



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Habilidades sociales y entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la  
Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero, Lima, 2020**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

**AUTOR:**

Br. Corrales Del Rio, Dilson (ORCID: 0000-0002-2730-3541)

**ASESOR:**

Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo (ORCID: 0000-0002-6921-4125)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

LIMA - PERÚ

2021

**Dedicatoria:**

A mis padres Francisco Corrales Visa y Ana María Del Rio Torres, a mi hermana Lisset Corrales del Rio y sobre todo a mi hijo Santiago Corrales que han sido los motores para hacer realidad este sueño.

**Dedicatoria**

A mi novia Judith Román Guardales; quien ha estado conmigo en estos momentos importantes de mi desarrollo profesional.

## **Agradecimiento**

Le doy gracias a DIOS, por dejarme realizar la tesis en estos tiempos tan complicados, ahora mi fe se encuentra fortalecida. Al Dr. Paca Pantigoso Flabio Romeo asesor de la tesis, por compartir su sabiduría y sus consejos para esta investigación.

## Índice de contenidos

	<b>Pág.</b>
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	<b>5</b>
<b>III. METODOLOGÍA</b>	<b>17</b>
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	21
3.6. Método de análisis de datos	21
3.7. Aspectos éticos	22
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>23</b>
<b>V. DISCUSIÓN</b>	<b>31</b>
<b>VI. CONCLUSIONES</b>	<b>37</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES</b>	<b>38</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>39</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>46</b>

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Habilidades sociales y entorno virtual	23
Tabla 2: Elementos de la conversación y entorno virtual	25
Tabla 3: Elementos del habla y entorno virtual	26
Tabla 4: Correlación de Spearman para habilidades sociales y entorno virtual	27
Tabla 5: Correlación de Spearman para elementos de la conversación y entorno virtual	29
Tabla 6: Correlación de Spearman para elementos del habla y entorno virtual	30

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1: Diseño del estudio de investigación	17
Figura 2: Habilidades sociales y entorno virtual	24
Figura 3: Elementos de la conversación y entorno virtual	25
Figura 4: Elementos del habla y entorno virtual	26

## Resumen

La presente investigación tiene como objetivo general determinar la relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes de IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero, Lima 2020. El estudio emplea el método científico con el tipo de investigación descriptivo correlacional de corte transversal; para la investigación se usaron como técnica la encuesta que fue aplicado a 80 estudiantes del IV ciclo. La información fue recolectada a través de dos cuestionarios uno para las habilidades sociales y otro para el entorno virtual. Se concluye que existe una relación directa entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes de IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero, Lima 2020; es decir, cuando las habilidades sociales se ubican en un nivel adecuado entonces el entorno virtual funciona adecuadamente, según el valor del coeficiente de Spearman  $Rho = 0.666$  (sig. bilateral = 0.00), lo cual indica que existe una correlación considerable.

**Palabras claves:** Habilidades sociales, entorno virtual, cuestionarios.

## **Abstract**

The general objective of this research is to determine the relationship between social skills and the virtual environment of students in the fourth cycle of the Educational Institution 172 Bustamante y Rivero, Lima 2020. The study employs the scientific method with the type of correlational descriptive research of transversal cut; for the research, the survey was used as a technique that was applied to 80 students of the IV cycle. The information was collected through two questionnaires, one for social skills and the other for the virtual environment. It is concluded that there is a direct relationship between social skills and the virtual environment of the students of the IV cycle of the Educational Institution 172 Bustamante y Rivero, Lima 2020; that is to say, when social skills are located in an adequate level then the virtual environment works properly, according to the value of the coefficient of Spearman  $Rho = 0.666$  (bilateral sig.  $= 0.00$ ), which indicates that there is a considerable correlation.

**Keywords:** Social skills, virtual environment, questionnaires.



## I. INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales han sido por siempre un nexo importante en la educación, sin embargo con la tecnología, éstas se han vuelto muy importantes en los entornos virtuales de aprendizaje en este contexto de pandemia ya que ayudan a poder tener una comunicación efectiva no presencial con otras personas.

En su informe la UNESCO (2020), nos dice que “La crisis de la educación durante el Covid-19 fue alimentada por profundas desigualdades preexistentes. Incluso antes de la pandemia, casi 12 millones de niños y jóvenes estaban excluidos de la educación en América Latina y el Caribe, siendo la pobreza el principal obstáculo para el acceso.” teniendo en cuenta la siguiente estadística más de 185 países cerraron sus escuelas, afectando a más de 1.500 millones (90 %) de estudiantes afectados”

Tomando este estudio podemos concluir de que la pandemia ha causado un gran retroceso con respecto al aprendizaje de los estudiantes, esto afectaría su estado emocional y socio – afectivo, contribuyendo a que sus habilidades sociales se vean perjudicadas. En años anteriores hemos visto muy lejano el trabajo que se debe de tener usando entornos virtuales, ahora con este nuevo contexto social todo ha ido transformándose a tal punto de llegar a realizar sesiones de aprendizaje virtuales, esto nos ha obligado a dar un salto y poder experimentar esta nueva etapa educativa, es así que si no se logra una buena base educativa desarrollando habilidades sociales en estos entornos virtuales, más adelante se van a ver perjudicados y todo de nuevo será como antes.

El INEI menciona que, “En cumplimiento de lo dispuesto por el Gobierno y con el objetivo de garantizar la producción de información estadística programada, cambió la modalidad de recopilación de información sobre los acontecimientos realizados dentro de los entornos virtuales” (2020, p. 1).

En base a este estudio realizado por el INEI, menciona, En el trimestre enero-febrero marzo 2020, el 81,2% de la población hace uso diario de Internet,

comparado con similar trimestre de 2019 aumenta en 2,4 puntos porcentuales. Le sigue los que usan Internet una vez a la semana con 17,0% y los que usan una vez al mes o cada dos meses o más con 1,8%. El 81,5% de hombres y el 80,8% de mujeres, acceden a Internet una vez al día.

Es por ello que podemos colegir que nuestros estudiantes tienen la facilidad de realizar sus clases virtuales usando el internet y de manera remota, siendo la Institución educativa la encargada de planificar los entornos virtuales en los que se van a realizar los trabajos; esto va a servir para que tengamos una conexión de internet estable y evitar problemas dentro de los entornos virtuales.

Hay que tener en cuenta que es todo un reto cumplir con la conectividad a nivel nacional, pero sería muy provechoso que se pueda lograr para mejorar nuestros estándares educativos.

En la Institución. Educativa N° 172 Bustamante y Rivero, ubicado en el distrito de Lima. Se presentan estudiantes que tienen situaciones conflictivas para poder comunicarse asertivamente con sus compañeros y docente, ya que existen situaciones cotidianas adversas a la de los demás (cultural, económico), esto sumado a que no se cuenta con la conectividad a una red de internet, hace que los estudiantes entren en un ambiente de depresión, desgano, estrés, rehúso a la educación virtual; produciendo así expresiones, comentarios y costumbres sociales por parte de los estudiantes que son reflejadas en los entornos virtuales usados por los docentes de la Institución Educativa N° 172 Bustamante y Rivero. Si esta situación se mantiene que podemos llegar a tener alumnos pasivos y autoritarios con problemas de trabajo en equipo de colaboración y cooperación.

Además, es importante recopilar información entre los docentes para tener conocimiento de la relación que puede existir entre las habilidades sociales y el entorno virtual en los estudiantes de la institución en mención, en tanto se puede considerar si también existe la relación entre los elementos de la conversación y el entorno virtual: así como los elementos del habla y el entorno virtual, teniendo

en cuenta la capacidad de respuesta por parte de los estudiantes en la Institución educativa.

En tal sentido, la información que se obtenga de esta investigación será de gran aporte para otros trabajos que se relacionen con está, pero es importante hacer mención que será vital para la institución educativa seleccionada ya que va a permitir conocer la influencia que tienen las habilidades sociales y como este genera un impacto dentro de un entorno virtual.

Todo esto permite propiciar grandes aportes con respecto al cumplimiento de los objetivos de la Institución Educativa, para que se consideren los aspectos que se deben mejorar, generando así un cambio en base a la concientización de acciones que permitan dar soluciones al problema que se evidencia en la institución.

La justificación práctica va a permitir que podamos conocer las deficiencias que se producen en éstos entornos virtuales, esto va a permitir que se encuentre un solución al problema para así encontrar la dirección adecuada para propiciar entornos virtuales muy adecuados.

El problema general de la investigación fue: ¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020?; los problemas específicos planteados fueron: a) ¿Qué relación existe entre los elementos de la conversación y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020?; b) ¿De qué manera se relaciona los elementos del habla y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020?

El objetivo general de la investigación fue: Determinar la relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020; los objetivos específicos fueron: a) Establecer la relación que se da entre los elementos de la conversación y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020; b) Reconocer la manera en que se relacionan

los elementos del habla y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.

La hipótesis general de la investigación fue: Existe relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020; las hipótesis específicas planteadas fueron: a) Existe una relación entre los elementos de la conversación y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020; b) Existe una relación entre los elementos del habla y el entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020

## II. MARCO TEÓRICO

El comportamiento socialmente hábil según Caballo (1986) es esa conglomeración de comportamientos emitidos por el ser humano dentro de un contexto interpersonal que hace que se manifieste las emociones, los sentimientos, opiniones o derechos.

Esta investigación tiene como finalidad dar información suficiente sobre el campo de las habilidades sociales para que las personas puedan comprender y desenvolverse en este campo con bastante soltura, de esta forma también poner en práctica con un entrenamiento de las habilidades sociales.

En estos tiempos se requiere mucha destreza social para enfrentar cambios repentinos en nuestra vida cotidiana, este es el caso de este año en el que hemos cambiado nuestra forma de educar a través de entornos virtualmente diseñados para brindar una educación a distancia, es por ello que al acostumbrarse a esta nueva forma de educar nuestras habilidades sociales se han visto vulneradas lo que podría requerir de un entrenamiento que permita adaptarnos al nuevo entorno que se nos propone. Como dicen Smith, Maund, Hllaire, Gajendran, Lyneham y Geale (2020) las habilidades sociales permiten su adaptación a través de la motivación que el alumno pueda recibir, (p.8).

Vicente Caballo en su libro de “Manual de Evaluación y su entrenamiento de las Habilidades sociales”, propone dos dimensiones que se relacionan con el presente trabajo de investigación que son: Elementos de la conversación y los Elementos del Habla.

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos eficaces en las relaciones interpersonales Goldstein (1987). Según este teórico estos comportamientos son aprendidos, los que hacen más fácil la relación con los demás, previene la ansiedad en situación complicada o distinta, hacen que la comunicación y la resolución de problemas sean más sencillas.

Este trabajo de investigación permite encontrar una escala desarrollada por el autor y su grupo DELAWARE para poder medir cada habilidad social en relación a la conducta personal frente a diversas situaciones. Esta es una prueba ipsativa, que es muy usada en psicología para mostrar un tipo de medida en la que los encuestados puedan comparar distintas opciones y escogen la más preferida. Según Souza, Soare y Freitas (2019), nos refieren a que las habilidades pueden ser entrenadas para mejorar el desarrollo de un alumno. (p. 136)

Goldstein (1980) en su investigación “Escala Delaware Evaluación Delaware Habilidades sociales” toma en cuenta las siguientes dimensiones: Primeras Habilidades Sociales, de donde se forman al momento de nacer y las Habilidades sociales Relacionados a los sentimientos, que permite expresarse de manera clara.

Al igual que Rodríguez, Cacheiro y Gil en la universidad de Salamanca en España realizaron en el 2014 la investigación científica que se ubica en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes a través de actividades virtuales en la plataforma Moodle, en donde se demuestra que las actividades tuvieron un impacto positivo y significativo en las habilidades sociales. La muestra tuvo a 169 estudiantes de segundo grado preparatoria El 63 % de estudiantes se encuentran en los niveles medio alto y alto esto indicaría que si existe una relación directa entre los elementos del habla o habilidades alternativas y el entorno virtual.

Villasana y Dorrego en el 2007 realizaron la investigación que se centra en los comportamientos sociales en espacios virtuales, aquí se puede constatar que el trabajo por colaboración. La muestra se tuvo de 795 participaciones registradas en el entorno Synergeia y 3 efectuadas a través del correo electrónico, resultando un total de 798 intervenciones. Dando que el 95% de estudiantes poseen un grado muy alto y alto de habilidades sociales de conversación dentro de los entornos virtuales.

Si vamos a dejar de que en estos tiempos en donde nos vemos obligados a trabajar con entornos virtuales para que cuando acabe la pandemia regresemos a

como estábamos antes, pues de nada serviría tanto esfuerzo por parte de todos, es momento de realizar un gran cambio en la educación.

En tal sentido un resultado a considerar por el Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI en el 2016 indicó, 66.1% en la ciudad de Lima, niños de 6 años en la infancia a partir de 6 años a más no cuentan con internet, esto nos dice que los pequeños no hacen uso de internet, lo que se traduce a que en el menor tiempo posible, se cuenten con dichos dispositivos electrónicos para que los estudiantes pudieran interactuar, permitiendo desarrollar sus habilidades a través de los entornos virtuales.

Moncada en el 2020 realizó la investigación sobre las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales se tuvo como objetivo determinar si hay relación entre las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales en los estudiantes de secundaria de la Institución educativa de Zapacillas. Se tomó como muestra a 29 estudiantes lo que determinó que se visualizan sólo el nivel bajo se presentó solo en un 5% en la comunicación y colaboración; siendo la mayoría en un nivel regular con 81.8%; sin embargo, se evidencia un buen nivel en el aprendizaje en entornos virtuales relacionado a la comunicación y colaboración 71.4%. De tal manera que, al mejorar la comunicación y colaboración, mejora el aprendizaje en los entornos virtuales, siendo de mucha importancia el aprendizaje mediante las imágenes, ya que ayuda a incentivar la percepción de lo que se está emitiendo dentro de un entorno virtual, sobre esto Montesdeoca (2017) nos dice que las imágenes son aquellas representaciones que se dan respecto a algún objeto, también puede ser una imagen, un símbolo para representar el significado que se asigna a una palabra o un concepto (p.33).

Para el Minedu (2020) se determina que por la coyuntura mundial de pandemia se emite la Resolución Ministerial 160 – 2020, la cual dispone que el comienzo del año escolar se realizará el 06 de abril de 2020, a través de una plataforma virtual “Aprendo en casa” (p.9).

Las habilidades sociales según Villasana y Dorrego a través de un entorno virtual se puede resaltar las habilidades conversacionales, de aceptación y oposición asertiva, demostrando sus actitudes, sentimientos, deseos de una forma adecuada a cada situación, siendo una investigación pasada se ha tomado en cuenta ya que considera diversos aspectos que coinciden con el objeto de estudio de la presente investigación. y como se refiere Meral y Abide (2017) lo importante es la formación en habilidades sociales en la primera infancia (p.186).

Este estudio se encuentra dentro de la temática de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con una implementación y diseño de la metodología de aprendizaje colaborativo y la promoción de habilidades sociales en los estudiantes. Según Smith, Maund, Hllaire, Gajendran, Lyneham y Geale (2020) nos dicen que se pueden mejorar las habilidades usando un entorno virtual (juegos didácticos) (p.194) El estudio fue de tipo exploratorio y está dentro de los propósitos de la investigación pre experimental. Se desarrolló un procedimiento al grupo y se midieron diferentes variables para la observación del aprendizaje logrado a partir de una aplicación de una metodología de colaboración unificada en un aprendizaje por proyectos, las distintas habilidades sociales se mostraron a través de un entorno virtual y la opinión de estudiantes sobre el trabajo de colaboración. Dicen Fernández y Valverde (2014) que el aprendizaje colaborativo es activo; el docente facilita la enseñanza y el aprendizaje éstas son experiencias compartidas; los estudiantes asumen la responsabilidad de su aprendizaje (p.98). Sobre las habilidades sociales Del Moral, Vllalustre y Neira (2016), refieren que la capacidad de socialización es una habilidad necesaria para que se produzca una verdadera integración, caracterizada por la existencia de una estabilidad personal y emocional (p.33). Para Savitz, Rowan y Fancsali (2015), refieren que las habilidades sociales se manejan en base las las habilidades socioemocionales de la persona (p.18).

Los autores incluyen dos dimensiones que guardan relación con el trabajo de investigación: Contacto con los alumnos; en donde el docente va a tomar comunicación directa con sus alumnos. La selección de la plataforma de trabajo; es importante ya que aquí se realizaran las actividades cotidianas con los



estudiantes. Por otro lado Coba (2018) afirma que las habilidades sociales son indispensables también para que el niño, niña asimilen, vivencien y practiquen roles, normas y reglas que su sociedad impone, y le faciliten más adelante el relacionarse socialmente (p.9). Este estudio tuvo un enfoque cuantitativo y cualitativo, en la que se midieron las habilidades sociales en niños y niñas de 1ero de básica utilizando juegos digitales.

Sobre el uso de internet y habilidades sociales para Galindo y Reyes (2015) afirman que las habilidades sociales se determinan según el contexto cultural, familiar, sistema escolar, estatus social, la edad (p. 33). La presente investigación utiliza una metodología cuantitativa corresponde a un estudio correlacional, el cual tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más variables sobre el uso del internet y las habilidades sociales.

Los Entornos Virtuales se definen como plataformas de software que las instituciones utilizan para desarrollar su oferta de formación virtual, como por ejemplo: Aprendo en casa. Según Huertas y Pantoja (2016) nos menciona que los diferentes desarrollos tecnológicos forman parte de nuestras estructuras económicas, sociales y culturales, incidiendo en casi todos los aspectos de nuestra vida (p. 235). Es así que Téliz (2015) nos menciona que la educación exige respuestas planificadas, por parte del docente (p.17)

Un entorno virtual para Arias, Sandía y Mora (2012) un entorno virtual debe ser constituida por cinco componentes pedagógicos, como: grupos humanos participantes, objetivos y contenidos, instrumentación, interacción didáctica mediada y evaluación. (p.22)

Estos entornos virtuales poseen una estructura lo que permite que se pueda adaptar a la realidad de los distintas Instituciones Educativas. Según Zilka (2017), notó que los infantes sienten que las redes sociales les permiten estar conectados desde cualquier lugar y es un contexto confiable, Este trabajo de investigación permite que tanto alumnos como docentes puedan encontrar en el uso de entornos virtuales, una ventana en dónde conectarse de una forma

eficiente y sencilla. (p.13). Para Badilla, Vera y Miltiadis (2016) El auge de las nuevas tecnologías, ofrece una perspectiva de promoción de los estudiantes así como su compromiso cuando se aplican adecuadamente en contextos educativos (p.576). Para Viloría y Hamburger (2019) Definen el entorno virtual como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a nuevas tecnologías (p.376)

Para Rodríguez y Balladares (2019) nos dicen que la educación necesita la creación de ambientes de aprendizaje que promuevan cambios esto lo puede ofrecer la tecnología (p.48). Este estudio utiliza una metodología mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa y busca determinar la utilidad de los entornos virtuales en la motivación del estudiante en el proceso de aprendizaje.

El entorno virtual permite que desarrolle el trabajo en equipo como nos dice Delgado y Oliver (2015) El trabajo integrado presenta diferentes formas en función de la interacción al tiempo y espacio. Esto podría desarrollarse en clase o fuera de ella, también virtualmente. Además, puede realizarse de forma síncrona o asíncrona (p. 5). Este artículo respalda que a través de un entorno virtual se desarrollan habilidades para generar el trabajo en equipo. Para Balanskat y Engelhardt (2015) nos dicen que las Tecnologías de Información y Comunicación, desarrollan competencias claves que nos sirven como herramientas de aprendizaje (p.8). En la posición de Fainhole, Nervi, Romero y Hala (2013) proponen flexibilizar la educación presencial articulando las TIC (p.3).

Balladares (2017), en su investigación, tuvo como objetivo estudiar la incidencia de la educación digital en la formación del profesorado en las modalidades de b- learning y e- learning. Se empleó como técnica la encuesta. Su conclusión fue que mediante un curso de aprendizaje digital los profesores, que observe el progreso de estrategias metodológicas, comunicacionales e informales.

El entorno virtual se abre ante nosotros para utilizarlo con fines docentes como dice Laorden, Prado y Royo (2006), en Rivera-Vargas y Lindín (2018) comentan que es necesario el apoyo de otros profesionales, para que faciliten en la prevención sobre temas virtuales (p. 24).

Según Gros (2011) pareciera que todas estas herramientas virtuales puedan trabajar por sí solas y mejorar el proceso de enseñanza, esto no necesariamente es así, es de vital importancia la planificación que el docente pueda ofrecer para desarrollar los objetivos esperados. Para el cumplimiento de las funciones de estos entornos virtuales el autor agrupa diferentes dimensiones dentro de éstas aplicaciones: a) Modelo centrado en los materiales, donde encontraremos los documentos que se trabajarán con los estudiantes; también b) Modelo centrado en el aula virtual que permitirá crear una comunicación directa en tiempo presencial e indirecta mediante audios de voz, mensajes, fotos y videos con el estudiante. Es así que Aguilar (2015) refiere que la educación virtual es la heredera de la educación a distancia, que ha convertido estos cambios sociales y culturales, sustentados por las tecnologías de la información y de comunicación (p.22).

Según Hiraldo (2013), refiere que un entorno virtual de aprendizaje, se define como un conjunto de medios que interactúan de forma sincrónica y asincrónica, donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje (p.6). Es así que Pando (2018), constató que el aprendizaje en entornos virtuales tiene que ver con las teorías conducta y de conectividad, es necesario que las aulas virtuales sean flexibles y creativas para captar la atención de nuestros estudiantes (p. 467)

Este trabajo de investigación tiene por finalidad basarse es una causa de aprendizaje de colaboración, en donde los estudiantes pueden realizar sus propuestas y expresar sus inquietudes en los foros de interacción. Según Lowel y Alshammari (2019) afirman que un entorno virtual podría mejorar los aprendizajes (p. 829)

Esta educación a distancia ha tenido diversos cambios con el pasar del tiempo, que son vinculados al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Según Martinot (2017) nos dice que las Tecnologías de la Información y la comunicación son un conglomerado de sistemas (p.259). Es decir un espacio en donde estas tecnologías van a desarrollarse como instrumento de mediación donde el estudiante va a interactuar según sus oportunidades.

Según la autora los elementos de un Entorno Virtual de Aprendizaje que propone en su investigación y que tiene relación con el estudio son las siguientes:

La planificación del proceso de aprendizaje, en donde el docente con todos los conocimientos obtenidos tendrá que planear las actividades que se trabajarán en la sesión de aprendizaje, también la comunicación va a permitir que exista un contacto directo alumno – profesor.

El e-learning según Belloch (2017) es una mezcla de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizajes. Para la realización de todo esto se necesita saber las limitaciones y posibilidades que la plataforma virtual nos ofrece (p.7).

En este trabajo de investigación se da a conocer como la formación virtual utiliza un software específico denominadas genéricamente plataformas de formación virtual, existen distintos grupos de entornos como: distribución de contenidos, sistemas de gestión del conocimiento.

Según la autora los elementos de un Entorno Virtual de Aprendizaje que propone en su investigación y que tiene relación con el estudio son las siguientes: Interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización.

Podríamos decir que existe una connotación directa entre lo investigado y lo estudiado, es así que cuando Caballo (1993) siendo un antecedente de años

atrás se le considera por el peso que tiene en el tema mencionando a las habilidades sociales como ese conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal, que expresa los sentimientos, las actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo, se puede colegir que al momento de interactuar con los estudiantes se debería tomar en cuenta las formas de expresarse tanto con sus compañeros como con el docente, esto podría favorecer enormemente la viabilidad de la comunicación con todos los integrantes de la comunidad educativa (p.4).

Sin embargo Arnold Goldstein nos dice que las “habilidades sociales son aprendidas, facilitan la relación con los otros, evita la ansiedad en situaciones difíciles o novedosas, facilitan la comunicación y la resolución de problemas”, efectivamente las habilidades sociales se pueden aprender con el transcurrir del tiempo y adaptarse a diferentes entornos, haciendo de que al momento de escuchar distintas opiniones se pueda discutir de un tema de forma asertiva, respetando y escuchando las opiniones de los demás, esto se ha encontrado como inconveniente dentro de nuestra investigación por ello encontramos relación entre la habilidad social y nuestro entorno en este caso virtual.

Se toma como referencia a pesar del tiempo ya que la similitud de las variables son comparables con las de el trabajo de investigación, las habilidades conversacionales y oposición asertiva que menciona Villasana y Dorrego (2007), forman parte de esta problemática por entender la relación que existe entre las habilidades sociales y el entorno virtual, tengamos en cuenta de que la comunicación a través de estos entornos virtuales es fundamental ya que va a permitir que los interlocutores ingresen en una conversación haciendo que esta se realice de manera sincrónica, se sabe que si ésta se da de forma asertiva, tomando en cuenta nuestras propias opiniones y respetando las de los demás, pues entonces sería mucho más efectiva para los participantes, es ahí donde podríamos hablar de una relación entre las categorías investigadas (p-51)

Un entorno virtual según Gros (2011), define al entorno virtual de enseñanza – aprendizaje como un entorno de información en el que existen

distintas herramientas en conjunto y con una optimización para fines educativos, es así que es de mucha importancia el rol de ejercemos como docentes para la utilización de estos entornos virtuales y así facilitar el trabajo para nuestros estudiantes generando participación colaborativa y opiniones acertadas en éstos nuevos entornos.

Cómo nos dice Hiraldo (2013) los entornos virtuales de aprendizaje funcionan de forma sincrónica y asíncrona permitiendo que los estudiantes interactúen por medio de videoconferencia, foros y redes sociales (p. 8), éstas según Faizi, Abdellatif, El Afia y Chiheb (2014) nos dice que las redes sociales es una plataforma colaborativa ha sido respaldada por el desarrollo de un conjunto de herramientas en línea (p.9). Esto va a permitir que los estudiantes participen de forma colaborativa expresando sus sentimientos y emociones, esto va ligado con nuestra realidad ya que algunos de nuestros estudiantes presentan inconvenientes con el uso de los entornos virtuales. Para Ohler (2013) nos dice que los estudiantes en un entorno virtual se convierten en narradores digitales, seguros, activos y sabios (p.3). De tal manera Zambrano, Arango y Lezcano (2018) refieren que la variedad de tecnologías hacen posible el reforzamiento de lo aprendido al momento de interactuar con el estudiante (p-131). Ruiz y Danvila del Valle (2013) nos dicen que las nuevas tecnologías permiten llevar a cabo un cambio en la forma de educar más centrada en el educando y no tanto en el educador (p.2),

Es así que menciona Belloch (2017) que es de vital importancia conocer el uso de estos entornos virtuales ya que así se va a poder facilitar el uso de los mismos a nuestros estudiantes (p.6). Esto es una de las principales dimensiones relacionándolo con nuestra investigación es un factor de mucha importancia ya que esto permitiría establecer un nexo entre docente entorno virtual y estudiante. Por su parte Valdez (2018) nos dice que la educación virtual tiene como característica un curriculum moderno y flexible, que interactúa en la relación enseñanza – aprendizaje, respaldados por las Tecnologías de Información y Comunicación (p.22). En tanto Pérez (2017) nos dice que la programación de computadoras y el pensamiento computacional son fuentes sustanciales para

propiciar escenarios pedagógicos de alta productividad pedagógica en ambientes de educación (p.40). Poveda y Thous (2013) refieren que una plataforma virtual de potenciación del aprendizaje, facilita y motiva el trabajo colaborativo en línea (p.474).

Habiendo realizado el estudio para la realización de esta investigación he podido concordar con lo planteado por Vicente Caballo en el ámbito de habilidades sociales lo que hace que se pueda encontrar similitudes en ambas investigaciones, las dimensiones e indicadores que propone mi teórico son:

Elementos de la conversación: Determina la relación estrecha que puede existir entre el docente y su estudiante ya que a través de la conversación se puede retroalimentar y preguntar. En esta dimensión podemos encontrar dos indicadores propuestos por el autor como la retroalimentación que en una conversación es fundamental ya que se necesita que el docente a cada momento este en contacto verbal con el alumno ya que necesita saber cómo están respondiendo los alumnos de modo que pueda hacer sus correcciones en caso lo requiera, necesita si escuchan o no escuchan, si creen o no creen si están sorprendidos o no y sobre todo si entienden o no la sesión. La retroalimentación también puede darse en momentos poco apropiados tornándose como una interrupción, esto dificultaría la retroalimentación.

Las preguntas es un indicador importante para Caballo ya que a través de éstas se logra obtener información, nos permite mostrar interés por el tema propuesto y hasta puede influir en la conducta de otra persona, si es que no se formularán estas preguntas podría producir un déficit en estas áreas, es así que el autor refiere tres tipos de preguntas:

Preguntas Generales, son aquellas que permiten al que habla lo realice de un tema que está persona elija. Ejemplos: ¿Cómo van las cosas? ¿Cómo estás?

Preguntas sobre hechos, se emplean para que los demás cuenten sobre cosas de ellos mismos y así continuar con la conversación Ejemplos: ¿Qué hiciste

el fin de semana? ¿Qué pensaste o sentiste al respecto?

Preguntas sobre Final abierto, son aquellas en donde no se puede responder ni con SI ni con un NO, aquí se deja que la persona pueda expresarse de una forma más específica sobre algún tema Ejemplo: ¿Cuéntame más sobre eso? ¿Qué hiciste durante las vacaciones?

Elementos del habla: Las expresiones al momento de iniciar un diálogo son importantes, esto se demuestra cuando los estudiantes ingresan a la plataforma y demuestran su respeto con un saludo, éstas son determinadas por el habla, las cuales nos presentan sus elementos.

Instrucciones, están encaminadas a influir en la conducta de los demás (exigencias, órdenes y sugerencias), en donde se debe de encontrar una forma adecuada de expresar sus pensamientos.

Comentarios, se dan respuesta a preguntas o comentarios independientes sobre otras expresiones, siempre respetando las opiniones de los demás.

Costumbres sociales, tales como lo saludos, despedidas, dar las gracias y otras costumbre sociales que implican componentes verbales.

Siendo también una investigación profunda sobre los entornos virtuales, encuentro como referente teórico a Gros Salvat proponiendo las siguientes dimensiones: Modelo centrado en los materiales: Son las que permiten al docente poner a disposición del alumno, información en forma de archivos, como actividades en PDF y páginas web; compartidas por medio de Whatsapp.

Modelo centrado en el aula virtual: Como foros de debate, donde se intercambia información, salas de chat, mensajes individuales y/o grupales como videoconferencias.



### III. METODOLOGÍA

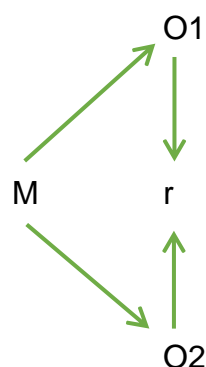
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente trabajo está basado en un tipo de investigación aplicada, como menciona Baena (2017) La investigación aplicada, por su parte, concentra su atención en las posibilidades concretas de llevar a la práctica las teorías generales, y destina sus esfuerzos a resolver las necesidades que se plantean la sociedad (p.18). Posee un enfoque cuantitativo tal como menciona Sampieri, Collado y Lucio (2014) “El enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. Cada periodo es consecuente, sin embargo se puede ir acotando ideas y cuando ya esté delimitada se trabajan los objetivos y preguntas de investigación, dando paso a construirse el marco teórico (p.4). También corresponde a un diseño no experimental de corte transversal.

Es de un nivel descriptivo correlacional. Con respecto a este punto Cazau (2006) nos dice que las investigaciones correlacionales son las que a su vez proporcionan información para llevar a cabo una investigación explicativa, es decir la correlación permite encontrar el grado de relación que pueda existir en las variables (p 25).

**Figura 1**

*Diseño del estudio de investigación*



**Dónde:**

M: Muestra de investigación.

O1: Habilidades sociales

O2: Entorno virtual

r: Correlación

Validez Los instrumentos que se utilizaron para la investigación fueron evaluados bajo los criterios de pertinencia, relevancia y claridad por expertos en el tema e investigación científica. Los validadores fueron: a) Dr. Flabio Romeo Paca Pantigoso; b) Mg. Marco Antonio Candia Menor; c) Mg. Paul Gustavo Sáenz Fajardo; quienes indicaron que cada cuestionario era aplicable. Siendo los resultados de la validez de habilidades sociales; válido 14 preguntas con un 100%, Los resultados de entorno virtual; válido 12 preguntas con un 100%

Confiabilidad Los cuestionarios previamente realizados, fueron sometidos a la prueba de Confiabilidad con la prueba de Alfa de Cronbach, los resultados fueron: a) Cuestionario sobre habilidades sociales, el valor calculado fue .727; b) El cuestionario sobre entorno virtual, arrojó el valor de .705; en conclusión los dos instrumentos arrojaron valores superiores a 0.70, lo que demuestra que son confiables y pueden ser aplicados a la muestra de estudio.

### **3.2. Variables y operacionalización:**

Caballo, V. E. (1993). Nos dice que las habilidades sociales son como un medio de unión entre el sujeto y su entorno, tomando en cuenta lo importante que es cuando se da la interacción persona – situación (p.3), operacionalmente se determina en función a sus dimensiones: Elementos de la conversación y elementos del habla, en los elementos de la conversación tiene dos indicadores que miden como los estudiantes a través de la retroalimentación y las preguntas en una sesión de clase pueden desarrollar sus habilidades sociales En los elementos del habla se consideran tres indicadores los que van a medir el grado de comunicación, empatía y autocontrol en los estudiantes. La escala de medición de este cuestionario es La escala de Likert: donde (1) Nunca; (2) Casi nunca; (3) A veces;(4) Casi siempre; (5) Siempre.

En cuanto al entorno virtual, según Gros Salvat (2011), define los entornos virtuales son aquellos espacios en los que tienen lugar procesos, en general intencionales, de aprendizaje. Estos entornos tecnológicos nos ofrecen lugares de trabajo compartidos destinados al intercambio de contenidos y de información, la cual cuenta con dos dimensiones; la primera, modelo centrado en los materiales y

la segunda, modelo centrado en el aula virtual, en el modelo centrado en los materiales se consideran dos indicadores, los que van a medir los contenidos propuestos por la plataforma Aprendo en casa y si es que estos contenidos favorecen al aprendizaje en los estudiantes permitiendo fortalecer su capacidad de resolución de conflictos que se puedan presentar en este entorno virtual. En el modelo centrado en el aula virtual se toman en cuenta dos indicadores las cuáles van a medir el grado de motivación y comunicación al usar estos entornos virtuales. La escala de medición de este cuestionario es La escala de Likert: donde (1) Nunca; (2) Casi nunca; (3) A veces; (4) Casi siempre; (5) Siempre. Siendo la medición uno de los aspectos más importantes de la investigación se realizaron los baremos para habilidades sociales teniendo como niveles: (1) Inadecuado; (2) Medianamente adecuado; (3) Adecuado y como rango respectivamente los siguientes valores: (1) 14 - 33; (2) 34 - 52; (3) 53 - 70 y para entorno virtual los niveles: (1) Inadecuado; (2) Medianamente adecuado; (3) Adecuado y como rango respectivamente los siguientes valores: (1) 12 - 28; (2) 29 - 44; (3) 45 - 60.

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

Hernández, Fernández y Baptista (2014) afirmaron que la población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 174). En la presente investigación la población es igual a 80 estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero Lima 2020. Se consideró como criterio de inclusión a todos los alumnos del IV ciclo de la institución matriculados en el año 2020. Para nuestro estudio, la unidad de observación es un estudiante del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero Lima 2020. Por tal razón la muestra de estudio para el presente trabajo de investigación es de 80 estudiantes del IV ciclo, que se obtendrá mediante un muestreo probabilístico con un nivel de confianza del 95%.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada en la presente investigación fue la encuesta, De acuerdo con Lopez - Roldan y Fachelli (2015), la encuesta se ha transformado en un alusivo común de las investigaciones científicas.

Para la presente investigación se utilizaron dos cuestionarios (encuestas) para evaluar las Habilidades sociales y el Entorno virtual en los estudiantes del IV ciclo y se elaboró un cuestionario tipo Likert. Antes de aplicar los instrumentos se debe someter los instrumentos a una validación a través de una Validez externa y confiabilidad interna. Según Valarino (2014) la validez “se refiere a que se debe tener cierto grado de seguridad, que lo que se está midiendo sea lo que se pretende y no otra cosa” (p.228). Esta validación se dará según la opinión y evaluación de expertos, quienes de acuerdo con Supo (2013) define que “un experto es aquella persona que conoce la realidad en la que se contextualiza la investigación” (p, 21) en tanto Soriano (2014) “son personas cuya especialización, experiencia profesional, académica o investigativa relacionada con al tema de investigación, les permite valorar, de contenido y de forma cada uno de los ítems incluidos en la herramienta” (p.25).

Según Paniagua (2015). La Validez es aquel grado en que se hace la medición de lo que se pretende medir. En donde, encontramos la validez de contenido, de criterio de constructo y de expertos.

Para el caso de la presente investigación se aplicará la validez de contenido, mediante la valoración de tres expertos en cuanto a la pertinencia, relevancia y la claridad de los instrumentos, con la valoración de cada jurado se procede a utilizar el software estadístico SPSS y calcular la V de Aiken, estableciendo de esta manera la validez de cada instrumento; teniendo en cuenta que el coeficiente resultante puede tener valores entre 0 y 1, y cuanto más cerca de 1 esté tendrá mayor validez el instrumento. Los expertos que participaron para realizar la validez a juicio para habilidades sociales y entorno virtual son: (1) Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo; (2) Mg. Candia Menor Marco Antonio; (3) Mg.

Sáenz Fajardo, Paul Gustavo; dando por resultado la V de Aiken = 1.00 para habilidades sociales y V de Aiken = 1.00 para entorno virtual, esto mostraría que los instrumentos poseen validez.

La confiabilidad de los instrumentos se calcula aplicándolos a un grupo pequeño de la muestra (15 personas) para luego trabajar sobre sus resultados y establecer coeficiente de confiabilidad mediante el cálculo del alfa de Cronbach utilizando el SPSS, dando como resultados Alfa de Cronbach =.727 para habilidades sociales y para entorno virtual los resultados Alfa de Cronbach =.705, lo que determinaría que ambos instrumentos son confiables.

### **3.5. Procedimientos**

Para recolectar la información requerida, los cuestionarios serán aplicadas a los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero en el distrito de Lima de manera virtual, éstos serán enviados mediante Whatsapp, después de haber coordinado con la directora de la institución educativa y recibiendo un oficio de aceptación el cual se presente dentro de los anexos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para el análisis de datos, se selecciona el programa SPSS en su versión 26 para el analizar descriptivamente los datos por variable y visualizarlos, por lo tanto, se utilizarán para su organización tablas de frecuencias y grafica de barras. También se considerarán medidas de dispersión y para comprobar la correlación entre las variables se hará la aplicación de la prueba estadística de Spearman, cuyo valor que utilizará para señalar si hay correlación o no entre las variables. Se utilizarán también Tablas cruzadas o de contingencias. Todo esto permitirá realizar la interpretación correspondiente de la información recolectada y comprobar las hipótesis.

### **3.7. Aspectos éticos**

Los criterios utilizados para garantizar la calidad ética de la investigación están basados en el respeto a los sujetos de investigación, los cuestionarios aplicados han sido aplicados respetando el derecho a participar o no de cada individuo y a su derecho de saber qué y para qué es la aplicación de dichos cuestionarios, considerando el contexto de emergencia sanitaria que las estudiantes están viviendo.

## IV. RESULTADOS

### 4.1 Análisis descriptivo

#### 4.1.1 Habilidades sociales y entorno virtual

En la Tabla 1 se observa que el 57,50% de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero perciben que sus habilidades sociales son adecuadas, seguidas por el 42,50% que lo percibe como medianamente adecuadas. Por otro lado, tomando en cuenta el entorno virtual se tiene que el 56,30% lo nota adecuado frente a un 43,80% que lo nota medianamente adecuado.

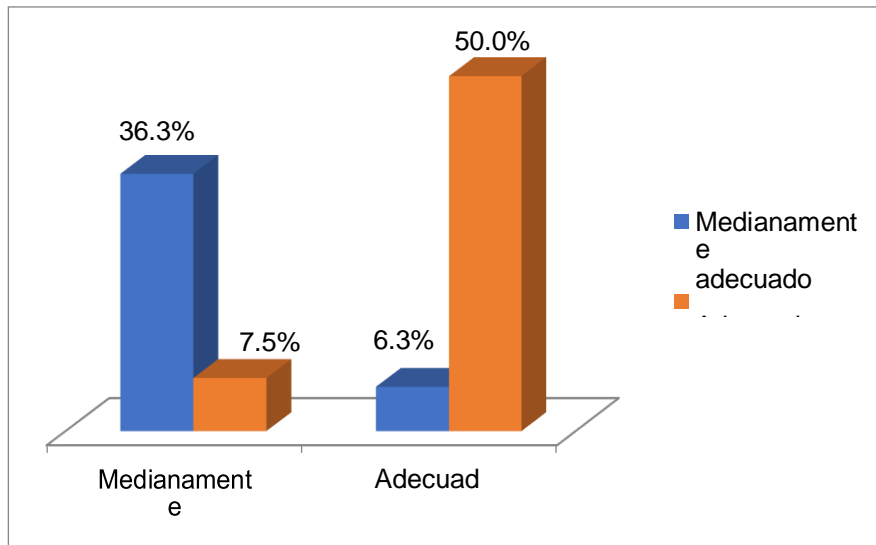
En la misma Tabla 1 y la Figura 1 se observa en cuanto a la relación entre las dos variables que si las habilidades sociales tienen un nivel medianamente adecuado entonces el entorno virtual es medianamente adecuado en un 36,30%; en cambio si las habilidades sociales tienen un nivel adecuado entonces el entorno virtual es adecuado en un 50,00%. Estos resultados nos inducen a pensar que existe una correlación directa entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima; esta situación será verificada con la correspondiente prueba de correlación de Spearman.

**Tabla 1**

*Habilidades sociales y entorno virtual*

		Entorno Virtual		
		Medianamente Adecuado	Adecuado	Total
Habilidades Sociales	Medianamente adecuado	36,3%	6,3%	42,5%
	Adecuado	7,5%	50,0%	57,5%
Total		43,8%	56,3%	100,0%

Nota. Elaboración propia



**Figura 2**

*Habilidades sociales y entorno virtual*

#### **4.1.2. Elementos de la conversación y entorno virtual**

En la Tabla 2 se observa que el 62,5% de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero perciben que los elementos de la conversación son adecuadas, seguidas por el 37,5% que lo percibe como medianamente adecuadas. Por otro lado, tomando en cuenta el entorno virtual se tiene que el 56,3% lo nota adecuado frente a un 43,8% que lo nota medianamente adecuado.

En la misma Tabla 2 y la Figura 2 se observa en cuanto a la relación entre la dimensión y la variable que si los elementos de la conversación tienen un nivel medianamente adecuado entonces el entorno virtual es medianamente adecuado en un 36,3%; en cambio si los elementos de la conversación tienen un nivel adecuado entonces el entorno virtual es adecuado en un 55,0%. Estos resultados nos inducen a pensar que existe una correlación directa entre los elementos de la conversación y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

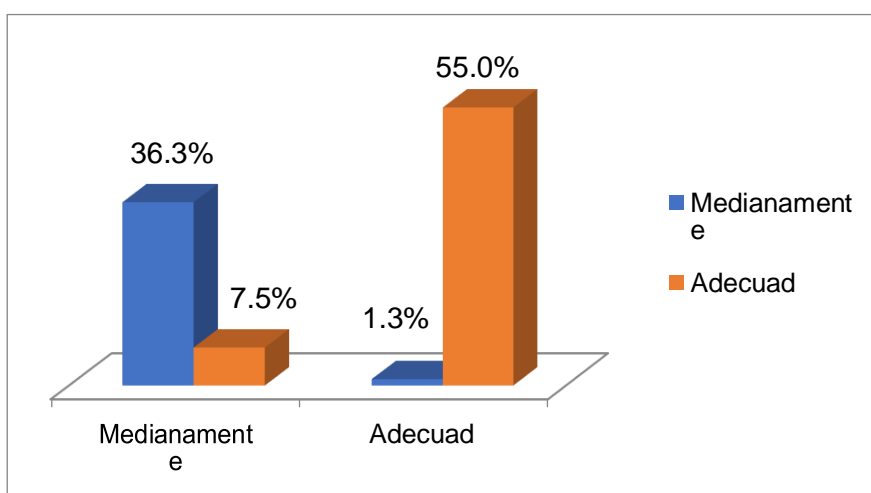


**Tabla 2**

*Elementos de la conversación y entorno virtual*

		Entorno Virtual		
		Medianamente Adecuado	Adecuado	Total
Elementos de la conversación.	Medianamente adecuado	36,3%	1,3%	37,5%
	Adecuado	7,5%	55,0%	62,5%
Total		43,8%	56,3%	100,0%

Nota. Elaboración propia



**Figura 3**

*Elementos de la conversación y entorno virtual*

#### **4.1.3. Elementos del habla y entorno virtual**

En la Tabla 3 se observa que el 42,5% de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero, perciben que los elementos del habla son adecuadas, seguidas por el 57,5% que lo percibe como medianamente adecuadas. Por otro lado, tomando en cuenta el entorno virtual se tiene que el 56,3% lo nota adecuado frente a un 43,80% que lo nota medianamente adecuado.

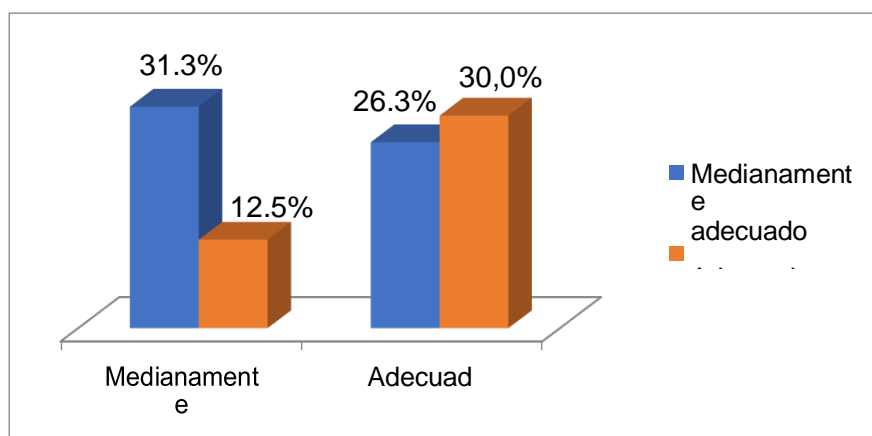
En la misma Tabla 3 y la Figura 3 se observa en cuanto a la relación entre la dimensión y la variable que si los elementos del habla tienen un nivel medianamente adecuado entonces el entorno virtual es medianamente adecuado en un 31,3%; en cambio si los elementos del habla tienen un nivel adecuado entonces el entorno virtual es adecuado en un 30,0%. Estos resultados nos inducen a pensar que existe una correlación directa entre los elementos del habla y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

**Tabla 3**

*Elementos del habla y entorno virtual*

		Entorno Virtual		
		Medianamente Adecuado	Adecuado	Total
Elementos del habla.	Medianamente adecuado	31,3%	26,3%	57,5%
	Adecuado	12,5%	30,0%	42,5%
Total		43,8%	56,3%	100,0%

Nota. Elaboración propia



**Figura 4**

*Elementos del habla y entorno virtual*

## 4.2. Pruebas de Hipótesis

### 4.2.1. Para las habilidades sociales y entorno virtual

#### 1) Formulación de las hipótesis

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

#### 2) Nivel de significación

Se considera un nivel de confianza del 95%, lo que implica que el nivel de error será del 5%  $\alpha = 0.05$

#### 3) Punto y región crítica

Si el Sig. Para el Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza H<sub>0</sub> y se acepta la H<sub>1</sub>

#### 4) Cálculo de Rho de Spearman

**Tabla 4**

*Correlación de Spearman para habilidades sociales y entorno virtual*

		Entorno virtual
Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,666**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	80

Nota. Elaboración propia

## **5) Conclusión**

El (Sig. = 0.000) < 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.666\*\*, por lo tanto se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que si existe relación altamente significativa entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

### **4.2.2. Para elementos de la conversación y entorno virtual**

#### **1) Formulación de las hipótesis**

**$H_0$ :** No existe relación entre los elementos de la conversación y entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

**$H_1$ :** Existe relación entre los elementos de la conversación y entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

#### **2) Nivel de significación**

Se considera un nivel de confianza del 95%, lo que implica que el nivel de error será del 5%  $\alpha = 0.05$

#### **3) Punto y región crítica**

Si el Sig. Para la Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$

#### 4) Cálculo de Rho de Spearman

**Tabla 5**

*Spearman para elementos de la conversación y entorno virtual*

		Entorno virtual
Elementos de la conversación	Coefficiente de correlación	,700**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	80

Nota. Elaboración propia

#### 5) Conclusión

El (Sig. = 0.000) < 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.700\*\*, por lo tanto se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que si existe relación altamente significativa entre los elementos de la conversación y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

#### 4.2.3. Para elementos del habla y entorno virtual

##### 1) Formulación de las hipótesis

**$H_0$ :** No existe relación entre los elementos del habla y entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

**$H_1$ :** Existe relación entre los elementos del habla y entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

## 2) Nivel de significación

Se considera un nivel de confianza del 95%, lo que implica que el nivel de error será del 5%  $\alpha = 0.05$

## 3) Punto y región crítica

Si el Sig. Para la Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$

## 4) Cálculo de Rho de Spearman

**Tabla 6**

*Correlación de Spearman para elementos del habla y entorno virtual*

		Entorno virtual
Elementos del habla	Coeficiente de correlación	,321**
	Sig. (bilateral)	0,004
	N	80

Nota. Elaboración propia

## 5) Conclusión

El (Sig. = 0.000)  $< 0.05$ , para el Rho de Spearman que es igual a 0.324\*\*, por lo tanto se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que si existe relación altamente significativa entre los elementos del habla y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 José Luis Bustamante y Rivero de Lima, año 2020.

## V. DISCUSIÓN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero en el distrito de Lima durante el año 2020. Del mismo modo se busca determinar la relación entre cada dimensión de la variable habilidades sociales (elementos de la conversación y elementos del habla), con la variable entorno virtual, para poder contrastar dicha información, se han considerado investigaciones previas, que tienen una similitud en lo investigado, de esta manera se pueden contrastar cifras para encontrar una explicación a lo propuesto por el autor. En esta parte de la discusión encontraremos algunas adversidades y también algunos aciertos en cuanto a la teoría y los antecedentes en relación al trabajo de investigación al fin de poder comprender el problema propuesto.

La mayor complicación de la investigación es que los antecedentes han sido parecidos a las variables empleadas, esto no implica que no exista una coherencia lógica entre lo investigado y lo que ya se investigó, sin embargo se debe mencionar de que la situación actual ha resultado también una limitante para poder llegar a mayores accesos de información, esto debido a la situación actual presentada por la pandemia, acompañado a esto las fuentes de información han sido en su mayoría via Web, siendo una limitante en el proceso de investigación. Acompañado de esto sabemos que el acceso a internet ha sido a su vez un factor que nos ha jugado en contra ya que para completar nuestras encuestas tenían que ser llenadas via web, en donde se tuvo que retrasar la entrega justo por dicha dificultad.

Los cuestionarios utilizados han sido preparados para las características de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero y luego se validó por tres expertos de la Universidad César Vallejo con una calificación del 100% y luego de una prueba piloto se calcula la confiabilidad con un alfa de Cronbach de .727 para el cuestionario de habilidades sociales y .705 para el cuestionario de entorno

virtual, lo que determina que ambos instrumentos son confiables y que pueden ser utilizados para la medición.

Los resultados nos muestran que los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero califican las habilidades sociales como medianamente adecuados en un 42,50%. Por otro lado se tiene que los estudiantes indican que sus habilidades sociales son adecuadas en un 57,50%.

Pero si analizamos la relación que tienen las dos variables se observa que el mayor porcentaje de los datos se encuentra en la diagonal principal de los resultados de la tabla cruzada, donde los estudiantes consideran que si las habilidades sociales tienen un nivel medianamente adecuado entonces el entorno virtual es medianamente adecuado en un 36,30% y que si las habilidades sociales tienen un nivel adecuado entonces el entorno virtual es adecuado en un 50,00%.

Los resultados porcentuales que nos arroja nos dice que existe relación entre las variables de habilidades sociales y entorno virtual; siendo el resultado en porcentajes, éstas puntuaciones obtenidas nos dice que 0 estudiantes (0%) se ubicaron en el nivel inadecuado, 29 estudiantes (36.30%) en el medianamente adecuado y 40 estudiantes (50.00%) en el nivel adecuado. Estos resultados son contrastados con los porcentajes obtenidos por Rodríguez, Cacheiro y Gil (2014) donde las puntuaciones obtenidas no indican que 0 sujetos (0%) se ubicaron en el nivel bajo, 2 sujetos (1%) en el medio bajo, 20 sujetos (12%) en el nivel medio, 119 sujetos (70%) en el nivel medio alto y 28 sujetos (17%) en el nivel alto. La media de las puntuaciones fue de 120 y la desviación estándar de 16. Esto demuestra que través de actividades virtuales desarrolladas en la plataforma Moodle diseñada para proporcionarle a docentes y estudiantes un sistema integrado único y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados que logra incidir de manera positiva y significativa en las habilidades sociales de estudiantes de preparatoria pública del Estado de Puebla, México.

Una acotación en cuanto al antecedente que nos permite el contrastar con el marco de correlación obtenidos en los estudios previos de Cacheiro y Gil (2014)



es que considera como variable a la Plataforma Moodle y en nuestra investigación la variable es entorno virtual, entonces debemos tener en claro que este término para ambas investigaciones parte del marco teórico en donde se indica que el entorno virtual y la plataforma Moodle son entornos virtuales los que se utilizan para generar aprendizajes en nuestros estudiantes en esta nueva modalidad a distancia, por lo cual cumple con la definición de la variable en estudio siendo así considerada dentro de nuestros antecedentes.

Analizando los resultados de las dimensiones de habilidades sociales de manera independiente se observa que los elementos de la conversación son los que mejor calificación reciben con 62.50 % de adecuados, seguido de la dimensión de elementos del habla con 42.50% de adecuados; sin embargo una dimensión es más alta que la propia variable de habilidades sociales que tiene un 57.50% en adecuado. Esto determina que los docentes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero en el distrito de Lima, deberán mejorar sus indicadores de elementos del habla, sobre todo a los comentarios, costumbres sociales e instrucciones que se desarrollan en las videoconferencias con sus estudiantes para poder generar un cambio en esta dimensión.

Estos resultados de la tabla cruzada, son coincidentes con los obtenidos en la interrelación de las dos variables de las dos variables y la de las dimensiones de habilidades sociales con la variable de entorno virtual donde la mayor interrelación corresponde a la dimensión de los elementos de la conversación que si poseen un nivel adecuado entonces el entorno virtual es adecuado en un 55,00%. En cambio si los estudiantes consideran que si los elementos de la conversación tienen un nivel medianamente adecuado entonces el entorno virtual es medianamente adecuado en un 36,3%.

Los elementos del habla relacionada con el entorno virtual es la que posee un menor porcentaje ya que cuando se encuentran en un nivel adecuado entonces el entorno virtual es adecuado en un 30,00%. Sin embargo si los estudiantes consideran que los elementos del habla tienen un nivel

medianamente adecuado entonces el entorno virtual es medianamente adecuado en un 31,3%;

Los resultados de la prueba estadística de correlación entre las dimensiones de habilidades sociales y entorno virtual en estudiantes, nuevamente es coincidente con los obtenidos en las tablas cruzadas. El Rho de Spearman más alto corresponde a la dimensión de elementos de la conversación (Rho=0.777, Sig. (Bilateral) = 0.000) y el más bajo es el de los elementos del habla (Rho=0.321, Sig. (Bilateral) = 0.004). En conclusión podríamos afirmar que todas las dimensiones de habilidades sociales están correlacionadas en forma directa y significativa con el variable entorno virtual, correspondiendo a la correlación más baja de elementos del habla y a la más alta elementos de la conversación determinando así que tanto las dimensiones de habilidades sociales y la variable de entorno virtual tienen una correlación significativa con lo señalado en el presente trabajo de investigación

Ahora, si se compara los resultados de correlación con los obtenidos en los estudios previos encontramos que Villasana y Dorrego (2007) encuentran que el 95% de 798 estudiantes poseen un grado Muy alto y Alto de habilidades sociales de conversación dentro de los entornos virtuales, mientras que el 5% restante se ubica en las categorías de Regular, Poco y Ninguno. Tomando en cuenta también que este estudio se dio en torno a estudiantes de primaria lo cual permite tener mayor confiabilidad en este antecedente propuesto en la investigación, haciendo que se reafirme la hipótesis propuesta. Éstos resultados porcentuales son comparados con los obtenidos en la tabla cruzada que nos muestra que 0 estudiantes (0%) se encuentran en un nivel inadecuado, en tanto 29 estudiantes (36,30%) están en un nivel medianamente adecuado y 44 estudiantes (55.00%) se posicionan en un nivel adecuado; lo que contrasta con el estudio de Villasana y Dorrego.

Además, consideraríamos afirmar que se tiene la suficiente evidencia para señalar la existencia correlacional entre la dimensión de elementos de la conversación y la variable entorno virtual; por consiguiente, si se considera

mejorar los elementos de la conversación podremos tener un entorno virtual muy adecuado de los estudiantes, por ende las autoridades directivas de la institución deben enfocarse en mejorar aquellos indicadores que favorezcan el desarrollo de aquellos elementos de la conversación a través de capacitaciones, charlas, para que así todos los docentes puedan educar a sus estudiantes para que puedan adaptarse a esta nueva modalidad y se encuentren dentro del nivel muy adecuado en cuando a la variable de entorno virtual.

. Al igual que Moncada (2020) que nos dice que la dimensión Comunicación (elementos del habla) y colaboración para el aprendizaje mediante herramientas tecnológicas se relaciona significativamente con el aprendizaje en entornos virtuales Rho de Spearman ( $Rho = 0.001$ ) significativo ( $Sig. = 0.001 < 0.05$ ), el cual se seleccionó ya que guarda relación con la dimensión de elementos del habla considerando que al mejorar la comunicación y colaboración, mejora el aprendizaje en los entornos virtuales Moncada (2020), por lo cual tiene relación con las habilidades sociales; ya que está corresponde a la dimensión de elementos del habla, siendo uno de los indicadores de esta dimensión, junta con la de entorno virtual que es la variable que se encuentra en investigación teniendo como resultado Rho de Spearman = 0.321 significativo ( $Sig. = 0,004 \leq 0.05$ )

En conclusión podríamos afirmar que se tiene resultados porcentuales que evidencian que existe correlación entre las dimensiones de elementos de la conversación y el entorno virtual; por lo tanto, si se mejoran los elementos de la conversación también va a mejorar el entorno virtual.

Para la dimensión de elementos del habla también se encuentra correlación; por lo tanto si se mejoran los elementos del habla también va a mejorar el entorno virtual de los estudiantes, dicho esto cabe resaltar que para encontrar una mejora dentro de la Institución Educativa debemos empezar por la parte directiva, que es una de las principales piezas ya que se debe de convencer de que en la actualidad los entornos virtuales están siendo fundamentales dentro del desarrollo cognitivo de los estudiantes; sólo de esta forma se va a poder

generar un cambio dentro de la Institución Educativa ya que partiendo de esto se tendrá que empoderar a los docentes para que puedan trasladar los conocimientos a sus estudiantes que es el objetivo fundamental de todo este trabajo de investigación.

## VI. CONCLUSIONES

Después de realizado la investigación y de acuerdo con los datos obtenidos podemos concluir lo siguiente:

1. Existe relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020, sustentamos nuestra conclusión con el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0.666.
2. Existe una relación entre los elementos de la conversación y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero, Lima 2020, sustentamos nuestra conclusión con el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0.700.
3. Existe relación entre los elementos del habla el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020, sustentamos nuestra conclusión con el coeficiente de correlación Rho Spearman de 0.321.

## VII. RECOMENDACIONES

Finalmente teniendo en cuenta el tema de estudio se hace las recomendaciones propuestas a la Institución Educativa, con el fin de buscar que las habilidades sociales mejoren los entornos virtuales.

1. La tecnología es una herramienta fundamental para la Institución Educativa ya que permiten desarrollar contenidos que benefician a la educación, en tal sentido se recomienda capacitar a los docentes para que puedan entrenar a los estudiantes en sus habilidades sociales para así generar un clima apropiado en el entorno virtual.
2. Los elementos de la conversación poseen un rol fundamental dentro de un entorno virtual, por ende se recomienda a que los docentes guíen con estrategias metodológicas e interactivas a sus estudiantes para que esta correlación sea más influyente.
3. Los elementos del habla determinan la manera de cómo se expresa una idea o un pensamiento; es así que se recomienda a la Institución pueda capacitar a su personal en actividades socioemocionales; para así generar un adecuado entorno virtual en los estudiantes.

## REFERENCIAS

Aguilar (2015) Ser docente virtual: Tiempo y presencia en entornos de enseñanza-aprendizaje del Campus Andaluz Virtual. Un estudio de caso

file:///C:/Users/DCR/Downloads/TD\_AGUILAR\_TRUJILLO\_Diego.pdf

Arias, M., Sandía, B., y Mora, E. (2012). Teaching methods and web technologies in interactive teaching at a distance. *Educere*, 16(53), 26.

Ayed. Z (2019) El impacto del aprendizaje electrónico en el desarrollo de habilidades académicas y la interacción social entre estudiantes con dificultades de aprendizaje en Jordania desde la perspectiva de sus maestros.

file:///C:/Users/DCR/Desktop/REFERENCIAS%20BIBLIOGRAFICAS/The%20Impact%20of%20E%20Learning%20in%20Developing%20español.pdf

Badilla, Vera y Miltiadis (2016). Profesores en formación ' habilidades y percepciones sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

file:///C:/Users/DCR/Desktop/REFERENCIAS%20BIBLIOGRAFICAS/Pre%20service%20teachers%20skills%20and%20perceptions%20about%20the%20use%20of%20virtual%20learning%20%20español.pdf

Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. (3° ed., vol.1). Editorial Patria.

[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf)

Balanskat, A., & Engelhardt, K. (2015). Computing our future: Computer programming and coding-priorities, school curricula and initiatives across Europe. European Schoolnet.

[https://fcl.eun.org/documents/10180/14689/Computing+our+future\\_final.pdf/746e36b1-e1a6-4bf1-8105-ea27c0d2bbe0](https://fcl.eun.org/documents/10180/14689/Computing+our+future_final.pdf/746e36b1-e1a6-4bf1-8105-ea27c0d2bbe0)

- Balladares, J. (2017). Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial y virtual (B- LEARNING y E- LEARNING). Universidad de Extremadura. Recuperado de [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6072/TDUEX\\_2017\\_Balladares\\_Burgos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6072/TDUEX_2017_Balladares_Burgos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Belloch (2017) Las TIC en las diferentes modalidades de enseñanza/aprendizaje <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA2.pdf>
- Caballo, V. E. (1993). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades Sociales. Madrid (p.3) Siglo XXI. <https://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evluaci%C3%B3n-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf>
- Caballo. V (1991) Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades Sociales. [file:///C:/Users/DCR/Downloads/Vicente\\_E\\_Caballo\\_Manual\\_de\\_Evaluacion\\_y.pdf](file:///C:/Users/DCR/Downloads/Vicente_E_Caballo_Manual_de_Evaluacion_y.pdf)
- Coba (2018) Promoción de habilidades sociales en niños y niñas de 1ero de básica utilizando juegos digitales. [file:///C:/Users/DCR/Downloads/UPTIC%20Relatorio%20Gabriela%20Coba\\_VFinal\\_15junho2018%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/DCR/Downloads/UPTIC%20Relatorio%20Gabriela%20Coba_VFinal_15junho2018%20(4).pdf)
- Delgado y Oliver (2015) El trabajo en equipo en un entorno virtual de aprendizaje. Revista para la docencia jurídica universitaria, nº 5 [file:///C:/Users/DCR/Downloads/65-359-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/DCR/Downloads/65-359-1-PB%20(1).pdf)
- Del Moral, Vllalustre y Neira (2016) Habilidades sociales y creativas promovidas con el diseño colaborativo de digital storytelling en el aula. <file:///C:/Users/DCR/Desktop/REFERENCIAS%20BIBLIOGRAFICAS/Habilidades%20sociales%20y%20creativas%20promovidas%20con%20el%20diseño%20NIÑOS.pdf>



El peruano (2020) Resolución Ministerial 160 – 2020

<https://drive.google.com/file/d/1gzf0HWxrrq5NYzjSZNIT9iwaUEcusvKh/view>.

Fainhole, B., Nervi, H., Romero, R., & Hala, C. (2013). Teacher Education and Pedagogical Use of ICT. Dialnet- Red(38).

Faizi, Abdellatif, E I Afia y Chiheb (2014) Social metro media una norte optima virtual para l ganador Foreign L idiomas. file:///C:/Users/DCR/Desktop/REFERENCIAS%20BIBLIOGRAFICAS/Social%20Media%20An%20Optimal%20Virtual%20Environment.en.español.pdf

Fernández Sánchez, M. R. y Valverde Berrocoso, J. (2014). Comunidades de práctica: Un modelo de intervención desde el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 21(42), 97-105. DOI: <http://dx.doi.org/10.3916/c42-2014-09>.

Galindo y Reyes (2015) Uso de internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los programas de psicología y comunicación social y periodismo de la Fundación Universitaria Los Libertadores de Bogotá. file:///C:/Users/DCR/Downloads/GalindoRend%C3%B3nAndreaStefania%20(1).pdf

Gros, B. (2011). Evolución y retos de la educación virtual: construyendo en el siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC. [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA\\_e-learning\\_castellano.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA_e-learning_castellano.pdf)

Goldstein (1980) Escala de evaluación de habilidades sociales Delaware. file:///C:/Users/DCR/Downloads/ESCALA\_DE\_EVALUACION\_DE\_HABILIDAD\_ADESSOCIA.pdf

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias en Metodología de la investigación, (6ª ed., McGraw Hill Education, México, 2014, pp.2-21)

- Hiraldó, R. (2013) Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. Edutec Costa Rica [https://www.uned.ac.cr/academica/edutecc/memoria/ponencias/hiraldó\\_162.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/edutecc/memoria/ponencias/hiraldó_162.pdf)
- Huertas, A., y Pantoja, A. (2016). Effects of an educational program based on the use of ICT'S on academic performance and motivation of students in the subject of technology in secondary education. Redalyc. 230 - 249
- Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI (2016). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Recuperado de: [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/informe\\_tecnico\\_tecnologias-informacion-ene-feb-mar2016.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/informe_tecnico_tecnologias-informacion-ene-feb-mar2016.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). Las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Lima: Inei.
- López-Roldán, P.; Fachelli, S. (2015). La encuesta. En P. López-Roldán y S. Fachelli, Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Bellaterra (Cerdanyola del Vallès): Dipòsit Digital de Documents, Universitat Autònoma de Barcelona. Capítulo II.3. Edición digital: <http://ddd.uab.cat/record/163567>
- Lowell y Alshammari (2019) Experiential learning experiences in an online 3D virtual environment for mental health interviewing and diagnosis role-playing: a comparison of perceived learning across learning activities Lowell y Alshammari 826 – 854 [file:///C:/Users/DCR/Downloads/ContentServer%20\(11\).pdf](file:///C:/Users/DCR/Downloads/ContentServer%20(11).pdf)
- Martinot, P (2017) Current use of information and communication technologies in medical education Manuel <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v28n4/a08v28n4.pdf>
- Meral y Abide (2017) The Effect of Social Skills Training on Social Skills in Early Childhood, the Relationship between Social Skills and Temperament 185 – 204. [file:///C:/Users/DCR/Downloads/ContentServer%20\(8\).pdf](file:///C:/Users/DCR/Downloads/ContentServer%20(8).pdf)

- Moncada (2020) Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa, Piura, 2020.  
file:///C:/Users/DCR/Downloads/Moncada\_JYA-SD.pdf
- Montesdeoca (2017) Lectura de imágenes en la comprensión lectora de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro infantil "Ciudad de San Gabriel" D.M.Q, periodo 2014- 2015  
  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11258/1/T-UCE-0010-1801.pdf>
- Ohler, J. B. (2013). Digital Storytelling in The Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, And Creativity. California: Corwin Press.
- Paniagua. C y Quiroz (2019). La interacción colaborativa de niños preescolares en la resolución de problemas en un Ambiente Virtual Colaborativo  
file:///C:/Users/DCR/Desktop/REFERENCIAS%20BIBLIOGRAFICAS/Dialnet-LaInteraccionColaborativaDeNinosPreescolaresEnLaRe-7530120.pdf
- Pando, V. (2018). Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo. Propósitos y representaciones, 6(1), 463-505.  
doi:10.20511/pyr2018.v6n1.167
- Paniagua. E (2015) .Metodología para la validación de una escala o instrumento de medida. <http://www.udea.edu.co/wps/wcm/connect/udea/d76a0609-c62d-4dfb-83dc-5313c2aed2f6/METODOLOG%C3%8DA+PARA+LA+VALIDACI%C3%93N+DE+UNA+ESCALA.pdf?MOD=AJPERES>
- Pérez. M (2017). El pensamiento computacional para potenciar el desarrollo de habilidades relacionadas con la resolución creativa de problemas.  
file:///C:/Users/DCR/Desktop/REFERENCIAS%20BIBLIOGRAFICAS/EL%20PENSAMIENTO%20COMPUTACIONAL%20NIÑOS.pdf

- Poveda, M. y M. Thous (2013) Mundos virtuales y avatares como nuevas formas educativas. *Historia y Comunicación Social* 18: 469 - 479. <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44262/41819>
- Rivera-Vargas, P., & Lindín, C. (2018). *Tecnologías digitales para transformar la sociedad*. Barcelona: Liberlibro.
- Rodríguez y Balladares (2019) *Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales* file:///C:/Users/DCR/Downloads/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf
- Rodríguez, Cacheiro y Gil (2014) *Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes mexicanos de preparatoria a través de actividades virtuales en la plataforma Moodle*. file:///C:/Users/DCR/Downloads/rodriguez\_cacheiro\_gil%20(3).pdf
- Ruiz, J., y Danvila del Valle, I. (2013). *Las nuevas tecnologías como herramientas que facilitan la educación formativa en la educación*. España: Kairós.
- Savitz-Romer, M., Rowan-Kenyon, H. T., & Fancsali, C. (2015). Social, Emotional, and Affective Skills for College and Career Success. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 47(5), 18-27.
- Smith, Maund, Hllaire, Gajendran, Lyneham y Geale (2020) *Enhancing discipline specific skills using a virtual environment built with gaming technology* file:///C:/Users/DCR/Downloads/ContentServer%20(9).pdf
- Soriano, A (2014) *Diseño y validación de instrumentos de medición*. ISSN 1996-1642, Editorial Universidad Don Bosco, año 8, No.13, Julio-diciembre de 2014, pp. 19-40. Recuperado de: [http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2105/1/2%20disenoyvalidacion\\_dialogos14.pdf](http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2105/1/2%20disenoyvalidacion_dialogos14.pdf) (02/07/2019)
- Souza, Soarey Freitas (2019) *Treinamento de Habilidades Sociais (THS) para alunos em situação de vulnerabilidade social*. *Revista Psicologia: Teoria e Prática*, 21(3), 135-158. file:///C:/Users/DCR/Downloads/ContentServer%20(13).pdf

- Supo, J. (2013) Cómo validar un instrumento – La guía para validar un instrumento en 10 pasos [http://www.cua.uam.mx/pdfs/coplavis\\_p/doc\\_ng/validacion-de-instrumentos-de-medicion.pdf](http://www.cua.uam.mx/pdfs/coplavis_p/doc_ng/validacion-de-instrumentos-de-medicion.pdf)
- Téliz, F. (2015). Didactic use of ICT within the good practices in Mathematics Teaching. Study of the opinions and conceptions of Secondary School teachers in the department of Artigas. Uruguay. 13 – 31.
- UNESCO (2020) Informa sobre Inclusión y Educación  
<https://es.unesco.org/gem-report/report/2020/inclusion>
- Valdez, E. B. (2018) Educación virtual y la satisfacción del estudiante en los cursos virtuales del Instituto Nacional Materno Perinatal (Tesis de Maestría). Universidad César Vallejo. Perú.
- Valarino, E. (2014) Metodología de la investigación: paso a paso. México D.F.: Trillas.
- Viloria Matheus, H., y Hamburger, J. (2019). Use of communicative tools in virtual learning environments. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, 369.
- Villasana y Dorrego (2007). Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo. <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/993>.
- Zambrano, J., Arango, L., y Lezcano, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias de aprendizaje y su relación con el uso de las TIC en estudiantes de educación secundaria. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana. Obtenido de Recuperado a partir de <http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/1087>
- Zilka, G. (2017). Children in Front of Screens: Alone or in Company? Desktop or Hybrid Computer? Children's Viewing and Browsing Habit. Journal of Educational Technology, 14(3), 1-14. doi: <http://doi.org/10.26634/jet.14.3.13855>

## **ANEXOS**

**Anexo 1. Matriz de consistencia**

<b>MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>				
<b>Habilidades sociales y entorno virtual en estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero, Lima 2020</b>				
<b>AUTOR: DILSON CORRALES DEL RIO</b>				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES E INDICADORES</b>	
<b>Problema General</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis General</b>	<b>Variable 1: Habilidades Sociales</b>	
¿Qué relación existe entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020?	Determinar la relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.	Existe relación entre las habilidades sociales y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
			<b>Elementos de la conversación</b>	Retroalimentación
<b>Problemas Secundarios</b>	<b>Objetivos Secundarios</b>	<b>Hipótesis Secundarios</b>		<b>Elementos del habla</b>
			Comentarios	
			Costumbres	

				sociales
¿De qué manera se relaciona los elementos de la conversación y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020?	Reconocer la manera en que se relacionan los elementos de la conversación y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.	Existe una relación entre los elementos de la conversación y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.	<b>Variable 2:</b> Entorno virtual	
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
			<b>Modelo centrado en materiales</b>	Actividades en PDF
Páginas Web				
¿Qué relación existe entre los elementos del habla y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020?	Establecer la relación que se da entre los elementos del habla y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.	Existe relación los elementos del habla y el entorno virtual de los estudiantes de la Institución Educativa 172 Bustamante y Rivero – Lima 2020.	<b>Modelo centrado en el aula virtual</b>	Videoconferencias
				Whatsapp
<b>Método y diseño</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>		Tratamiento estadístico



<b>Método:</b> Hipotético deductivo	Estudiantes del IV ciclo de la Institución Educativa Bustamante y Rivero 2020	<b>Técnica:</b> Encuesta	Tablas cruzadas
<b>Enfoque:</b> Cuantitativo		<b>Instrumento:</b>	
<b>Diseño:</b> No experimental transversal		- Cuestionario para la variable Habilidades sociales	Gráfico de barras
<b>Nivel:</b> Descriptivo correlacional		- Cuestionario para la variable Entorno virtual.	Prueba estadística de correlación Spearman
<b>Tipo:</b> Investigación Aplicada			

**Anexo 2. Matriz de especificaciones**

<b>VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>PESO</b>	<b>Nª ITEM / DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>Nª ITEM / INDICADOR</b>
<b>HABILIDADES SOCIALES</b>	Elementos de la conversación	60%	8	Retroalimentación	4
				Preguntas	4
	Elementos del habla	40%	6	Instrucciones	2
				Comentarios	2
				Costumbres sociales	2
		100%	14		14

VARIABLE	DIMENSIONES	PESO	Nº ITEM / DIMENSIÓN	INDICADORES	Nº ITEM / INDICADOR
ENTORNO VIRTUAL	Modelo centrado en los materiales	60%	8	Actividades en PDF	4
				Páginas web	4
	Modelo centrado en el aula virtual	40%	4		
				Video conferencias	2
				Whatsapp	2
	100%	12		12	

**Anexo 3. Matriz de operacionalización de variables**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	NÚMERO ÍTEMS	NIVELES RANGO	
HABILIDADES SOCIALES	<p>Vicente. E .Caballo define las habilidades sociales como:</p> <p><i>“Un nexo de unión entre el individuo y el ambiente, teniendo en cuenta la importancia que se da a la interacción persona – situación, en el análisis funcional de la conducta”</i></p>	<p>Las habilidades sociales son un conjunto de hábitos en nuestros pensamientos y emociones que nos permiten comunicarnos con los demás en forma eficaz, mantener relaciones interpersonales satisfactorias, sentirnos bien al relacionarnos con otras personas, y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos.</p>	Elementos de la conversación.	Retroalimentación	Ordinal tipo Likert	1;2;3;4	INADECUADO (8 - 19) MEDIANAMENTE ADECUADO (20 - 29) ADECUADO (30 - 40)	
				Preguntas		5;6;7;8		
			Elementos del habla	Instrucciones		9;10	1. Nunca, 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi Siempre 5. Siempre	
				Comentarios		11;12		
				Costumbres sociales		13;14		INADECUADO (6 - 14) MEDIANAMENTE ADECUADO (15 - 22) ADECUADO (23 – 30)

ENTORNO VIRTUAL	Según Begoña Gros Salvat (2011) define a los entornos virtuales son aquellos espacios en los que tienen lugar procesos, en general intencionales, de aprendizaje. (p.120)	Los Entornos Virtuales se definen como plataformas de software que las instituciones utilizan para desarrollar su oferta de formación virtual, como por ejemplo: Aprendo en casa	Modelo centrado en los materiales	Actividades en PDF		1;2;3;4	INADECUADO (8 - 19) MEDIANAMENTE ADECUADO (20 - 30) ADECUADO (31 – 40)
				Páginas web		5;6;7;8	
			Modelo centrado en el aula virtual	Videoconferencias		9;10	INADECUADO (4 - 9) MEDIANAMENTE ADECUADO (10 - 15) ADECUADO (16 – 20)
				Whatsapp		11;12	

## Anexo 4. Instrumento de recolección de datos

### CUESTIONARIO

Estimado estudiante, con el propósito de conocer cuál es su opinión acerca de las habilidades sociales que se da en el entorno virtual; a continuación, te mostramos una serie de preguntas a las cuales le agradeceremos nos responda con suma sinceridad marcando con un aspa (X) a la alternativa que exprese su punto de vista.

Recuerde que no hay respuestas buenas ni malas

N <sup>a</sup>	
1	NUNCA
2	CASI NUNCA
3	A VECES
4	CASI SIEMPRE
5	SIEMPRE

Variable: Habilidades sociales							
DIMENSIONES	INDICADORES		1	2	3	4	5
Elementos de la conversación	Retroalimentación						
	1	Me siento cómodo cuando mi profesor(a) me realiza una corrección.					
	2	Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi profesor(a).					
	3	Me motivo cuando mi opinión concuerda con lo planteado por mi profesor(a).					
	4	Sientes que cuando pides que te ayude el profesor(a) eres escuchado.					
	Preguntas						
	5	¿Puedes expresar libremente lo que sientes y piensas frente a tu profesor(a) y compañeros?					
	6	Cuando realizas una pregunta, lo piensas antes de hacerla.					
	7	Sientes que cuando preguntas lo haces con respeto.					
Elementos	Instrucciones						
	9	Consideras que eres amable al momento de realizar una sugerencia a un compañero o al profesor (a).					
	10	Te produce estrés cuando te dan instrucciones para elaborar un producto.					
	Comentarios						
11	Tomas en cuenta que cuando realizas un						

del habla		comentario sobre un trabajo de algún compañero puedes hacerlo sentir mal con tus palabras					
	12	Sueles ponerte nervioso al opinar sobre algún tema.					
		Costumbres Sociales					
	13	Al empezar una conversación inicias con un saludo.					
	14	Acostumbras decir "gracias" cuando recibes algo de otra persona.					

Variable: Entorno Virtual							
DIMENSIONES	INDICADORES		1	2	3	4	5
Modelo centrado en los materiales	Actividades en PDF						
	1	Consideras que ayuda a tu aprendizaje lo propuesto en las actividades de la plataforma Aprendo en Casa.					
	2	Las lecturas propuestas en las actividades tienen relación a los temas desarrollados por tu profesor (a)					
	3	Consideras que el contenido presentado en las actividades diarias es claro y entendible.					
	4	Se hace fácil descargar las actividades diarias en tu dispositivo electrónico (computadora, laptop, tablet o celular).					
	Páginas Web						
	5	Creer que los audios y videos utilizados en la plataforma "Aprendo en Casa" hacen más fácil tu aprendizaje de los temas.					
	6	Creer que el lenguaje utilizado en esta plataforma "Aprendo en Casa" es claro y preciso.					
	7	Creer que el uso de la plataforma "Aprendo en Casa" puede ayudar a comprender mejor la explicación teórica del profesor(a).					
	8	Tu profesor (a) te hace más fácil el entendimiento de esta plataforma "Aprendo en Casa"					
Modelo centrado	Video conferencias						
	9	Te has sentido motivado cada vez que has tenido una clase con video conferencia o video llamada con tu profesor(a).					
	10	Piensas que te cuesta mucho prestar atención en una video llamada o en una video conferencia.					

en el aula virtual	Whatsapp						
	11	Consideras que el uso del Whatsapp facilita la comunicación con tu profesor(a).					
	12	Crees que mediante el uso del Whatsapp se produce una mejor comunicación y colaboración entre compañeros.					



## Anexo 5. Validación del Instrumento de la Variable Habilidades Sociales



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE "HABILIDADES SOCIALES"

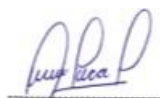
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 ELEMENTOS DE LA CONVERSACIÓN</b>							
1	Me siento cómodo cuando mi profesor(a) me realiza una corrección.	X		X		X		
2	Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi profesor(a).	X		X		X		
3	Me motiva cuando mi opinión concuerda con lo planteado por mi profesor(a).	X		X		X		
4	Sientes que cuando pides que te ayude el profesor(a) eres escuchado.	X		X		X		
5	¿Puedes expresar libremente lo que sientes y piensas frente a tu profesor(a) y compañeros?	X		X		X		
6	Cuando realizas una pregunta, lo piensas antes de hacerla.	X		X		X		
7	Sientes que cuando preguntas lo haces con respeto.	X		X		X		
8	Cuando tu idea no concuerda con la de un compañero o profesor(a); defiendes tu parecer sin causar daño a otros con tu interrogante.	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 ELEMENTOS DEL HABLA</b>							
9	Consideras que eres amable al momento de realizar una sugerencia a un compañero o al profesor (a).	X		X		X		
10	Te produce estrés cuando te dan instrucciones para elaborar un producto.	X		X		X		
11	Tienes en cuenta que cuando realizas un comentario sobre un trabajo de algún compañero puedes hacerlo sentir mal con tus palabras	X		X		X		
12	Sueles ponerte nervioso al opinar sobre algún tema	X		X		X		
13	Al empezar una conversación inicias con un saludo.	X		X		X		
14	Acostumbra decir "gracias" cuando recibes algo de otra persona.	X		X		X		

  
Firma del Experto Informante.

**Dr. Candia Menor, Marco Antonio**

  
Firma del Experto Informante.

**Mg: Sáenz Fajardo, Paul Gustavo**

  
Firma del Experto Informante.

**Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo**

## Validación del Instrumento de la Variable Entorno Virtual



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE "ENTORNO VIRTUAL"

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 HERRAMIENTAS DE GESTION DE CONTENIDOS</b>							
1	Consideras que ayuda a tu aprendizaje lo propuesto en las actividades de la plataforma Aprendo en Casa.	X		X		X		
2	Las lecturas propuestas en las actividades tienen relación a los temas desarrollados por tu profesor (a)	X		X		X		
3	Consideras que el contenido presentado en las actividades diarias es claro y entendible.	X		X		X		
4	Se hace fácil descargar las actividades diarias en tu dispositivo electrónico (computadora, laptop, tablet o celular).	X		X		X		
5	Crees que los audios y videos utilizados en la plataforma "Aprendo en Casa" hacen más fácil tu aprendizaje de los temas.	X		X		X		
6	Crees que el lenguaje utilizado en esta plataforma "Aprendo en Casa" es claro y preciso.	X		X		X		
7	Crees que el uso de la plataforma "Aprendo en Casa" puede ayudar a comprender mejor la explicación teórica del profesor(a).	X		X		X		
8	Tu profesor (a) te hace más fácil el entendimiento de esta plataforma "Aprendo en Casa"	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN, Y/O GRUPALES</b>							
9	Te has sentido motivado cada vez que has tenido una clase con video conferencia o video llamada con tu profesor(a).	X		X		X		
10	Piensas que te cuesta mucho prestar atención en una video llamada o en una video conferencia.	X		X		X		
11	Consideras que el uso del Whatsapp facilita la comunicación con tu profesor(a).	X		X		X		
12	Crees que mediante el uso del Whatsapp se produce una mejor comunicación y colaboración entre compañeros.	X		X		X		

Firma del Experto Informante.

**Dr. Candia Menor, Marco Antonio**

Firma del Experto Informante.

**Mg: Sáenz Fajardo, Paul Gustavo**

Firma del Experto Informante.

**Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo**

## Anexo 6. Carta de presentación



*Escuela de Posgrado*

“Año de la universalización de la salud”

Lima, SJL 13 DE OCTUBRE DEL 2020

Carta P. 435 – 2020 EPG – UCV LE

### SEÑOR(A)

Mgtr. Alfonsina Conde Quintero.  
Directora de la I.E. 172 Josè Luis Bustamante y Rivero.

**Asunto:** Carta de Presentación del estudiante **CORRALES DEL RIO, DILSON.**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **CORRALES DEL RIO , DILSON** Identificado (a) con DNI N.º **44129603** y código de matrícula N° **7001016668** ; estudiante del Programa de **MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

### **HABILIDADES SOCIALES Y ENTORNO VIRTUAL DE ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 172 BUSTAMANTE Y RIVERO – LIMA 2020**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,



**Dr. Raúl Delgado Arenas**  
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO  
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

Anexo 7. Consentimiento informado de parte de la Institución



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 172  
**"JOSE LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO"**  
Cod. Modular 0764555  
San Miguel



"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

San Miguel, 15 de octubre del 2020

**OFICIO N° 058-20-DIE-172-"J.L.B.R"**

Dr.  
**RAUL DELGADO ARENAS**  
Jefe de Unidad de Posgrado  
Universidad Cesar Vallejo  
Presente.-

ASUNTO: RESPUESTA A LA CARTA DE PRESENTACION  
N°435-2020 EPG-UVA LE.

Mediante el presente, es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez dar respuesta a la carta de presentación N°435-2020 EPG-UCV-LE del estudiante DILSON CORRALES DEL RIO, identificado con DNI N° 44129603 y cód. Matricula N°7001016668.

El presente oficio, tiene respuesta aprobatoria para que el Sr. Corrales del Rio, desarrolle y aplique sus entrevistas y/o encuestas en nuestra Institución Educativa a fin de poder recabar la información necesaria para el desarrollo de su trabajo de investigación.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



*Alfonso*  
MG. ALFONSO CONDORQUINTERO  
DIRECTORA

ACQ/DIE 172  
AMR/OF. IE 172

## Anexo 8. Base de datos de la prueba piloto

SPSS (1).sav [ConjuntoDatos3] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 26 de 26 variables

	V1D1 P1	V1D1 P2	V1D1 P3	V1D1 P4	V1D1 P5	V1D1 P6	V1D1 P7	V1D1 P8	V1D2 P9	V1D2P1 0	V1D2P1 1	V1D2P1 2	V1D2P1 3	V1D2P1 4	V2C P1
1	5	5	4	5	4	5	4	4	3	3	4	2	4	5	
2	4	5	1	4	4	1	4	4	5	1	4	1	4	4	
3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	2	4	2	5	5	
4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	1	5	1	4	5	
5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	3	4	2	5	5	
6	4	4	5	4	5	4	4	4	5	2	5	2	4	4	
7	5	5	4	5	4	5	5	5	5	1	4	1	4	5	
8	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	2	4	5	
9	4	5	3	4	4	5	4	4	5	2	4	1	5	5	
10	5	4	5	4	5	4	5	4	5	3	5	2	4	5	
11	5	4	3	4	5	5	4	5	5	2	4	1	5	4	
12	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	2	4	5	
13	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	2	5	5	
14	5	5	1	4	4	5	5	4	5	1	5	3	4	4	
15	3	4	1	4	4	1	4	5	1	3	5	1	3	5	

Vista de datos Vista de variables

## Anexo 9. Base de datos y resultado de la hipótesis

BASE DE DATOS SPSS.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 38 de 38 variables

	V1D1 P1	V1D1 P2	V1D1 P3	V1D1 P4	V1D1 P5	V1D1 P6	V1D1 P7	V1D1 P8	SUM_V1 D1	BAR_V1 D1	V1D2 P9	V1D2P1 0	V1D2P1 1	V1D2P1 2	V
1	3	4	5	4	4	4	5	5	34	3	5	2	5	2	
2	3	4	5	5	4	4	5	5	35	3	5	2	5	2	
3	5	5	5	5	5	5	5	2	37	3	5	1	1	1	
4	3	5	5	5	5	4	5	4	36	3	5	1	4	3	
5	5	5	5	5	5	4	5	4	38	3	5	3	5	1	
6	4	5	3	5	4	5	5	3	34	3	3	1	1	4	
7	5	5	4	5	4	5	4	3	35	3	3	1	2	4	
8	4	4	5	3	3	5	5	4	33	3	5	3	3	5	
9	3	5	3	5	3	5	4	1	29	2	5	2	1	5	
10	5	5	5	5	5	4	5	5	39	3	5	3	5	3	
11	4	4	5	5	5	4	5	1	33	3	5	2	5	2	
12	5	5	5	5	4	3	5	5	37	3	5	3	5	5	
13	5	5	5	4	3	5	4	3	34	3	4	4	1	3	
14	4	5	3	5	3	5	5	1	31	3	5	3	4	3	
15	5	1	5	5	5	5	4	5	35	3	5	1	5	5	

Vista de datos Vista de variables

### Resultado de la hipótesis

			Elementos de la Conversación	Elementos del habla	Habilidades Sociales	Entorno Virtual
Rho de Spearman	Elementos de la Conversación	Coeficiente de correlación	1,000	,443**	,910**	,700**
		Sig. (bilateral)	.	,000	,000	,000
		N	80	80	80	80
	Elementos del habla	Coeficiente de correlación	,443**	1,000	,753**	,321**
		Sig. (bilateral)	,000	.	,000	,004
		N	80	80	80	80
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,910**	,753**	1,000	,666**
		Sig. (bilateral)	,000	,000	.	,000
		N	80	80	80	80
	Entorno Virtual	Coeficiente de correlación	,700**	,321**	,666**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	,004	,000	.
		N	80	80	80	80

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

## Anexo 10. Confiabilidad del Instrumento de la variable Habilidades Sociales

### Fiabilidad de la variable Habilidades Sociales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,727	14

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1.Me siento cómodo cuando mi profesor(a) me realiza una corrección.	52,20	24,886	,506	,698
2.Tomo en cuenta las recomendaciones brindadas por mi profesor(a).	52,00	27,857	,083	,733
3.Me motivo cuando mi opinión concuerda con lo planteado por mi profesor(a).	52,93	16,352	,757	,635
4.Sientes que cuando pides que te ayude el profesor(a) eres escuchado.	52,27	26,352	,368	,713
5.¿Puedes expresar libremente lo que sientes y piensas frente a tu profesor(a) y compañeros?	52,33	27,810	,093	,732
6.Cuando realizas una pregunta, lo piensas antes de hacerla.	52,47	18,695	,669	,656
7.Sientes que cuando preguntas lo haces con respeto.	52,20	25,743	,480	,705
8.Cuando tu idea no concuerda con la de un compañero o profesor(a); defiendes tu parecer sin causar daño a otros con tu interrogante.	52,27	28,352	-,016	,739
9.Consideras que eres amable al momento de realizar una sugerencia a un compañero o al profesor (a).	52,07	22,638	,434	,700
10.Te produce estrés cuando te dan instrucciones para elaborar un producto.	54,47	26,410	,155	,734



11.Tomas en cuenta que cuando realizas un comentario sobre un trabajo de algún compañero puedes hacerlo sentir mal con tus palabras	52,13	28,267	-,002	,739
12.Sueles ponerte nervioso al opinar sobre algún tema	55,00	25,714	,388	,709
13.Al empezar una conversación inicias con un saludo.	52,40	25,686	,413	,708
14.Acostumbras decir "gracias" cuando recibes algo de otra persona.	51,93	26,781	,324	,717

## Confiabilidad del Instrumento de la variable Entorno Virtual

### Fiabilidad de la variable Habilidades Sociales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,705	12

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1.Consideras que ayuda a tu aprendizaje lo propuesto en las actividades de la plataforma Aprendo en Casa.	37,73	62,067	,333	,687
2.Las lecturas propuestas en las actividades tienen relación a los temas desarrollados por tu profesor (a)	37,67	65,810	,158	,714
3.Consideras que el contenido presentado en las actividades diarias es claro y entendible.	36,47	64,695	,251	,698
4.Se hace fácil descargar las actividades diarias en tu dispositivo electrónico (computadora, laptop, tablet o celular).	37,93	68,781	,059	,725
5.Crees que los audios y videos utilizados en la plataforma "Aprendo en Casa" hacen más fácil tu aprendizaje de los temas.	36,47	64,695	,251	,698
6.Crees que el lenguaje utilizado en esta plataforma "Aprendo en Casa" es claro y preciso.	37,93	58,781	,509	,661
7.Crees que el uso de la plataforma "Aprendo en Casa" puede ayudar a comprender mejor la explicación teórica del profesor(a).	37,93	55,924	,652	,638

8.Tu profesor (a) te hace más fácil el entendimiento de esta plataforma "Aprendo en Casa"	37,93	60,495	,427	,673
9.Te has sentido motivado cada vez que has tenido una clase con video conferencia o video llamada con tu profesor(a).	37,93	57,067	,594	,648
10.Piensas que te cuesta mucho prestar atención en una video llamada o en una video conferencia.	37,93	68,781	,059	,725
11.Consideras que el uso del Whatsapp facilita la comunicación con tu profesor(a).	37,60	57,971	,533	,657
12.Crees que mediante el uso del Whatsapp se produce una mejor comunicación y colaboración entre compañeros.	36,73	64,067	,310	,690



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CORRALES DEL RIO DILSON estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "HABILIDADES SOCIALES Y ENTORNO VIRTUAL EN ESTUDIANTES DEL IV CICLO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 172 BUSTAMANTE Y RIVERO, LIMA, 2020", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada 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 publicada, ni presentada 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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
CORRALES DEL RIO DILSON <b>DNI:</b> 44129603 <b>ORCID</b> 0000-0002-2730-3541	Firmado digitalmente por: CCORRALESRI27 el 21-01- 2021 05:31:04

Código documento Trilce: INV - 0020371