de decisiones responsables	Capacidad de evaluar las consecuencias potenciales de una decisión Capacidad de aprender de los errores	Ordinal

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario para Evaluar el Uso de Entornos Virtuales en estudiantes del nivel primaria

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones relacionadas con el uso de entornos virtuales. Por favor, indica tu nivel de acuerdo con cada afirmación, utilizando la siguiente escala:

1 – Muy deficiente

2 – Deficiente

3 – Regular

4 – Bueno

5 – Muy bueno

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración				
			1	3	4	5	
D1: Personalización de Entornos Virtuales	Configuración de perfil	1. Configuro mi perfil en plataformas virtuales según mis preferencias personales.					
	Cambio de apariencia	2. Puedo cambiar la apariencia de mi espacio de trabajo virtual (fondo de pantalla, iconos, etc.).					
	Ajuste de notificaciones	3. Ajusto las notificaciones de mis aplicaciones para recibir solo la información que considero importante.					
	Organización de herramientas	4. Organizo las herramientas y recursos en mis aplicaciones virtuales para que me sean más útiles					
	Configuración de privacidad	5. Personalizo la configuración de privacidad de mis cuentas en redes sociales y otras plataformas virtuales.					
D2: Gestión de Información del Entorno Virtual	Búsqueda de información	6. Busco información relevante en internet utilizando diferentes motores de búsqueda					
	Evaluación de confiabilidad	7. Evalúo si la información que encuentro en línea es confiable antes de usarla.					
	Organización de archivos	8. Organizo y guardo mis archivos y documentos digitales de manera que sean fáciles de encontrar.					
	Copias de seguridad	9. Hago copias de seguridad de mi información importante en servicios de almacenamiento en la nube.					
	Gestión de comunicaciones	10. Gestiono mis correos electrónicos y mensajes en plataformas de comunicación de manera eficiente.					
D3: Interacción en Entornos Virtuales	Participación en foros	11. Participo en foros y grupos de discusión en línea relacionados					

		con mis intereses o tareas escolares.					
	Uso de videoconferencias	12. Utilizo plataformas de videoconferencia para comunicarme con mis compañeros y maestros.					
	Colaboración en línea	13. Colaboro en proyectos en línea utilizando herramientas como documentos compartidos y pizarras virtuales.					
	Etiqueta en redes sociales	14. Etiqueta y menciono a otros usuarios en redes sociales y plataformas colaborativas cuando es necesario.					
	Conducta en interacciones virtuales	15. Sigo las reglas de conducta y etiqueta en mis interacciones virtuales.					
D4: Creación de Objetos Virtuales en Diversos Formatos	Creación de documentos	16. Puedo crear documentos de texto bien formateados utilizando procesadores de texto como Word.					
	Diseño de presentaciones	17. Diseño presentaciones visuales efectivas utilizando herramientas como PowerPoint o Google Slides.					
	Edición de videos	18. Edito y produzco videos básicos utilizando software de edición de video.					
	Creación de gráficos	19. Creo gráficos y diagramas para complementar mis trabajos escolares.					
	Desarrollo de sitios web	20. Puedo desarrollar sitios web básicos utilizando plataformas de creación					

Cuestionario para Evaluar el Desarrollo de Competencias Socioemocionales

Instrucciones: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones relacionadas con el desarrollo de competencias socioemocionales. Por favor, indica tu nivel de acuerdo con cada afirmación, utilizando la siguiente escala:

- 1 - Totalmente en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 - De acuerdo
- 5 - Totalmente de acuerdo

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Valoración				
			1	3	4	5	
D1: Autoconciencia Emocional	Identificación de emociones:	1. Puedo identificar cómo me siento en diferentes situaciones.					
	Impacto emocional en el comportamiento:	2. Reconozco cómo mis emociones afectan mi comportamiento.					
	Reconocimiento de la necesidad de ayuda:	3. Sé cuándo necesito ayuda para manejar mis emociones.					
	Comprensión de emociones:	4. Entiendo por qué me siento de una determinada manera en diferentes situaciones.					
	Describir sentimientos:	5. Puedo describir mis sentimientos con palabras.					
D2: Autogestión de las Emociones	Control de la ira:	6. Puedo calmarme rápidamente cuando estoy enojado/a.					
	Manejo de la tristeza	7. Sé qué hacer para sentirme mejor cuando estoy triste.					
	Mantenimiento de la calma:	8. Mantengo la calma cuando algo no sale como esperaba					
	Expresión adecuada de emociones:	9. Puedo expresar mis emociones de manera adecuada sin herir a los demás.					
	Actitud positiva:	10. Trato de mantener una actitud positiva, incluso en situaciones difíciles.					
D3: Perseverancia	Persistencia en metas:	11. Sigo intentando hasta que logro mis metas, incluso cuando es difícil.					
	Resiliencia ante obstáculos:	12. No me rindo fácilmente cuando encuentro obstáculos.					
	Enfoque en tareas:	13. Me mantengo enfocado/a en mis tareas hasta terminarlas.					
	Creencia en la mejora personal:	14. Creo que puedo mejorar con práctica y esfuerzo.					
	Búsqueda de soluciones:	15. Busco soluciones creativas cuando enfrento problemas.					
D4: Conciencia Social	Empatía:	16. Puedo entender cómo se sienten otras personas.					
	Preocupación por los demás:	17. Me preocupo por los sentimientos de los demás.					

	Ayuda a amigos:	18.	Trato de ayudar a mis amigos cuando tienen problemas					
	Respeto por opiniones ajenas:	19.	Respeto las opiniones y puntos de vista de otras personas.					
	Amabilidad y consideración:	20.	Me esfuerzo por ser amable y considerado/a con todos.					
D5: Habilidades Relacionales	Facilidad para hacer amigos	21.	Puedo hacer amigos fácilmente.					
	Resolución pacífica de conflictos:	22.	Soy capaz de resolver conflictos con mis amigos de manera pacífica.					
	Comunicación clara y escucha activa:	23.	Me comunico claramente y escucho a los demás cuando hablan.					
	Trabajo en equipo:	24.	Trabajo bien en equipo y respeto las ideas de los demás.					
	Expresión respetuosa de necesidades:	25.	Puedo expresar mis necesidades y deseos de manera respetuosa.					
D6: Toma de Decisiones Responsables	Consideración de consecuencias:	26.	Pienso en las consecuencias antes de tomar una decisión.					
	Decisiones orientadas a objetivos:	27.	Tomo decisiones que me ayudan a alcanzar mis objetivos.					
	Impacto en los demás:	28.	Considero cómo mis decisiones afectan a otras personas.					
	Consulta en decisiones difíciles:	29.	Pido consejo a mis padres o maestros cuando tengo que tomar decisiones difíciles.					
	Decisiones saludables:	30.	Tomo decisiones que son buenas para mi salud y bienestar.					

Anexo 3. Resultados del análisis de consistencia interna

VX: Uso de Entornos Virtuales

	D1: Personalización de entornos virtuales					D2: Gestión de información del entorno virtual					D3: Interacción en entornos virtuales					D4: Creación de objetos virtuales en diversos formatos				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	3	1	5	4	3	2	5	2	3	5	5	3	3	3	2	1	3	4	4	3
2	4	2	2	4	5	3	1	4	3	4	3	5	3	5	1	4	1	4	3	2
3	4	1	1	5	5	2	5	1	3	5	3	1	5	1	5	2	3	3	3	3
4	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	5	4
5	4	3	1	3	1	3	3	5	2	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3
6	2	3	2	4	1	3	3	5	4	3	3	3	4	2	5	3	4	1	4	3
7	3	3	3	3	4	3	2	5	1	2	5	4	3	2	3	3	3	3	3	3
8	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	2	3	4	3	2	3	3	3	3
9	2	4	2	2	3	4	3	5	3	2	1	5	5	3	4	5	5	3	5	2
10	3	2	5	4	1	1	3	3	5	1	3	4	3	5	1	3	4	1	4	3
11	2	3	4	3	4	3	5	3	2	3	3	4	4	4	3	1	4	2	4	2
12	3	3	3	3	3	3	5	4	2	3	2	1	1	4	5	5	3	1	2	1
13	2	3	4	5	3	2	4	4	3	2	2	3	3	3	4	2	3	4	4	1
14	4	4	3	3	4	4	3	5	2	2	5	2	1	3	5	1	1	3	2	2
15	4	3	3	2	1	3	4	3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	1	5	1
16	2	4	2	5	5	2	3	1	4	4	5	3	3	2	3	1	1	3	5	4
17	4	3	5	3	4	1	5	4	3	1	5	3	4	2	5	4	3	1	4	3
18	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	1	3	2
19	5	5	4	1	2	4	4	1	4	1	5	4	1	1	1	1	4	1	4	1
20	4	4	3	3	2	2	5	3	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	2
21	2	1	2	3	2	2	4	3	4	3	1	3	1	3	3	2	1	2	1	2
22	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	5	3	2	4	3	2	3	3	3
23	5	1	5	5	3	1	5	1	4	4	3	2	1	1	5	1	2	1	3	1
24	4	4	4	3	4	3	5	4	3	3	3	2	2	3	4	5	3	2	5	1
25	2	3	4	1	1	1	5	5	2	1	5	5	4	1	2	4	1	1	4	1
26	1	2	2	3	4	4	4	3	5	5	1	2	1	3	4	3	2	2	3	1
27	3	3	4	4	3	4	5	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	5	4
28	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	3
29	2	4	5	4	3	3	5	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2
30	3	2	3	4	1	4	1	3	1	1	3	1	1	1	2	3	1	2	1	1
31	2	5	1	5	5	2	5	4	4	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1
32	3	5	4	3	1	3	5	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1	3	1	1
33	1	5	5	4	4	4	2	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
34	1	4	3	5	4	3	4	5	1	1	1	1	1	1	1	5	1	3	1	1
35	3	5	5	3	4	3	1	3	1	1	1	1	1	1	5	5	1	5	1	1
36	2	5	4	4	3	4	3	4	3	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	1
37	3	5	1	2	1	2	3	4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	1	1
38	3	5	5	4	1	4	5	4	1	1	1	1	1	1	2	2	1	5	3	1

39	1	5	5	4	1	3	5	5	1	3	4	1	1	1	3	3	1	3	1	1
40	3	5	5	5	4	3	5	4	1	1	1	1	1	1	3	4	2	3	1	1
41	1	4	3	3	1	3	1	5	1	1	1	1	1	1	3	5	1	1	1	1
42	2	5	4	3	5	3	1	3	1	1	1	1	1	1	2	5	1	3	1	1
43	4	4	5	4	5	4	5	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
44	3	5	4	5	2	5	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1
45	3	5	3	4	4	4	2	5	1	1	3	1	1	1	1	5	1	3	1	1
46	4	4	5	4	1	2	1	5	4	1	1	2	1	2	2	4	1	3	1	1
47	3	4	3	1	4	3	2	2	1	1	1	1	1	1	5	3	1	3	1	1
48	2	5	4	4	1	3	4	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1
49	1	4	5	5	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	1
50	1	5	1	5	4	5	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	5	5	1	1
51	1	5	4	4	3	3	2	3	5	5	5	1	1	3	1	5	1	5	1	1
52	2	5	5	3	5	4	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1
53	1	4	4	3	1	3	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1
54	1	5	2	4	1	5	3	4	1	5	1	5	1	2	5	1	1	5	1	1
55	2	4	5	5	1	4	5	2	1	1	1	1	1	1	3	1	4	3	1	1
56	3	4	5	4	1	3	5	4	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1

VY: Desarrollo de competencias socioemocionales

29	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	
30	4	2	5	2	4	5	4	3	4	5	4	2	5	4	3	1	4	3	2	4	3	4	2	5	2	3	3	1	3	5	
31	4	5	4	4	5	2	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	
32	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	
33	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	
34	3	4	5	3	4	5	3	4	3	4	5	3	3	3	3	5	4	3	4	5	5	4	5	2	4	1	5	3	3	2	
35	2	4	5	3	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
36	3	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	5	3	2	2	2	3	
37	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	
38	4	5	4	2	5	3	4	1	4	2	4	5	1	4	2	5	3	3	3	3	2	3	5	5	3	3	2	1	3	3	
39	4	4	4	2	1	2	1	5	3	4	5	5	4	5	4	4	1	4	4	4	3	1	5	4	5	5	3	2	3	5	
40	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
41	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
42	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	3	
43	3	3	3	3	4	4	3	5	2	3	5	3	3	3	3	3	3	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
44	3	4	2	4	1	3	3	3	3	1	4	5	1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
45	3	4	2	1	1	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	4	3	2	4	3	4	1	3	
46	1	2	5	4	5	3	5	4	1	3	1	5	5	5	1	5	3	3	1	5	3	1	3	3	5	5	2	2	3	1	
47	1	2	3	4	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	
48	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	5	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
49	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	
50	3	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	4	5	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
51	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	5	4	1	4	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	1	3	3	3	4	
52	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	
53	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	
54	4	5	2	3	4	2	2	2	4	4	3	3	2	5	4	4	4	3	3	3	5	1	3	3	2	1	3	3	3	3	
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	4	

Anexo 5. Reporte de similitud en software Turnitin

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?lang=es&cs=1&o=2414037509&ro=103&u=1088032488

feedback studio YENNY PATRICIA RAMOS CHAVEZ | Uso de entornos virtuales y competencias socioemocionales en estudiantes de Primaria /100 1 de 121

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS
VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE

Uso de entornos virtuales y competencias socioemocionales en estudiantes de Primaria

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

AUTORA:
Ramos Chávez, Yenny Patricia (orcid.org/0009-0003-7953-0935)

ASESOR:
Dr. Ponte Quiñones, Elvis Jerson (orcid.org/0000-0002-3139-9208)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Educación y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA
Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

TRUJILLO – PERÚ
2024

Resumen de coincidencias
15 %

Se están viendo fuentes estándar
Ver fuentes en inglés

Coincidencias	Porcentaje
1 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4 %
2 hdl.handle.net Fuente de Internet	3 %
3 Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	3 %
4 Entregado a Universid... Trabajo del estudiante	1 %
5 Abdulbaki Amin, Marin... Publicación	1 %
6 es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
7 Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	<1 %
8 Entregado a uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
9 www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
10 repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11 www.cem.org.mx Fuente de Internet	<1 %
12 Entregado a Lampasas... Trabajo del estudiante	<1 %
13 pesquisas.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
14 www.revistacomunicar... Fuente de Internet	<1 %
15 docplayer.es Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 47 Número de palabras: 11119 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 12:08 16/07/2024