



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias
sociales, Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de
Pampa Grande**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTOR:

Herrera Gálvez, José Líder (ORCID: 0000-0003-1807-6866)

ASESOR:

Dr. Fernández Cueva, Amado (ORCID: 0000-0002-5307-3583)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y calidad educativa.

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mi esposa Silvia Lucero, que, a pesar de las dificultades, siempre estuvo presente para darme apoyo incondicional; a mis amados hijos Emily Trinidad, José Antonio y Daniel Alejandro por las fuerzas que me inspiran; a mi padre José Isabel por su inmenso amor brindado desde que mi madre dejó de existir cuando yo, ni aún tenía 5 años de edad y especialmente a Dios por la oportunidad que me brinda de fortalecer mi vida profesional

José Líder.

Agradecimiento

A nuestra institución formadora, Universidad César Vallejo, filial Chiclayo, por la oportunidad brindada para desarrollarnos profesionalmente en el campo educativo mediante los estudios de posgrado, a su distinguida plana docente quienes pusieron a su disposición sus conocimientos y experiencia en cada una de las asignaturas del plan de estudio y al Dr. Amado Fernández Cueva, por haber asesorado y permitir concluir con éxito el presente trabajo de investigación.

El autor

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MARCO METODOLÓGICO.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	15
3.6. Métodos de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	40

Índice de tablas

Tabla 1.	Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas	18
Tabla 2.	Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	21
Tabla 3.	Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente los recursos económicos	24

Índice de figuras

Figura 1.	Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas	20
Figura 2.	Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	23
Figura 3.	Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente los recursos económicos	26

Resumen

En el contexto de la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, producto del ejercicio de la práctica diaria como docente, se ha podido evidenciar deficiencias respecto al desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, manifestándose en las diferentes actuaciones de los alumnos a lo largo del desarrollo de las clases y en los envíos de sus productos o evidencias, razones suficientes que conllevan a realizar el presente trabajo de investigación cuyo objetivo general fue determinar la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, en la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, dicha investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva causal, dirigida a una muestra de 26 estudiantes del cuarto grado de secundaria a quienes se les aplicó un cuestionario de 15 preguntas, cuyos datos fueron analizados e interpretados para luego concluir que los entornos virtuales si influyen en el logro de las competencias del área de ciencias sociales, lo cual refleja el poco interés por utilizarlos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Entornos virtuales, competencias, ciencias sociales.

Abstract

In the context of the José Jiménez Borja de Pampa Grande Secondary Educational Institution, as a result of the exercise of daily practice as a teacher, deficiencies have been evidenced regarding the development of competencies in the area of social sciences, manifested in the different actions of the students Throughout the development of the classes and in the shipments of their products or evidence, sufficient reasons that lead to carry out this research work whose general objective was to determine the perception that students have regarding the influence of virtual environments on the development of competencies in the area of social sciences, at the José Jiménez Borja de Pampa Grande Educational Institution, said research was developed under a quantitative approach, of a causal descriptive type, aimed at a sample of 26 fourth grade high school students who were applied a questionnaire of 15 questions, the data of which was analyzed and interpreted to later conclude that virtual environments do influence the achievement of competencies in the area of social sciences, which reflects the little interest in using them during the teaching-learning process.

Keywords: Virtual environments, skills, social sciences

I. INTRODUCCIÓN

La coyuntura educativa actual en el mundo provocada por la COVID 19 ha traído como consecuencia que los sistemas educativos tengan que adecuar su metodología de trabajo al empleo de los entornos virtuales, dando lugar a una nueva normalidad mediante clases no presenciales, lo cual hizo más evidente la brecha digital existente en los estudiantes (Covarrubias, 2021), generando una enorme crisis en el sector educativo mundial que ha obligado a los países a implementar estrategias como plataformas por internet, televisión, radio y teléfono celular para continuar con el aprendizaje de los estudiantes (Rogers & Sabarwal (2020), sin embargo, su utilidad pedagógica tienen ciertas limitaciones para adaptarlas a la práctica docente y de los propios estudiantes y su familia, lo cual requiere de estrategias de intervención orientadas al fortalecimiento de las competencias digitales de los maestros (Guillén-Gámez et al., 2020), obligando a las Instituciones educativas a implementar experiencias innovadoras para el uso pertinente de los entornos virtuales en la modalidad a distancia (Bortulé et al., 2020), de tan manera que su utilización en el sistema educativo, contribuye a transformar el concepto tradicional de educación, al establecimiento de una enseñanza tecnológica que promueva la autonomía y el trabajo colaborativo para el aprendizaje (Área & Gonzales, 2015).

El contexto latinoamericano, no ha sido ajeno al problema de la educación a distancia, obligando a los países a gestionar cambios en su sistema educativo a partir de la incorporación de los entornos virtuales en el proceso docente educativos de sus alumnos (Basogain Olabe & Olmedo Parco, 2020), tal es así que en el contexto venezolano, el sistema educativo comparte la educación entre la virtualidad y lo remoto y los entornos virtuales constituyen el soporte para el trabajo entre docentes y estudiantes (Dorrego, 2021), obligando a los sistemas educativos a capacitar a sus docentes en el manejo de los entornos virtuales acorde con sus necesidades (Sierra et al., 2018), pues según Gabarda (2015) los docentes de los países latinoamericanos, están menos preparados que los europeos o países desarrollados, para gestionar las TIC en el proceso docente educativo, lo cual requiere urgente intervención por parte de los estamentos involucrados.

En el contexto actual peruano, existe un promedio de 9.9 millones de alumnos que están recibiendo clases de manera no presencial, de los cuales solo el 39% de la zona urbana y el 5% en la zona rural tienen acceso a internet (Lechleiter & Vidarte, 2020), por otro lado, respecto a las capacitaciones en tecnologías, según el reposte del MINEDU (2019), solo acudieron el 38,7 % de los docentes del nivel secundario en la zona urbana y el 24.3 % de la zona rural, resultados que ponen en evidencia que, los docentes que laboran en el sistema educativo básico regular peruano, sobre todo el estatal, estuvieron con serias desventajas para asumir una educación bajo la modalidad virtual, al no estar capacitados para tal fin, asimismo, la poca disposición para aprender e incorporar los entornos virtuales en sus experiencias de aprendizaje (Cachique, 2018), sumado a ello, la brecha que existe respecto a los recursos tecnológicos y la infraestructura inadecuada, sobre todo en la zonas alejadas del Perú profundo (Gómez-Arteta & Escobar-Mamani, 2021), dando lugar a un proceso remoto que en sus inicios comenzó priorizando algunas áreas curriculares, como son desarrollo personal ciudadanía y cívica, ciencias sociales, matemática, comunicación y ciencia y tecnología (Bustamante, 2021), para luego generalizar en todas las áreas curriculares.

En el contexto de la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, producto del ejercicio de la práctica diaria como docente, se ha podido evidenciar deficiencias respecto al desarrollo de las competencias en el área de ciencias sociales en la modalidad a distancia, manifestándose en las diferentes actuaciones de los alumnos a lo largo del desarrollo de las clases y en los envíos de sus productos o evidencias donde se pone de manifiesto las deficiencias para el logro de los desempeños, sumado a ello, la poca participación del estudiantes durante el desarrollo de las sesiones programadas en las experiencias de aprendizaje, lo cual trae consigo que no se logren los aprendizajes esperados según las competencias planificadas, motivos suficientes que conllevan a realizar el presente trabajo estudio, cuyo problema queda formulado de la siguiente manera: ¿Cuál es la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, en la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande?

Desde la perspectiva teórica, un trabajo investigativo se justifica, siempre y cuando sus hallazgos se orienten a provocar un impacto en el conocimiento y que sirva como soporte a futuros estudios relacionados con el tema (Baena 2017) por lo tanto, el presente estudio, es importante ya que está sustentado en la teoría cognitiva social y la teoría de las comunidades del aprendizaje virtual, y serán utilizados como fuente de consulta para investigaciones futuras relacionados con la temática de la educación virtual en el área de ciencias sociales.

En lo práctico, un estudio es importante siempre y cuando proponga alternativas para solucionar situaciones problemáticas concretas en un contexto específico (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018), por lo tanto, las conclusiones a las que se llegue en el presente estudio, constituirán el punto de partida para plantear soluciones viables a problemas del campo educativo relacionados con al empleo de la virtualidad en el logro de las competencias.

En la dimensión social, según Arbaiza (2014), un trabajo de investigación se justifica en la medida que sus hallazgos se orientan a promover mejoras en ciertos aspectos de la sociedad, por tanto, el presente estudio es importante ya que analiza la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de CCSS, cuyos hallazgos servirán para proponer estrategias de mejora al desempeño docente donde los beneficiados serán los alumnos quienes en un futuro tendrán un mejor desenvolvimiento en la sociedad.

Por lo descrito anteriormente, se propone como objetivo general: Determinar la percepción que tienen los alumnos respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, en la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande, el mismo que se materializa con apoyo de los objetivos específicos siguientes.

- Diagnosticar el tipo de entornos virtuales que utilizan los profesores del área Ciencias Sociales de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande
- Diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en la dimensión construye interpretaciones históricas del área de ciencias sociales.
- Diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en la dimensión gestiona responsablemente el espacio y el ambiente del área de ciencias sociales.
- Diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en la dimensión gestiona responsablemente los recursos económicos del área de ciencias sociales.

II. MARCO TEÓRICO.

Luego de indagar información en los diferentes repositorios respecto a la temática en cuestión, a nivel internacional se menciona a Cedeno (2019), quien realizó un estudio en el contexto ecuatoriano sobre entornos virtuales de aprendizaje y su rol en el proceso formativo, investigación de tipo cualitativa, empleando una encuesta, la misma que estuvo dirigida a 100 alumnos que cursan el bachillerato en la Unidad Educativa de Ambato Ecuador, llegando en una de sus conclusiones a afirmar que los profesores que laboran bajo la modalidad virtual, deben desarrollar una serie de competencias para diseñar los recursos necesarios para que los estudiantes aprendan los nuevos conocimientos a partir del análisis y reflexión colaborativa.

Contreras-Colmenares y Gracés Díaz (2019), en su estudio sobre ambientes virtuales de aprendizaje: deficiencias de uso en los alumnos, desarrollado bajo el enfoque mixto, de tipo descriptivo, siendo los informantes 20 estudiantes de la Institución Educativa Nuestra señora de la Paz de Santander Colombia, a quienes se les administró un cuestionario estructurado con ítems abiertos y cerrados cuyo propósito fue evaluar las habilidades que desarrollan los estudiantes cuando se apoyan en los entornos virtuales, llegando a concluir que para desarrollar actividades de aprendizaje utilizando los entornos virtuales, es necesario que los alumnos comprendan cada paso, además de tener conocimiento respecto al manejo de los recursos tecnológicos.

Aguilar y Otuyemi (2020), en su artículo de revisión sobre importancia de los entornos virtuales en los procesos formativos, estudio de tipo descriptivo a partir del análisis documental de información proveniente de artículos, ponencias y tesis del contexto latinoamericano, relacionadas con el tema de los entornos virtuales desarrollados durante los años 2011 y 2019, llegando a concluir que desde la perspectiva de los diversos autores, los entornos virtuales son beneficiosos para el aprendizaje ya que constituyen medios de interacción entre docentes y estudiantes, asimismo, sirven para el acceso a la información y compartirla con los demás, además, conllevan a fomentar el desarrollo del aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico, trabajo colaborativo y la comunicación con los demás.

Chaparro y Caballero (2017), en su estudio sobre desarrollo del pensamiento social a través de los ambientes virtuales, estudio de tipo mixto basado en la recolección y análisis de información desde los enfoques cuantitativos y cualitativos mediante pruebas de entrada y de salida para determinar el desempeño de los estudiantes, llegando a concluir que los entornos virtuales de aprendizaje han contribuido de manera positiva en la mejora del desempeño en la competencia de pensamiento social en historia colombiana, asimismo, se evidenció mejora cualitativa en cuanto a la entrega de los trabajos, participación en foros, construcción de mapas por parte de los estudiantes involucrados en el estudio.

Arenas (2018), realizó un estudio titulado objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de la asignatura de CCSS, investigación de tipo cualitativa con enfoque de investigación acción, con una muestra de 32 alumnos cuyas edades fluctúan entre 12 y 14 años, utilizando como técnicas la entrevista y la revisión documental y como instrumentos la guía de entrevista, la ficha de registro y el diario de campo, que luego de analizar y discutir los datos se llegó a concluir que la mediación tecnológica en el aula de clase con entornos virtuales de aprendizaje, necesita sistematizar las actividades con la finalidad de redireccionar las estrategias de enseñanza para que los estudiantes logren aprendizajes significativos, asimismo, se debe incentivar a los profesores para que se atrevan a traspasar el tradicional uso del texto y la clase magistral por el empleo de los entornos virtuales con ideas que por lo general están en mente pero que no se materializan.

En el ámbito nacional, se cita a García (2020), quien realizó una investigación sobre el empleo del aula virtual Google Classroom en el proceso formativo de los alumnos del quinto grado del nivel secundario de una Institución Educativa secundaria de Iquitos, estudio de tipo descriptivo con diseño no experimental transversal dirigido a una muestra de 24 estudiantes del 5° año de secundaria, a quienes se les administró un cuestionario sobre nivel de aceptación del uso del aula virtual, llegando a concluir que utilizando los entornos virtuales, los estudiantes tienen una participación activa en el desarrollo de sus clases,

además, la mayoría maneja eficientemente el aula virtual y lo empelan para desarrollar sus clases y también fuera del horario establecido.

Sánchez (2020) realizó un estudio sobre planificación de unidades didácticas utilizando la modalidad virtual para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas en alumnos de secundaria, desarrollada bajo el enfoque cualitativo, dirigido a estudiantes del nivel secundario a quienes se les aplicó los instrumentos de trabajo de campo para luego concluir que el uso de plataformas como zoom y Google Classroom y de herramientas como mentimeter, padlet, entre otras, durante las actividades de aprendizaje ha permitido desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas, propia del área curricular de ciencias sociales.

El uso de los entornos virtuales en el campo educativo se sustentan en la teoría cognitiva social que sustenta que las personas humanas se fortalecen con las interacciones del entorno social, ya que según Bandura, la funcionalidad del ser humano es producto de una diversidad de interacciones mutuas entre aspectos emocionales, personales y situaciones del entorno ambiental, sabiendo que la información se organiza a nivel cognitivo como un agrupamiento simbólico que sirve como base para su actuar, en tal sentido, el proceso de aprendizaje constituye una acción de elaboración de información, donde el aprendizaje se concreta cuando se realizan las actividades utilizando los materiales electrónicos impresos, al observar los modelos y al poner en práctica las instrucciones que conlleve a conservar los resultados novedosos y descartar los que no son relevantes (Guerri, 2021).

Por otro lado, los entornos virtuales también se fundamentan en la teoría de las Comunidades de Aprendizaje Virtual (CAV), entendidas como un conjunto de redes interactivas que conducen y dinamizan el aprendizaje guiado por patrones de organización entre sus integrantes, lo cual constituye una respuesta particular que responde a las necesidades del entorno social, promoviendo de manera activa la comunicación entre el entorno ambiental, el aula de clase y el proceso docente educativo, incentivando el interés por la enseñanza y el aprendizaje, la colaboración mutua entre los involucrados, buscando permanentemente la

adquisición de nuevos conocimientos y el éxito en las estrategias que se utilizan Rubio, J., & Perlado (2015).

Asimismo, la propuesta considera el modelo TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge), propuesto por Mishra & Koehler, quienes precisan que para iniciar con una buena práctica en el uso de los entornos virtuales, se ponen de manifiesto tres componentes de conocimientos básicos que son los contenidos curriculares (CK - Content Knowledge) que comprenden el conjunto de conocimientos propios de una asignatura, curso o área que se enseña o aprende y que es de manejo principal por el docente, la pedagogía (PK - Pedagogical Knowledge) que es el conocimiento a profundidad respecto a los procesos pedagógicos y didácticos que se ponen de manifiesto en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual requiere de una comprensión de la teoría y enfoques cognitivos y sociales que se ponen de manifiesto con los estudiantes y la tecnología (TK - Technological Knowledge) que es un tipo de conocimiento con una dinámica muy cambiante en comparación a los anteriores, lo cual requiere que las personas comprendan las tecnologías de la información y sean capaces de aplicarlas de manera eficiente en su accionar cotidiano (Balladares 2019).

Los entornos virtuales son definidos como aplicaciones informáticas elaboradas con la finalidad de facilitar la comunicación pedagógica en los estudiantes a lo largo del proceso docente educativo, ya sea de manera presencial, a distancia o mixta (Silva 2017), por otro lado, Medina, et al. (2016)⁹ definen los entornos virtuales como los espacios o medios ambientes en la red donde se establece actividades comunicativas e interactivas entre profesores y alumnos, en dicho escenario, se materializan los recursos disponibles para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje; finalmente, López y Ortiz, (2018) lo define como aquellos recursos complementarios de la gestión y la labor docente orientados a mejorar los proceso docente educativos que conlleven a promover aprendizajes en los involucrados

Los entornos virtuales tienen como características principales: la colaboración, entendida como aquellas acciones que promueven las actividades multilaterales orientadas a la superación académica de las instituciones participante (UNAM 2018). La interactividad, definida como la relación entre los

colaboradores y las herramientas tecnológicas a lo largo del desarrollo de las sesiones de aprendizaje (Cando et al 20217); la flexibilidad, aquella característica que permite diversificar las estructuras modos y formas de organización del estudio (Morado 2017) y la estandarización, orientada a simplificar el uso de la tecnologías con que se cuenta y las nuevas, centrando sus interfaces al uso y acceso más amplio de los productos y servicios tecnológicos (Murrieta 2016).

Los entornos virtuales son importantes en el campo educativo ya que sirven para complementar las actividades de la educación presencial, obteniendo y generando material informativo en versión digital como textos, imágenes, audios, simulaciones, etc., para acceder a ellos cuando sea necesario (Blanco y Anta 2016), por otro lado, los entornos virtuales de aprendizaje son importantes porque promueven el desarrollo de habilidades interpersonales a través de la interacción entre profesores y alumnos, cuyo resultado se ve reflejado durante el trabajo colaborativo cuando desarrollan actividades de trabajo en equipo (Marzoa, 2016), y finalmente, López (2015) refiere también que los entornos virtuales son muy importantes para la evaluación, ya que se convierten en medios de seguimiento de aprendizaje durante el proceso docente educativo, brindando a los alumnos la oportunidad de autoevaluarse así como ofrecer retroalimentación.

La educación virtual, asume cambios preponderantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, al respecto, Varguillas & Bravo (2020) precisan que el empleo de los entornos virtuales no solo brinda herramientas y recursos para el aprendizaje, por el contrario, proporcionan espacios para promover las interacciones y experiencias innovadoras de interconexión, para enfrentar a una realidad que avanza significativamente gracias a la presencia masiva de la virtualidad y el uso de las herramientas tecnológicas por parte de los docente que conlleven a desarrollar las competencias digitales de los alumnos (Acevedo-Duque ,et al 2020).

Para implementar los entornos virtuales en el sistema educativo, se debe considerar dos aspectos que son de mucha importancia: por un lado, las nuevas estrategias didácticas que se van a utilizar con sus respectivas adecuaciones curriculares que conlleven al desarrollo de clases cada vez más participativas orientadas a investigar y producir nueva información, antes que la reproducir o

memorizar los contenidos y por otro lado, el manejo adecuado de los recursos, bajo criterios de rigurosidad ética y la promoción del uso adecuado del tiempo que garantice un aprovechamiento óptimo de los entornos virtuales, de tal manera que no desvirtúe su uso en el proceso educativo (Román 2017).

El éxito escolar dentro de las organizaciones educativas de cualquier nivel se debe al buen uso que se les brinde a los entornos virtuales, en la medida que sirvan como soporte complementario a la educación presencial, ya que permite el intercambio de información, la organizando de recursos educativos en versión digital (textos, imágenes, audio, juegos, etc.) los mismos que deben ser distribuidos a los estudiantes de manera oportuna según el propósito planteado. El buen uso de los recursos virtuales se produce cuando sirve para desarrollar la autonomía del estudiante durante el aprendizaje, lo cual implica tener en cuenta la disponibilidad, accesibilidad, tiempo, etc. (Cedeño, 2019; Blanco & Anta, 2016).

De acuerdo al Currículo Nacional de Educación Básica Regular, vigente para el sistema educativo peruano desde el año 2016, se fundamenta en el enfoque por competencias, en ese sentido, resulta importante responder la siguiente interrogante: ¿Qué implica ser competente?; lo cual ,hace suponer que se refiere a una persona que comprende el contexto donde se desarrolla y evalúa las distintas posibilidades para resolver situaciones, para lo cual debe partir de la identificación de los saberes básicos para poner en práctica las potencialidades que posee, analizar el entorno y proponer las soluciones más pertinentes a las situaciones que se presenta, haciendo uso de sus habilidades (Suarez, 2014). Por ello, para alcanzar el desarrollo de ciertas competencias, se debe partir de una planificación ordenada y sistémica, organizada de manera escalonada por ciclos, según el nivel de desarrollo de los estudiantes que conlleven a lograr dichas competencias a lo largo del desarrollo del sistema educativo hasta alcanzar el perfil de egresado (Russell et al., 2016). Es importante resaltar que ser competente no es sinónimo de acumular contenidos o información, por el contrario, estos sirven para poder desenvolverse mejor frente a una situación.

Las competencias son definidas como actuaciones integrales capaces de la articulación, activación, movilización, síntesis y combinación de un conjunto de saberes (conocer, hacer y ser) con sus diversos atributos (López, 2016), por otro

lado, el Ministerio de Educación (2016) define las competencias como las facultades que poseen las personas para combinar diversas capacidades con la finalidad de alcanzar un propósito determinado frente a una determinada situación, actuando con pertinencia y sentido ético. Ser un estudiante competente implica diagnosticar los conocimientos y habilidades que cada individuo posee, combinarlas de manera pertinente para solucionar una situación o alcanzar un propósito, combinando además determinadas características individuales y habilidades socioemocionales que conlleven a interactuar de manera eficaz con los demás.

El área curricular de CCSS, pretende que los alumnos logren una formación como ciudadano consciente del entorno social donde vive y el rol que cumple como sujeto histórico, con la finalidad de asumir compromisos y se constituyan en agentes de cambio de la sociedad, a través de una adecuada gestión de los recursos financieros y ambientales, promoviendo la identidad de los estudiantes hacia su país buscando tomar conciencia respecto a estar formando parte de un colectivo que siendo divergente, comparten la misma historia y participan construyendo un mejor futuro (MINEDU 2016). El área de CCSS busca el desarrollo de las siguientes competencias:

Construye interpretaciones históricas, la misma que se pone de manifiesto cuando el alumno asume una postura crítica respecto hechos y procesos históricos que conllevan a la comprensión de los acontecimientos del siglo XXI, mediante el empleo de diferentes fuentes, la comprensión de los cambios, permanencias, simultaneidades y secuencialidades de tiempo que conlleven a explicar sus diversas causas y consecuencias, reconociéndose como sujeto histórico producto del pasado que construye su futuro. El desarrollo de dicha competencia, implica combinar las capacidades siguientes: interpretar de manera crítica diversas fuentes, comprender el tiempo histórico y elaborar explicaciones respecto a los procesos históricos (Ministerio de Educación 2016).

La competencia gestiona responsablemente el espacio y el ambiente, se evidencia cuando el alumno llega a tomar decisiones orientadas a satisfacer las necesidades asumiendo una postura crítica y perspectiva centrada en el desarrollo sostenible, evitando dejar en riesgo a las futuras generaciones,

participando en diferentes acciones que conlleven a disminuir la vulnerabilidad de la sociedad ante los desastres, comprendiendo al espacio como una construcción social dinámica donde interactúan componentes naturales y sociales en un tiempo determinado, donde el ser humano cumple un rol fundamental. El desarrollo de dicha competencia implica el desarrollo de las capacidades siguientes: comprender la relación entre los componentes naturales y sociales, manejar fuentes de información para la comprensión del espacio geográfico y generar acciones orientadas a la preservación del ambiente (Ministerio de Educación 2016).

La competencia gestiona responsablemente los recursos económicos, se pone de manifiesto cuando el alumno está en condiciones de administrar los recursos individuales y familiares, asumiendo una postura crítica respecto a su manejo informado y responsable, lo cual supone reconocerse como agente económico, la comprensión de la función de los recursos económicos para satisfacer las necesidades y cómo funciona el sistema económico y financiero. El desarrollo de dicha competencia implica combinar las capacidades siguientes: comprender el funcionamiento del sistema económico y financiero y tomar decisiones económicas y financieras (Ministerio de Educación 2016).

III. MARCO METODOLÓGICO.

3.1. Diseño y Tipo de investigación

Considerando el propósito principal que se persigue en el presente trabajo de investigación, orientado a determinar la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, en la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, le corresponde el tipo de investigación descriptiva causal, pues según Bernal (2016) refiere que los estudios descriptivos, están orientados a reseñar, mostrar, identificar o describir rasgos, situaciones o alguna particularidad respecto a una variable causa o independiente y su influencia en otra variable efecto o dependiente.

En concordancia con el tipo de estudio planteado en el presente trabajo investigativo, se le asigna el diseño descriptivo causal simple, el mismo que queda esquematizado a continuación:



M: Muestra de estudio

O: Observación a la variable independiente o variable causa

X: observación a la variable dependiente o efecto

3.2. Variables y operacionalización.

- Variable Independiente: Entornos virtuales
- Variable Dependiente: Competencias en ciencias sociales

3.2.1. Definición conceptual

Variable: Entornos virtuales

Los entornos virtuales son aquellos recursos complementarios de la gestión y la labor docente orientados a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje que conlleven a promover aprendizajes en los involucrados (López y Ortiz, 2018)

Variable: Competencias de ciencias sociales.

Se definen como las facultades que poseen las personas para combinar diversas capacidades con la finalidad de alcanzar un propósito particular frente a una determinada situación, actuando con pertinencia y sentido ético (Ministerio de Educación 2016).

3.2.2. Definición operacional

Variable: Entornos virtuales

En el presente estudio, los entornos virtuales constituyen un conjunto de herramientas pedagógicas que pone en práctica el docente durante el trabajo sincrónico y asincrónico con sus estudiantes, con la finalidad de gestionar los aprendizajes en las diferentes competencias del área de ciencias sociales y serán diagnosticados mediante una entrevista aplicada a los docentes del área que laboran en la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande teniendo en cuenta los siguientes indicadores:

Entornos virtuales para el trabajo sincrónico

- Uso de videoconferencia
- Uso del Chat

Entornos virtuales para el trabajo asincrónico

- Gestión de plataforma virtual
- Gestión de correo electrónico
- Gestión del WhatsApp
- Gestión de recursos

Variable: Competencias en ciencias sociales

Las competencias en el área de ciencias sociales constituyen los aprendizajes que se espera lograr por parte de los estudiantes y serán evaluadas mediante el cuestionario de percepción aplicado a estudiantes, el mismo que consta de 15 preguntas elaboradas en función a las competencias construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente y gestiona responsablemente los recursos económicos, cuyos indicadores se describen a continuación:

Construye interpretaciones históricas

- Utilizan fuentes históricas
- Ubican hechos y sucesos históricos
- Explican hechos y sucesos históricos

Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

- Describen elementos naturales y sociales
- Ubican elementos naturales y sociales en espacios geográficos
- Reconocen causas y consecuencias de los problemas ambientales
- Cuidado del ambiente escolar

Gestiona responsablemente los recursos económicos

- Explica roles frente a los procesos económicos
- Acciones para el uso del dinero y el ahorro
- Asume posición crítica frente a las actividades económicas informales

3.3. Población, muestreo y muestra

En el presente trabajo, la población lo constituye 40 alumnos del 4° grado A y B del nivel secundario de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, cuyas edades fluctúan entre 15 y 17 años, quienes provienen del centro poblado y sus alrededores donde los padres de familia se dedican principalmente a desarrollar las actividades agrícolas, crianza de animales menores y pequeños comerciantes.

La muestra en el presente trabajo de investigación quedó conformada por 26 estudiantes de ambas secciones a quienes se les aplicó los instrumentos de trabajo de campo, elegidos considerando el muestreo no probabilístico intencional a decisión del autor del presente trabajo de investigación, teniendo en consideración la viabilidad para el acceso a la aplicación de los instrumentos de trabajo de campo. Al respecto, Gallardo (2017) precisa que los muestreos no probabilísticos intencionales son poco confiable ya que sus componentes son considerados según la perspectiva del autor de la investigación.

La unidad de análisis en el presente trabajo de investigación lo conforman los alumnos del cuarto grado del nivel secundario de la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Teniendo en consideración los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación, se utilizaron como técnicas para recoger información la entrevista y la encuesta.

La técnica de la entrevista sirvió para diagnosticar el tipo de entornos virtuales que utilizan los docentes del área curricular de Ciencias Sociales de la I. E. secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, durante el trabajo sincrónico y asincrónico con sus estudiantes, la misma que consta de 6 ítems abiertos y que fueron aplicados a los dos docentes que laboran en las áreas curriculares antes mencionadas.

La técnica de la encuesta, permitió diagnosticar la percepción que tienen los alumnos de la I. E. Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, dicho instrumento consta de 15 preguntas, elaboradas por el autor del presente estudio en base a las competencias del área que son construcción de interpretaciones históricas, gestionar de manera responsable el espacio y el ambiente y gestionar de manera responsable los recursos económicos y sometido a validación con profesionales en el tema utilizando el criterio de juicio de experto.

3.5. Procedimientos.

El proceso para recoger información de campo se inició aplicando una entrevista a los profesores del área de ciencias sociales, cuya información fue procesada de manera cualitativa, posteriormente se procedió a aplicar el cuestionario diagnóstico a los alumnos que conforman el grupo de estudio, con la finalidad de conocer la percepción que tienen los alumnos respecto a la influencia de los entornos virtuales en el logro de las competencias del área de ciencias sociales, dichos resultados se procesaron de manera estadística siguiendo la lógica del proceso investigativo.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los resultados obtenidos en el presente trabajo investigativo fueron procesados de manera cuantitativa y cualitativa, haciendo uso de la estadística

descriptiva y del software estadístico SPSS, dichos resultados se organizaron en tablas y figuras considerando sus respectivos valores, para posteriormente analizarlos e interpretarlos y arribar a las conclusiones respectivas.

3.7. Aspectos éticos

Confidencialidad

La naturaleza del presente trabajo de investigación, conlleva a la protección de la identificación de los participantes en el estudio, en este caso los alumnos del cuarto grado del nivel secundario de la I. E. Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande a fin de guardar en reserva sus datos por ser una población donde los participantes son menores de edad.

Veracidad

Las exigencias académicas, científicas y éticas, obligan a que el presente estudio se respalde en información real y objetiva, en tal sentido, el estudio se sustenta en criterios de veracidad respecto a las fuentes consultadas y de los informantes que participaron en el presente estudio.

IV. RESULTADOS

4.1. Descripción de resultados del cuestionario.

Para recolectar información en el presente trabajo investigativo, se aplicaron como instrumentos de trabajo de campo una guía de entrevista dirigida a los profesores del área de CCSS para diagnosticar el tipo de entornos virtuales que emplean los profesores del área curricular de CCSS y un cuestionario para diagnosticar la percepción que tienen los alumnos de la I. E. Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, respecto a la influencia de los entornos virtuales para desarrollar competencias del área de CCSS, cuyos resultados se describen a continuación.

4.1.1. Resultados de la entrevista dirigida a los profesores del área de CCSS de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande

Posterior a la aplicación de la guía de entrevista a los profesores del área de CCSS que trabajan en la I. E. Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, con el propósito de diagnosticar el tipo de entornos virtuales que emplean los profesores del área CCSS implicados en el estudio, se procesaron los resultados obtenidos producto de la entrevista a los dos docentes de área, ambos docentes nombrados con 19 y 26 años de servicio respectivamente y ubicados en la II y III escala magisterial.

En relación a los entornos virtuales empleados durante el trabajo sincrónico con sus estudiantes, los entrevistados refieren que durante sus clases utilizan preferentemente el WhatsApp ya sea por mensajería o videollamada y en otras ocasiones videoconferencias vía Google Meet, Messenger, Facebook, aunque excepcionalmente el teléfono para llamada personal a cada estudiante.

En relación al uso de entornos virtuales para el trabajo asincrónico, los docentes entrevistados refieren que utilizan preferentemente el WhatsApp y el correo electrónico, ya que permite gestionar rápidamente el envío de recursos como lecturas, imágenes, videos, mensajes, etc. Sin embargo, cuando se intenta utilizar el Google meet, hay muy poca conectividad por parte de los estudiantes.

4.1.2. Resultados del cuestionario aplicada a los alumnos del cuarto grado de secundaria de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande

Tabla 1

Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

Ítems	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Los entornos virtuales te permiten utilizar fuentes históricas para obtener información respecto a hechos o procesos históricos	Nunca	0	0.0
	A veces	14	53.9
	Siempre	12	46.1
Los entornos virtuales ayudan a clasificar diferentes tipos de fuentes históricas para obtener información de ellas.	Nunca	0	0.0
	A veces	22	84.6
	Siempre	4	15.4
Los entornos virtuales te ayudan a ubicar en orden sucesivo distintos hechos o sucesos históricos	Nunca	3	11.5
	A veces	19	73.1
	Siempre	4	15.4
Los entornos virtuales permiten explicar hechos o procesos históricos.	Nunca	0	0.0
	A veces	16	61.5
	Siempre	10	38.5
Los entornos virtuales ayudan a explicar las causas y consecuencias de los hechos históricos	Nunca	6	23.1
	A veces	11	42.3
	Siempre	9	34.6

Nota. Cuestionario aplicado a estudiante con fecha 10 de agosto del 2021

Respecto a los resultados presentados en la tabla 1, relacionado con la influencia de los entornos virtuales en la competencia construye interpretaciones históricas, posterior a la aplicación del cuestionario a los alumnos implicados en el estudio, se determinó que el 53% de los involucrados refieren que solo a veces los entornos virtuales permiten utilizar fuentes históricas sobre un hecho o proceso histórico, mientras que el 46.1 % manifiestan que lo hacen siempre y ninguno de ellos responde la opción nunca; por otro lado, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a clasificar diferentes tipos de fuentes históricas, la mayoría de los estudiantes que equivale al 84,6 % responden a veces, mientras que el 15,4 % refiere que siempre y ninguno de ellos precisa que nunca; asimismo, respecto a la pregunta si los entornos virtuales te ayudan a ubicar en orden secuencial diversos hechos o sucesos históricos, el 73.1 % de los estudiantes manifiesta que ayudan a veces, sin embargo, el 15.4 % puntualiza que lo hace siempre y el restante 11.5 % manifiesta que nunca; por otro lado, respecto a la pregunta si los entornos virtuales permiten explicar hechos o procesos históricos, el 61.5 % de los integrantes de la muestra de estudio manifiestan que a veces, sin embargo, el 38.5 % refieren que siempre y ninguno de los encuestado ha optado por la alternativa nunca, y finalmente, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a explicar las causas y consecuencias de los hechos históricos, el 42.30 % de los encuestados precisa que a veces, mientras que el 34.6 manifiestan que lo hacen siempre y el restante 23.1 % manifiestan que nunca, dichos resultados reflejan las deficiencias que muestran los estudiantes el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, más aún, en un contexto donde los entonos virtuales se han constituido en herramientas de trabajo pedagógico cuya influencia debe verse reflejada en el desarrollo de las tareas o evidencias que se tienen que presentar.

Figura 1

Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas.

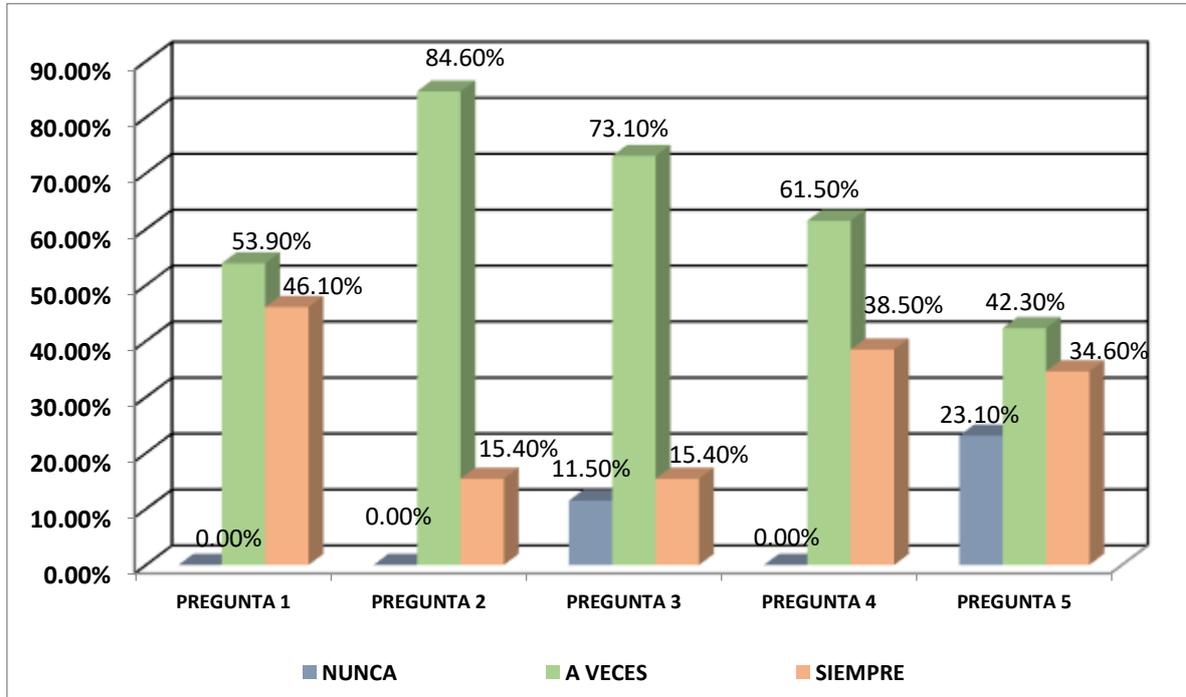


Tabla 2

Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

Ítems	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Los entornos virtuales ayudan a describir los elementos naturales y sociales de los grandes espacios del Perú	Nunca	0	0.0
	A veces	12	46.1
	Siempre	14	53.9
Los entornos virtuales permiten utilizar información y herramientas cartográficas para ubicar elementos naturales y sociales de los espacios geográficos	Nunca	0	0.0
	A veces	14	53.9
	Siempre	12	46.1
Los entornos virtuales permiten reconocer las causas y consecuencias de los problemas ambientales, territoriales y climáticos	Nunca	3	11.5
	A veces	15	57.7
	Siempre	8	30.8
Los entornos virtuales ayudan a proponer actividades orientadas al cuidado de su ambiente escolar y uso sostenible de los recursos naturales	Nunca	0	0.0
	A veces	19	73.1
	Siempre	7	26.9
Los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos	Nunca	0	0.0
	A veces	17	65.4
	Siempre	9	34.6

Nota. Cuestionario aplicado a estudiante con fecha 10 de agosto del 2021

En relación a los resultados presentados en la tabla 2, sobre la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona de manera responsable el espacio y el ambiente, según las repuestas a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a describir los componentes naturales y sociales de los grandes espacios del Perú, el 53.9 % de los estudiantes manifiestan que siempre, mientras que el 46.1 % afirman que a veces y ninguno de los encuestados responde la opción nunca; por otro lado, en relación a la pregunta si los entornos virtuales permiten utilizar información y herramientas cartográficas para ubicar componentes naturales y sociales de los escenarios geográficos, el 53,9 % de los encuestados responden a veces, mientras que el 46,1 % refiere que siempre y ninguno de ellos precisa que nunca; asimismo, respecto a la pregunta si los entornos virtuales permiten el reconocimiento de las causas y consecuencias de la problemática ambiental, territorial y climatológica, el 57.7 % de los estudiantes manifiesta que a veces, sin embargo, el 30.8 % puntualizan que lo hace siempre y el restante 11.5 % manifiesta que nunca; por otro lado, respecto a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a proponer acciones destinadas a cuidar el ambiente escolar y empleo sostenible de los recursos de la naturaleza, el 73.1 % de los integrantes de la muestra de estudio manifiestan que a veces, mientras que, el 26.9 % refieren que siempre y ninguno de los encuestado ha optado por la alternativa nunca, y finalmente, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos, el 65.4 % de los encuestados precisa que a veces, mientras que el 34.6 manifiestan que lo hacen siempre y ninguno de los encuestados refieren que nunca, dicha información obtenida pone en evidencia las deficiencias que existen para desarrollar la competencia gestiona de manera responsable el espacio y el ambiente, ya que según la percepción de los alumnos la mayoría lo ubica en la categoría de a veces, lo cual refleja las dificultades existentes en cuanto al empleo de los entornos virtuales a lo largo del proceso formativo de los estudiantes involucrados en la investigación.

Figura 2

Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

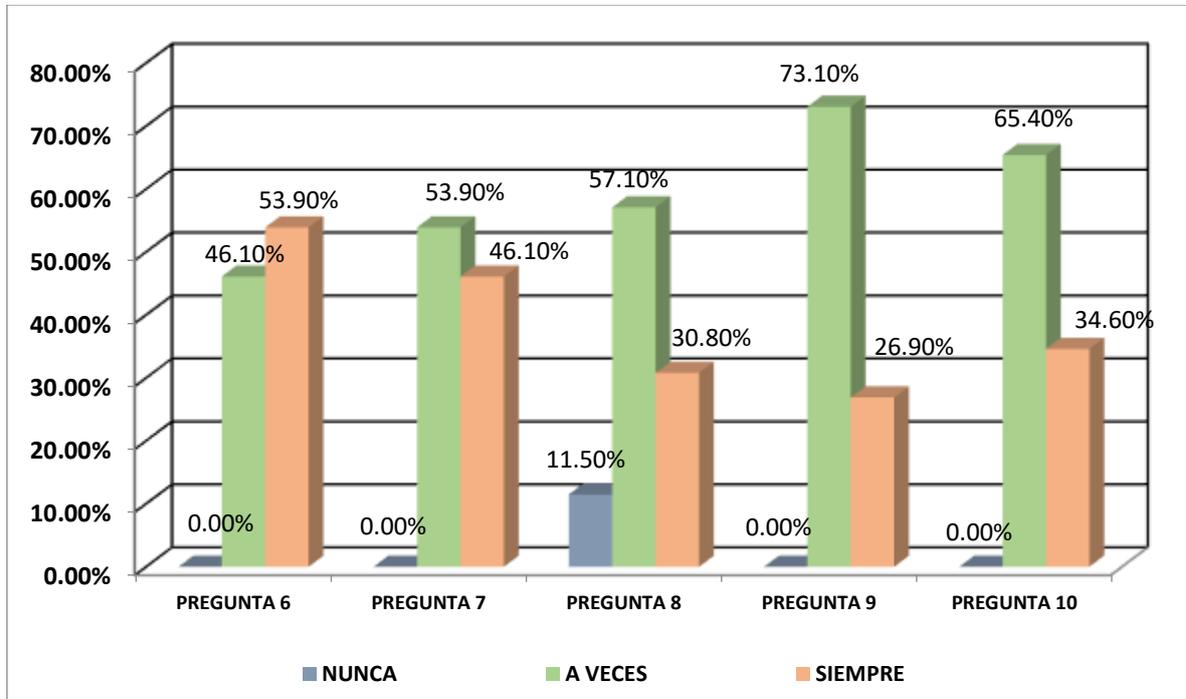


Tabla 3

Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente los recursos económicos.

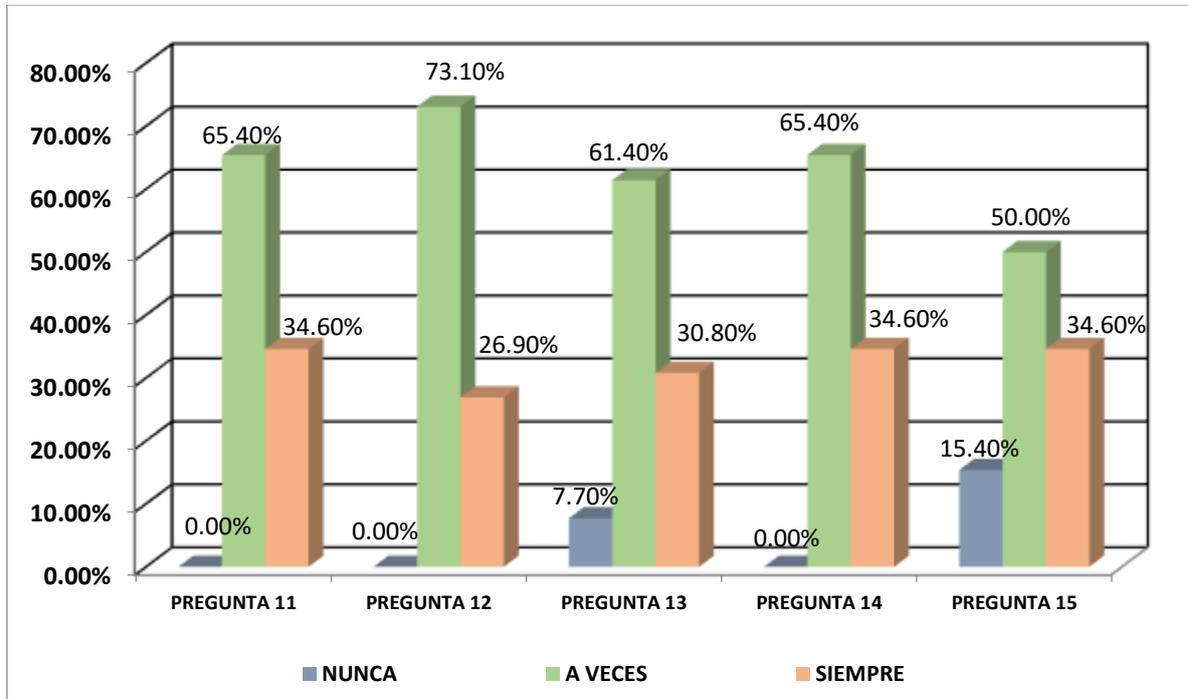
Ítems	Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Los entornos virtuales ayudan a explicar los roles que ejerce la familia, la empresa y el estado frente a los procesos económicos en el mercado	Nunca	0	0.0
	A veces	17	65.4
	Siempre	9	34.6
Los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos.	Nunca	0	0.0
	A veces	19	73.1
	Siempre	7	26.9
Los entornos virtuales permiten proponer acciones para el uso responsable del dinero e incentivar el ahorro	Nunca	2	7.7
	A veces	16	61.5
	Siempre	8	30.8
Los entornos virtuales ayudan a proponer alternativas de consumo responsable respecto a productos y servicios	Nunca	0	0.0
	A veces	17	65.4
	Siempre	9	34.6
Los entornos virtuales permiten argumentar una posición crítica, frente a las actividades económicas informales e ilegales	Nunca	4	15.4
	A veces	13	50.0
	Siempre	9	34.6

Nota. Cuestionario aplicado a estudiante con fecha 10 de agosto del 2021

Respecto a los resultados presentados en la tabla 3, relacionados con la influencia de los entornos virtuales en la competencia gestiona de manera responsable los recursos económicos, de acuerdo a las repuestas a la interrogante si los entornos virtuales ayudan a explicar las funciones que ejerce la familia, la empresa y el estado ante los procesos económicos en el mercado, el 65.4 % de los estudiantes refieren que a veces, mientras que el 34.6 % afirman que siempre y ninguno de ellos responde la opción nunca; asimismo, en relación a la pregunta si los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos, el 73,1 % de los encuestados responden a veces, mientras que el 26,9 % refiere que siempre y ninguno de ellos afirma que nunca; por otro lado, respecto a la pregunta si los entornos virtuales permiten proponer actividades que conlleven a un manejo ordenado del dinero e incentivar el ahorro, el 30.8 % de los estudiantes manifiesta que siempre, mientras que, el 61.5 % puntualizan que lo hace a veces y el restante 7.7 % manifiesta que nunca; asimismo, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a diseñar propuestas de consumo responsable de productos y servicios, el 65.4 % de los integrantes de la muestra de estudio manifiestan que a veces, mientras que, el 34.6 % afirman que siempre y ninguno de los encuestado ha optado por la alternativa nunca, y finalmente, en relación a la pregunta si los entornos virtuales permiten argumentar una postura crítica, ante las actividades económicas informales e ilegales, el 50.0 % de los encuestados precisa que a veces, mientras que el 34.6 manifiestan que lo hacen siempre y el restante 15.4 % responde la alternativa nunca, resultados que resaltan la problemática presentada con los alumnos involucrados en el estudio, respecto al desarrollo de la competencia gestiona de manera responsable los recursos económicos, pues, de acuerdo a la percepción de los estudiantes la mayoría lo ubica en la categoría a veces, resultados que permiten inferir la existencia del problema del uso de los entornos virtuales y sus efectos en el desarrollo de la competencia

Figura 3

Percepción de los estudiantes, respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de la competencia gestiona responsablemente los recursos económicos.



V. DISCUSIÓN

Luego de aplicar los instrumentos de campo, a los docentes y alumnos de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande, se procedió con el proceso de discusión de los resultados, teniendo en consideración los objetivos específicos propuestos en el presente estudio, el fundamento teórico y los antecedentes de investigación, según como se detalla:

En relación al objetivo específico 01, orientado a diagnosticar el tipo de entornos virtuales que utilizan los profesores del área CCSS de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, luego de aplicar una guía de entrevista a los dos profesores nombrados responsables de dicha área curricular, se logró determinar que, durante el trabajo sincrónico utilizan preferentemente el WhatsApp como medio de comunicación y en otras ocasiones videoconferencias vía Google Meet, Messenger, Facebook, pero con las limitaciones del caso por la falta de conectividad de los estudiantes, aunque excepcionalmente también utilizan el teléfono para llamada personal a cada estudiante. Por otro lado, para el trabajo asincrónico, los docentes entrevistados refieren también que utilizan preferentemente el WhatsApp y el correo electrónico, ya que permite gestionar rápidamente el envío de recursos como lecturas, imágenes, videos, mensajes, etc., dichos resultados nos permiten aseverar que el principal medio para interactuar durante la modalidad virtual entre docentes y alumnos en el área CCSS en la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande es el WhatsApp.

Como es evidente, el principal medio de interacción en la I. E. Secundaria José Jiménez Borja de Pampa es el WhatsApp, debido a la falta de recursos para utilizar otros entornos virtuales, lo cual constituye un problema serio de desigualdad y acceso a las tecnologías, tal como lo refiere Lechleiter & Vidarte, (2020) quien manifiesta que en el contexto actual peruano, existe un promedio de 9.9 millones de alumnos que están recibiendo clases de manera no presencial, de los cuales solo el 39% de la zona urbana y el 5% en la zona rural tiene acceso a internet, sumado a ello, la falta de capacitación de los maestros pues según el reporte del MINEDU (2019), solo acudieron el 38,7 % de los docentes del nivel secundario en la zona urbana y el 24.3 % de la zona rural, resultados que ponen

en evidencia que, los docentes que laboran en el sistema educativo básico regular peruano, sobre todo el estatal, estuvieron con serias desventajas para asumir una educación bajo la modalidad virtual, al no estar capacitados para tal fin, asimismo, la poca disposición para aprender e incorporar los entornos virtuales en sus experiencias de aprendizaje, sobre todo en los lugares alejados, pues según (Cachique, 2018), la brecha que existe respecto a los recursos tecnológicos es más evidente en la zonas alejadas del Perú profundo.

En relación al segundo objetivo específico cuyo propósito fue diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en la dimensión construye interpretaciones históricas del área de CC SS en los alumnos de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, luego de aplicar el cuestionario a los integrantes de la muestra de estudio, los hallazgos más importantes revelan que el 53% de los participantes, refieren que solo a veces los entornos virtuales les permiten utilizar fuentes históricas sobre un hecho o proceso histórico, por otro lado, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a clasificar diferentes tipos de fuentes históricas, la mayoría de los estudiantes que equivale al 84,6 % responden que solo a veces, algo similar ocurre con la pregunta sobre pregunta si los entornos virtuales te ayudan a ubicar de manera ordenada distintos hechos o sucesos históricos, el 73.1 % de los estudiantes también manifiesta que ayudan a veces y respecto a la pregunta si los entornos virtuales permiten explicar hechos o procesos históricos, el 61.5 % de los integrantes de la muestra de estudio manifiestan que a veces, dichos resultados reflejan las deficiencias que muestran los estudiantes para el desarrollo de la competencia construye interpretaciones históricas, más aún en un contexto donde los entornos virtuales se han constituido en herramientas de trabajo pedagógico cuya influencia debe verse reflejada en el desarrollo de las tareas o evidencias que se tienen que presentar.

Al respecto, Aguilar y Otuyemi (2020) afirman que los entornos virtuales son beneficiosos para el aprendizaje ya que constituyen medios de interacción entre docentes y estudiantes, asimismo, permiten el acceso a la información y compartirla con los demás, además, conllevan a fomentar el desarrollo de su autonomía, el pensamiento crítico, trabajo colaborativo y la comunicación con los

demás, por otro lado, Sánchez (2020) en su estudio llega a concluir que el uso de los entornos virtuales y de herramientas como mentimeter, padlet, entre otras, durante las actividades de aprendizaje ha permitido desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en el área de CC SS.

Respecto al tercer objetivo específico orientado a diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en la dimensión gestiona responsablemente el espacio y el ambiente del área de CCSS en los alumnos de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, según las repuestas a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a describir los componentes naturales y sociales de los grandes escenarios del Perú, el 53.9 % de los estudiantes manifiestan que siempre, mientras que el 46.1 % afirman que a veces, por otro lado, en relación a la pregunta si los entornos virtuales permiten utilizar información y recursos cartográficos para localizar elementos naturales y sociales de los escenarios geográficos, el 53,9 % de los encuestados responden que a veces, lo mismo sucede con la pregunta si los entornos virtuales permiten reconocer las causas y consecuencias de la problemática ambiental, territorial y climatológica, donde el 57.7 % de los estudiantes manifiesta que a veces, asimismo, respecto a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a proponer acciones destinadas a cuidar su ambiente escolar y empleo sostenible de los recursos naturales, el 73.1 % de los integrantes de la muestra de estudio manifiestan que a veces y finalmente, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos, el 65.4 % de los encuestados precisa que a veces, resultados que ponen en evidencia las dificultades para desarrollar la competencia gestiona de manera responsable el espacio y el ambiente, ya que según la percepción de los alumnos la mayoría lo ubica en la categoría de a veces, lo cual refleja la influencia de los entornos virtuales en el logro de la competencia a lo largo del proceso formativo de los estudiantes involucrados en la investigación.

Sobre el particular, Chaparro y Caballero (2017) afirman que los entornos virtuales de aprendizaje mejoran la competencia de pensamiento social en historia pues hace más viable la entrega de los trabajos, participación en foros, construcción de mapas por parte de los estudiantes, de igual forma, García (2020)

afirma que utilizando los entornos virtuales, los estudiantes son más participativos en el desarrollo de sus clases y por ende tendrán un mejor desempeño en cuanto al espacio y ambiente donde se desarrolla, dichas herramientas son de gran importancia en el desarrollo de competencias del área, ya que se sustentan en la teoría cognitiva social de Bandura, al afirmar que la funcionalidad del ser humano es producto de una diversidad de interacciones mutuas entre aspectos emocionales, personales y situaciones del entorno ambiental, sabiendo que la información se organiza a nivel cognitivo como un agrupamiento simbólico que sirve como base para su actuar, en tal sentido, el proceso de aprendizaje constituye una acción de elaboración de información, donde el aprendizaje se concreta cuando se realizan las actividades utilizando los materiales electrónicos impresos, al observar los modelos y al poner en práctica las instrucciones que conlleve a conservar los resultados novedosos y descartar los que no son relevantes. (Guerri, 2021).

Por último, en relación al objetivo específico 04, cuyo propósito fue diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en la dimensión gestiona responsablemente los recursos económicos del área de CC SS en los alumnos de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande que conformaron la muestra de estudio, de acuerdo a las repuestas a la interrogante si los entornos virtuales ayudan a explicar los roles que ejerce la familia, la empresa y el estado ante los procesos económicos en el mercado, el 65.4 % de los estudiantes refieren que a veces, mientras que el 34.6 % afirman que siempre, asimismo, en relación a la pregunta si los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos, el 73,1 % de los encuestados responden a veces, por otro lado, respecto a la pregunta si los entornos virtuales permiten proponer alternativas para utilizar responsablemente el dinero e incentivar el ahorro, el 61.5 % de los encuestados puntualizan que lo hacen a veces, asimismo, en relación a la pregunta si los entornos virtuales ayudan a proponer alternativas para consumir responsablemente los productor y servicios, el 65.4 % de los integrantes de la muestra de estudio manifiestan también que a veces y finalmente, respecto a la pregunta si los entornos virtuales permiten argumentar una postura crítica, ante las actividades económicas informales e ilegales, el 50.0 % de los encuestados precisa que a veces, mientras que el 34.6 manifiestan que lo hacen siempre y el

restante 15.4 % responde la alternativa nunca, dichos resultados resaltan la problemática presentada con los alumnos involucrados en el estudio, respecto al desarrollo de la competencia gestiona de manera responsable los recursos económicos, pues, de acuerdo a la percepción de los estudiantes la mayoría lo ubica en la categoría a veces, resultados que permiten inferir la existencia del problema del uso de los entornos virtuales y sus efectos en el logro de dicha competencia.

Por su parte, el Ministerio de Educación (2016) puntualiza que un estudiante es competente gestionando responsablemente los recursos económicos, cuando está en condiciones de administrar los recursos individuales y familiares, asumiendo una postura crítica respecto a su manejo informado y responsable, lo cual presupone reconocerse como agente económico, la comprensión de la función de los medios económicos para satisfacer sus necesidades y cómo es el funcionamiento del sistema económico y financiero (Ministerio de Educación 2016), por ello, el éxito escolar dentro de las organizaciones que tienen los recursos virtuales se produce cuando sirve para desarrollar la autonomía del estudiante durante el aprendizaje, lo cual implica tener en cuenta la disponibilidad, accesibilidad, tiempo, etc. (Cedeño, 2019)

VI. CONCLUSIONES

1. Luego de aplicar la guía de entrevista a los profesores del área de ciencias sociales de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande, se logró determinar que durante el trabajo sincrónico, los maestros utilizan preferentemente el WhatsApp como medio de comunicación y en otras ocasiones videoconferencias vía Google Meet y Messenger aunque excepcionalmente también utilizan el teléfono para llamada personal, asimismo, para el trabajo asincrónico, los docentes entrevistados refieren también que utilizan preferentemente el WhatsApp y en algunas ocasiones el correo electrónico, ya que permite gestionar rápidamente el envío de recursos como lecturas, imágenes, videos, mensajes, etc.
2. Respecto a la influencia de los entornos virtuales en la dimensión construye interpretaciones históricas, según los resultados del cuestionario aplicado a los involucrados en el estudio, la mayoría de ellos manifiestan que solo a veces los entornos virtuales contribuyen al desarrollo de dicha competencia, resultados que reflejan la poca importancia que se les brinda a los entornos virtuales en el proceso docente educativo, más aún en un contexto de virtualidad donde las TIC cumplen un papel preponderante.
3. En relación a la influencia de los entornos virtuales en la dimensión gestiona responsablemente el espacio y el ambiente, la mayoría de estudiantes refieren que solo a veces los entornos virtuales contribuyen al desarrollo de dicha competencia, resultados que ponen en evidencia las dificultades para el uso de las herramientas tecnológicas durante el proceso docente educativo, lo cual se refleja en el logro de las competencias asociadas a la gestión del espacio y del entorno ambiental.
4. Respecto a la influencia de los entornos virtuales en la dimensión gestiona responsablemente los recursos económicos del área de CC SS, los alumnos encuestados, en su mayoría manifiestan que solo a veces los entornos virtuales contribuyen al desarrollo de dicha competencia, lo cual refleja el poco interés por utilizar los entornos virtuales durante el proceso docente educativo, lo que repercute en el logro de la competencia asociada al manejo responsable de la economía.

VII. RECOMENDACIONES

A las autoridades del Gobierno Regional y representantes del Ministerio de Educación, gestionar de manera estratégica el acceso a conectividad de los estudiantes a fin de garantizar el acceso de cada uno de ellos a realizar las clases planificadas.

Al personal especialista de la Unidad de la UGEL Chiclayo, promover capacitaciones focalizadas dirigidas a docentes con necesidades de aprendizaje para un adecuado manejo de los entornos virtuales a fin de garantizar el empleo de la diversidad de herramientas tecnológicas que nos ofrece la modalidad virtual.

Al personal directivo de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, asumir un modelo pedagógico institucional donde se plasme la forma de trabajo de los diferentes actores educativos adaptado a la modalidad virtual.

A los docentes de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, seguir capacitándose permanentemente en el uso de los entornos virtuales, con el propósito de brindar un mejor servicio a los alumnos bajo la modalidad virtual.

BIBLIOGRAFICAS

- Acevedo-Duque, Á., Argüello, A., Pineda, B. y Turcios, P. (2020). Competencias del docente en educación online en tiempo de COVID-19: Universidades Públicas de P. C. (2020). Virtualidad como herramienta. *Virtualidad y Educación*, 23(2), 1-8. <https://doi.org/10.31876/racs.v26i1.31321>
- Aguilar, L. R. I. y Otuyemi, E. O. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 17, 57-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659491>
- Arbaiza, L. (2014). *Metodología de la investigación*. Esan Business
- Área M. & Gonzales C. S. (2015) De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33 (3), 15-8. <http://dx.doi.org/10.6018/j/240791>
- Arenas, E. (2019). Objetos Virtuales de Aprendizaje en la enseñanza de las Ciencias Sociales. *Educación Y Ciencia*, (23), 153–171. <https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2019.23.e10310>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación. Serie integral por competencias*. (3ta ed.). Grupo Editorial Patria
- Balladares, J. (2019). Enfoques y Perspectivas del Pensamiento pedagógico Latinoamericano. Editorial Universitaria Abya-Yala
- Basogain Olabe, X., & Olmedo Parco, M. E. (2020). Integración de Pensamiento Computacional en Educación Básica, dos Experiencias Pedagógicas de Aprendizaje Colaborativo online. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 20(63).
- Bernal C. A. (2016) *metodología de la investigación* (4ta. Ed.) Pearson
- Blanco, A. y Anta, P. (2016). La perspectiva de estudiantes en línea sobre los entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Innoeduca*, 2(2), 109-116. <https://doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i2.2032>
- Bortulé, M. V., Scagliotti, A., Frisco, A., Corvalán, D., Cuch, D., & Vigh, C. (2020). Enseñanza virtual durante la pandemia, un curso de Física elemental. *Am. J. Phys. Educ*, 14(4). <http://www.lajpe.org>

- Bustamante, R. (2021). *Educación en Cuarentena Cuando la Emergencia se Vuelve Permanente*. *Revista GRADE*, 12(1). <http://www.grade.org.pe>
- Cachique, M. (2018). *Uso De Las Tic Por Parte De Los Docentes De Las Instituciones Educativas N° 00500 Del Distrito De Soritor Provincia De Moyobamba*. (Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo), 88. <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3383/BC-TES-TMP-2112.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cando, A., Alcocer, F., Villa, H. y Ramos, R. (2017). Los entornos virtuales. Un plus en la docencia universitaria de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *3C Tic*, 6(3), 26-42. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2017.63.26-42>
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Rehuso*, 4(1), 119-127. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1888>
- Chaparro L. F. y Caballero J. E. (2017) *Desarrollo del pensamiento social a través de un ambiente virtual de aprendizaje [tesis de maestría Universidad Libre de Colombia]* <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15669/TESIS%20DEFINITIVA%20MERITORIA.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Contreras-Colmenares, A.F y Garcés-Díaz, L.M. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje: dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado. *Prospectiva. Revista de Trabajo Social e intervención social*, (27), 215-240. doi: 10.25100/ prts.v0i27.7273.
- Covarrubias, L. Y. (2021). Educación a Distancia: Transformación de los Aprendizajes. *Telos Revista de Estudios Interdisciplinarios En Ciencias Sociales*, 23(1), 150–160. <https://doi.org/10.36390/telos231.1>
- Dorrego, E. (2021). Educación a Distancia y Evaluación de los Aprendizajes. *Docencia Universitaria*, 11(1), 150–160. <https://revistas.um.es/red/article/view/271241>
- Gabarda, M. (2015). USO DE LAS TIC EN EL PROFESORADO EUROPEO, ¿UNA CUESTIÓN DE EQUIPAMIENTO Y FORMACIÓN? *Revista*

Española de Educación Comparada, 26 (2015), 153-170, 26(2015), 135–152. <https://doi.org/DOI: 10.5944/reec.26.2015.14448>

Gallardo Echeñique, E. E. (2017). Metodología de la Investigación. Manual Autoformativo Interactivo I. In Continental Universidad (Ed.), *Universidad Continental* (Primera Ed, Vol. 1). <http://repositorio.continental.edu.pe/> ISBN

García V. E. (2020) Nivel de empleo del aula virtual Google Classroom en el proceso de enseñanza aprendizaje de manera virtual, en los estudiantes de 5to año de educación secundaria del colegio Corpus Christi – Iquitos 2020 [tesis de grado Universidad Privada de la Selva peruana] <http://repositorio.ups.edu.pe/bitstream/handle/UPS/119/Tesis%20Enrique%20Garcia.pdf>

Gómez-Arteta, I., & Escobar-Mamani, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. *Biblioteca Electrónica Científica En Línea*, 1, 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.1996>

Guerri, M., (2021). La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. *SsicoActiva mujer hoy*.

Guillén-Gámez, F. D., Mayorga-Fernández, M. J., Bravo-Agapito, J., & Escribano-Ortiz, D. (2020). Analysis of Teachers' Pedagogical Digital Competence: Identification of Factors Predicting Their Acquisition. *Technology, Knowledge and Learning*. <https://doi.org/10.1007/s10758-019-09432-7>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: las tres rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill.

Lechleiter, M., & Vidarte, R. (2020). *The Peruvian education system: seeking quality and equity during COVID-19 times*. UNESCO World Education Blog. <https://es.unesco.org/news/sistema-educativo-peruano-buscando-calidad-y-equidad-durante-tiempos-covid-19>

López E. (2016) En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. *Profesorado*, 20 (1) 322 – 322. <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/49881>

López, C. G. (2015). El desarrollo de competencias profesionales en los entornos virtuales de aprendizaje en ingenierías. El caso de la ingeniería en

- informática [Tesis doctoral, Universidad de Granada, España]
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/43515>
- López, E. y Ortiz, M. (2018). Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa Pozo Nutrias 2 [Tesis de maestría, Universidad Norbert Wiener]
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/handle/123456789/2127>
- Marzoa, J. A. (2016). Efecto de un entorno virtual sobre el rendimiento escolar en un curso de Química en el CETMAR 07 Veracruz, Ver. *Razón y Palabra*, 20(2_93), 600-608.
<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/30>
- Medina, I., Vialart, M., & Chacón, E. (2016). Los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje en la enseñanza de la asignatura morfología humana. *Educación Médica Superior*, 30(3). Recuperado de <http://www.ems.sld.cu/index.php/ems/article/view/809> (Manual)
- MINEDU (2016) Programa curricular de educación secundaria.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4550>
- MINEDU. (2019). *ESCALE - Unidad de Estadística Educativa*. INEI.
<http://escale.minedu.gob.pe/192>
- Ministerio de educación (2016) Currículo nacional de Educación Básica.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551>
- Morado, M. F. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-17.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6234157>
- Murrieta, R. (2016). Entornos virtuales de aprendizaje en educación superior: una experiencia con el uso del Moodle. *Investigação Qualitativa em Educação*, 1(1), 1262-1264.
<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/727/714>
- Rogers, H., & Sabarwal, S. (2020). *COVID-19 IMPACTO EN LA EDUCACIÓN Y RESPUESTAS DE POLÍTICA PÚBLICA*.

<https://pubdocs.worldbank.org/en/454741593524928204/Covid-19-Education-Summary-esp.pdf>

- Román, C. A. (2017) El uso del celular y su influencia en las actividades académicas y familiares de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Sagrados Corazones de Rumipamba de la ciudad de Quito [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador] <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/6164>
- Rubio, J., & Perlado, M. (2015). El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios. *Revista ICONO14 Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 13(2), 73–94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.818>
- Russell, T., Fuentealba R., y Hirmas C. (2016). Formadores de Formadores, descubriendo la propia voz a través del self-study. Santiago de Chile: OEI
- Sánchez (2020) Planificación de una unidad didáctica empleando la estrategia de educación virtual para desarrollar la competencia construye interpretaciones históricas en estudiantes del segundo grado de secundaria. [Tesis de grado Universidad de Piura] https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4727/TSP_EDUC_2025.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sierra, L., Palmezano, C., & Romero, M. (2018). Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clases. *Revista Panorama*, 12(22), 32 - 41, 12(22), 31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v12i22.1064>
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, (53), 1-20. doi: 10.6018/red/53/10.
- Suarez, Z. (2014) *El aprendizaje cooperativo: Un estudio sobre las interacciones entre docente y estudiantes ante una innovación metodológica en la enseñanza de la matemática* [tesis de doctorado, Universidad Estatal a Distancia]. <http://repositorio.uned.ac.cr/reuned/handle/120809/1653>

UNAM. (2018). Glosario de términos estadístico
<https://www.planeacion.unam.mx/Agenda/2018/disco/xls/glosario-20181109.pdf>

Varguillas, C. S., & Bravo. P. C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad: Análisis desde la mirada estudiantil. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(1), 219-232. <https://doi.org/10.31876/rsc.v26i1.31321>

ANEXOS

Anexo A. Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable independiente:	Los entornos virtuales son aquellos recursos complementarios de la gestión y la labor docente orientados a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje que conlleven a promover aprendizajes en los involucrados (López y Ortiz, 2018)	Conjunto de herramientas pedagógicas que pone en práctica el docente durante el trabajo sincrónico y asincrónico con sus estudiantes, con la finalidad de gestionar los aprendizajes en las diferentes competencias del área de ciencias sociales y serán diagnosticados mediante una entrevista aplicada los docentes del área que laboran en la Institución educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande	Entornos virtuales para el trabajo sincrónico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso de videoconferencia ▪ Uso del Chat 	Guía de entrevista
Entornos virtuales			Entornos virtuales para el trabajo asincrónico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestión de plataforma virtual ▪ Gestión de correo electrónico ▪ Gestión del WhatsApp ▪ Gestión de recursos 	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable dependiente: Competencia en ciencias sociales	Facultades que poseen las personas para combinar un conjunto de capacidades con la finalidad de alcanzar un propósito específico frente a una determinada situación, actuando con pertinencia y sentido ético (Ministerio de Educación 2016).	Constituyen los aprendizajes que se espera lograr por parte de los estudiantes y serán evaluadas mediante el cuestionario de percepción aplicado a estudiantes, el mismo que consta de 15 preguntas elaboradas en función a las competencias construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente y gestiona responsablemente los recursos económicos	Construye interpretaciones históricas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizan fuentes históricas ▪ Ubican hechos y sucesos históricos ▪ Explican hechos y sucesos históricos 	Cuestionario
			Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describen elementos naturales y sociales ▪ Ubican elementos naturales y sociales en espacios geográficos ▪ Reconocen causas y consecuencias de los problemas ambientales ▪ Cuidado del ambiente escolar 	
			Gestiona responsablemente los recursos económicos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explica roles frente a los procesos económicos ▪ Acciones para el uso del dinero y el ahorro ▪ Asume posición crítica frente a las actividades económicas informales 	

Anexo B: Guía de entrevista aplicada a los docentes del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande

PRESENTACIÓN

Estimado docente, como estudiante de maestría en educación de la Universidad César Vallejo, se está realizando un trabajo de investigación relacionado con la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales, en la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, en tal sentido, se está solicitando su valioso apoyo consistente en establecer un diálogo con su persona para que nos explique cómo está desarrollando su labor docente con sus estudiantes del área a su cargo.

OBJETIVO

Diagnosticar el tipo de entornos virtuales que utilizan los docentes del área Ciencias Sociales de la I. E. José Jiménez Borja de Pampa Grande.

CUERPO DE LA ENTREVISTA

1. Información personal.

Para empezar, quisiéramos conocer algunos aspectos referenciales sobre su persona. Nos gustaría que nos comente:

- ¿Cuántos años de servicio tiene usted como docente?

..... años

- ¿Cuántos años de servicio tiene usted laborando en la I.E. José Jiménez Borja de Pampa Grande y cuál es su condición?

..... años

Nombrado(a) ()

Contratado(a) ()

- ¿Cuál es su edad y en qué escala magisterial se encuentra?

..... años

..... escala

2. Información respecto al uso de entornos virtuales para el trabajo sincrónico.

- Durante las jornadas de trabajo sincrónico con sus estudiantes ¿Qué herramientas de interacción utiliza usted?

.....
.....
.....

- Durante las jornadas de trabajo sincrónico con sus estudiantes ¿Qué herramientas para interactuar mediante videoconferencia utiliza usted?

.....
.....
.....

- Durante las jornadas de trabajo sincrónico con sus estudiantes ¿Qué herramientas para interactuar mediante chat utiliza usted?

.....
.....
.....

3. Información respecto al uso de entornos virtuales para el trabajo asincrónico.

- Durante el trabajo asincrónico con sus estudiantes: ¿Utiliza usted alguna plataforma virtual? Fundamente brevemente

.....
.....

Durante el trabajo asincrónico con sus estudiantes: ¿Utiliza usted correo electrónico? Fundamente brevemente para qué.

.....
.....

- Durante el trabajo asincrónico con sus estudiantes: ¿Utiliza usted WhatsApp? Fundamente brevemente para qué.

-

.....

Muchas gracias.

Anexo C: Cuestionario de percepción sobre influencia de los entornos virtuales en el logro de competencias

Apellidos y nombres:

Objetivo:

Diagnosticar la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande

Instrucciones:

Estimado estudiante, te invitamos a responder el presente cuestionario que nos servirá para diagnosticar la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande. En el presente instrumento no tiene respuestas buenas o malas, solo necesitamos saber su percepción en relación a cada pregunta plantada, por lo tanto, se solicita desarrollarlo con sinceridad a fin de tener un diagnóstico objetivo según el propósito del estudio, para lo cual debes marcar con una "X" una sola alternativa según corresponda:

1 = Nunca

2 = Algunas Veces

3 = Casi siempre

4 = Siempre

N°	ITEMS	ESCALA			
		1	2	3	4
COMPETENCIA: Construye interpretaciones históricas					
1	Los entornos virtuales te permiten utilizar fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.				
2	Los entornos virtuales ayudan a clasificar diferentes tipos de fuentes históricas para obtener información de ellas.				
3	Los entornos virtuales te ayudan a ubicar en orden sucesivo distintos hechos o sucesos históricos				
4	Los entornos virtuales permiten explicar hechos o procesos históricos.				
5	Los entornos virtuales ayudan a explicar las causas y consecuencias de los hechos históricos				

COMPETENCIA: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente		1	2	3	4
6	Los entornos virtuales ayudan a describir los elementos naturales y sociales de los grandes espacios del Perú				
7	Los entornos virtuales permiten utilizar información y herramientas cartográficas para ubicar elementos naturales y sociales de los espacios geográficos				
8	Los entornos virtuales permiten reconocer las causas y consecuencias de los problemas ambientales, territoriales y climáticos.				
9	Los entornos virtuales ayudan a proponer actividades orientadas al cuidado de su ambiente escolar y uso sostenible de los recursos naturales				
10	Los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos				
COMPETENCIA: Gestiona responsablemente los recursos económicos		1	2	3	4
11	Los entornos virtuales ayudan a explicar los roles que ejerce la familia, la empresa y el estado frente a los procesos económicos en el mercado.				
12	Los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos.				
13	Los entornos virtuales permiten proponer acciones para el uso responsable del dinero e incentivar el ahorro.				
14	Los entornos virtuales ayudan a proponer alternativas de consumo responsable respecto a productos y servicios.				
15	Los entornos virtuales permiten argumentar una posición crítica, frente a las actividades económicas informales e ilegales				

Gracias por su colaboración

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuidado del ambiente escolar 	Los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos	X		X		X		X		
GESTIONA RESPONSABLEMENTE LOS RECURSOS ECONÓMICOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explica roles frente a los procesos económicos ▪ Acciones para el uso del dinero y el ahorro ▪ Asume posición crítica frente a las actividades económicas informales 	Los entornos virtuales ayudan a explicar los roles que ejerce la familia, la empresa y el estado frente a los procesos económicos en el mercado.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten proponer acciones para el uso responsable del dinero e incentivar el ahorro.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales ayudan a proponer alternativas de consumo responsable respecto a productos y servicios.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten argumentar una posición crítica, frente a las actividades económicas informales e ilegales	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Alarcón Días Jorge Duberlí

Firma del experto N° 01:



.....
Mg. Alarcón Días Jorge Duberlí

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales,
Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de percepción sobre influencia de los entornos virtuales en el logro de competencias.

TESISTA:

Br: Herrera Gálvez José Líder

DECISIÓN: Cumple con lo establecido

APROBADO:

SI

NO

OBSERVACIONES:

El presente cuestionario diseñado para diagnosticar la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, tiene un alto grado de coherencia entre los ítems con los indicadores, dimensiones y variables, por lo que considero apto para su aplicación.

Chiclayo, 10 de agosto de 2021



.....
Mg. Alarcón Días Jorge Duberlí

Experto 2

TÍTULO: Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, I.E. Secundaria José Jiménez Borja

VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
COMPETENCIAS EN CIENCIAS SOCIALES	CONSTRUYE INTERP. HISTÓRICAS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizan fuentes históricas ▪ Ubican hechos y sucesos históricos ▪ Explican hechos y sucesos históricos 	Los entornos virtuales te permiten utilizar fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a clasificar diferentes tipos de fuentes históricas para obtener información de ellas.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales te ayudan a ubicar en orden sucesivo distintos hechos o sucesos históricos	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales permiten explicar hechos o procesos históricos.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a explicar las causas y consecuencias de los hechos históricos	X		X		X		X		
	GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describen elementos naturales y sociales ▪ Ubican elementos naturales y sociales en espacios geográficos ▪ Reconocen causas y consecuencias de los problemas ambientales ▪ Cuidado del ambiente escolar 	Los entornos virtuales ayudan a describir los elementos naturales y sociales de los grandes espacios del Perú	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales permiten utilizar información y herramientas cartográficas para ubicar elementos naturales y sociales de los espacios geográficos	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales permiten reconocer las causas y consecuencias de los problemas ambientales, territoriales y climáticos.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a proponer actividades orientadas al cuidado de su ambiente escolar y uso sostenible de los recursos naturales	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos	X		X		X		X		

GESTIONA RESPONSABLEMENTE LOS RECURSOS ECONÓMICOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explica roles frente a los procesos económicos ▪ Acciones para el uso del dinero y el ahorro ▪ Asume posición crítica frente a las actividades económicas informales 	Los entornos virtuales ayudan a explicar los roles que ejerce la familia, la empresa y el estado frente a los procesos económicos en el mercado.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten proponer acciones para el uso responsable del dinero e incentivar el ahorro.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales ayudan a proponer alternativas de consumo responsable respecto a productos y servicios.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten argumentar una posición crítica, frente a las actividades económicas informales e ilegales	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Chero Zurita, Juan Carlos

Firma del experto N° 01:



.....
Mg. Chero Zurita, Juan Carlos

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de percepción sobre influencia de los entornos virtuales en el logro de competencias.

TESISTA:

Br: Herrera Gálvez José Líder

DECISIÓN: Cumple con lo establecido

APROBADO:

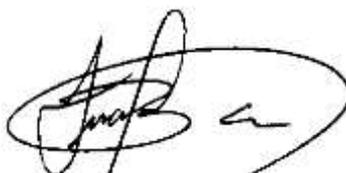
SI

NO

OBSERVACIONES:

El presente cuestionario diseñado para diagnosticar la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, tiene un alto grado de coherencia entre los ítems con los indicadores, dimensiones y variables, por lo que considero apto para su aplicación.

Chiclayo, 10 de agosto de 2021



.....
Mg. Chero Zurita, Juan Carlos

Experto 3

TÍTULO: Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, I.E. Secundaria José Jiménez Borja

VARIABLE	DIMENSION	INDICADORES	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
COMPETENCIAS EN CIENCIAS SOCIALES	CONSTRUYE INTERP. HISTÓRICAS	<ul style="list-style-type: none"> Utilizan fuentes históricas Ubican hechos y sucesos históricos Explican hechos y sucesos históricos 	Los entornos virtuales te permiten utilizar fuentes históricas para obtener información sobre un hecho o proceso histórico.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a clasificar diferentes tipos de fuentes históricas para obtener información de ellas.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales te ayudan a ubicar en orden sucesivo distintos hechos o sucesos históricos	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales permiten explicar hechos o procesos históricos.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a explicar las causas y consecuencias de los hechos históricos	X		X		X		X		
	GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Describen elementos naturales y sociales Ubican elementos naturales y sociales en espacios geográficos Reconocen causas y consecuencias de los problemas ambientales Cuidado del ambiente escolar 	Los entornos virtuales ayudan a describir los elementos naturales y sociales de los grandes espacios del Perú	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales permiten utilizar información y herramientas cartográficas para ubicar elementos naturales y sociales de los espacios geográficos	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales permiten reconocer las causas y consecuencias de los problemas ambientales, territoriales y climáticos.	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a proponer actividades orientadas al cuidado de su ambiente escolar y uso sostenible de los recursos naturales	X		X		X		X		
			Los entornos virtuales ayudan a identificar situaciones de vulnerabilidad ante desastres ocurridos	X		X		X		X		

GESTIONA RESPONSABLEMENTE LOS RECURSOS ECONÓMICOS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Explica roles frente a los procesos económicos ▪ Acciones para el uso del dinero y el ahorro ▪ Asume posición crítica frente a las actividades económicas informales 	Los entornos virtuales ayudan a explicar los roles que ejerce la familia, la empresa y el estado frente a los procesos económicos en el mercado.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten explicar que los recursos económicos son escasos.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten proponer acciones para el uso responsable del dinero e incentivar el ahorro.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales ayudan a proponer alternativas de consumo responsable respecto a productos y servicios.	X		X		X		X		
		Los entornos virtuales permiten argumentar una posición crítica, frente a las actividades económicas informales e ilegales	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Dra. Peralta Vallejos Medali

Firma del experto N° 01:



.....
Dra. Peralta Vallejos Medali

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Cuestionario de percepción sobre influencia de los entornos virtuales en el logro de competencias.

TESISTA:

Br: Herrera Gálvez José Líder

DECISIÓN: Cumple con lo establecido

APROBADO:

SI

NO

OBSERVACIONES:

El presente cuestionario diseñado para diagnosticar la percepción que tienen los estudiantes respecto a la influencia de los entornos virtuales en el desarrollo de las competencias del área de Ciencias Sociales en la Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande, tiene un alto grado de coherencia entre los ítems con los indicadores, dimensiones y variables, por lo que considero apto para su aplicación.

Chiclayo, 10 de agosto de 2021



.....
Dra. Peralta Vallejos Medali

Anexo D: Autorización para realizar investigación



**INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA DE
MENORES**



“JOSE JIMENEZ BORJA”

PAMPA GRANDE – CHONGOYAPE - CHICLAYO

R.D. N° 01209/ C.M. N° 0587626 / C.L. N° 0278111

Email: i.e.s.j.e.c.jimenezb@gmail.com / Facebook: [JecJoseJimenez Borja](#)

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Chiclayo, 20 de junio de 2021.

Señora Doctora.

Mercedes Alejandrina Collazos Alarcón.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE POSGRADO-FILIAL CHICLAYO
CIUDAD.

ASUNTO: Autorización para realizar investigación.

De acuerdo a la solicitud enviada por usted a mi despacho, le informo, que es política de la Institución Educativa José Jiménez Borja de Pampa Grande, brindar todo el apoyo a su personal que se encuentra laborando, para fomentar el cumplimiento del Marco del Buen Desempeño Docente, Dominio 4: Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, por lo que:

En mi calidad de director de la I.E **AUTORIZO**, al JOSÉ LIDER HERRERA GÁLVEZ., identificado con DNI N° 16767783, estudiante del programa de maestría con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Universidad César Vallejo, el desarrollo de la investigación titulada: **“Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande**

Comprometiéndome a brindarle todas las facultades correspondientes para el desarrollo de su investigación.

Es propicia la ocasión para expresar las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Cordialmente.

