



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Educación virtual en la socialización estudiantil en una
institución educativa inicial, Chorrillos, 2021**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
Maestra en Administración de la Educación**

AUTORA:

Mendoza Malabrigo, Paola Ruth (ORCID: 0000-0003-0236-8741)

ASESOR:

Dr. Perez Saavedra, Segundo Sigifredo (ORCID: 0000-0002-2366-6724)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

A ti Dios, Padre Santísimo por darme las fuerzas y sabiduría para poder dar este paso tan importante en mi vida.

Agradecimiento

A todas aquellas personas que siempre me acompañaron durante mi carrera como, familiares, amigos, docentes acompañantes, compañeras de estudio y trabajo personal del lugar donde apliqué la investigación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	3
III. METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos	15
3.7. Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	37

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de la variable educación virtual	37
Tabla 2. Operacionalización de la variable socialización estudiantil	37
Tabla 3. Validación de instrumentos por juicio de expertos	13
Tabla 4. Resultados de la confiabilidad de los instrumentos	14
Tabla 5. Frecuencia y porcentaje con respecto a los niveles con respecto a la educación virtual	16
Tabla 6. Frecuencia y porcentaje con respecto a los niveles con respecto a las dimensiones de la educación virtual	16
Tabla 7. Frecuencia y porcentaje con respecto a los niveles con respecto a la socialización estudiantil	17
Tabla 8. Frecuencia y porcentaje con respecto a los niveles con respecto a las dimensiones de la socialización estudiantil	17
Tabla 9. Resultados de la prueba de normalidad	18
Tabla 10. Información de ajuste de datos para el modelo de la educación virtual y la socialización estudiantil	19
Tabla 11. Prueba de bondad y ajuste entre las variables	20
Tabla 12. Estimaciones de parámetros	21
Tabla 13. Prueba Pseudo R cuadrado	22

Índice de figuras

Figura 1. Distribución de porcentajes de las variables. Educación virtual y socialización estudiantil	37
Figura 2. Niveles de las dimensiones. Educación virtual	38
Figura 3. Niveles de las dimensiones. Socialización estudiantil	39

Resumen

La educación virtual y la socialización estudiantil en una Institución Educativa Inicial, tuvo como objetivo determinar la relación ambivariadas. El método empleado fue hipotético deductivo, el tipo de investigación fue básico, el nivel de investigación fue descriptiva correlacional causal, el enfoque cuantitativo, el diseño no experimental transversal, la población estuvo formada por 145 estudiantes, la muestra fue conformada por 106 de ellos, el muestreo fue de tipo probabilístico aleatorio simple. La técnica fue la encuesta y los instrumentos de recolección fueron los cuestionarios que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos con el calificativo de aplicable para ambos instrumentos y la confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad (Alfa de Crombach) en una prueba piloto fue para el instrumento N° 1, $\alpha = 0,805$ y para el instrumento N° 2, $\alpha = 0,779$. Se llegó a la conclusión que la educación virtual influye en la socialización estudiantil. Asimismo, se muestran los ajustes de los modelos entre la educación virtual y las dimensiones de la socialización estudiantil, cuyo $p_valor = 0,000$ en todos los casos altamente significativo y el estadígrafo $Chi^2 = 18,420$ asume el valor más alto entre la Educación virtual y socialización familiar. Por otra parte, el valor más bajo $Chi^2 = 12,777$ entre la Educación virtual y las Habilidades sociales. Por lo tanto, se prueba que, socialización estudiantil y sus dimensiones dependen de la educación virtual.

Palabras clave: Educación virtual, Recursos de aprendizaje virtual, Acompañamiento virtual, Colaboración virtual, Socialización estudiantil y habilidades sociales.

Resume

Virtual education and student socialization in an Initial Educational Institution, aimed to determine the ambivariate relationship. The method used was hypothetical deductive, the type of research was basic, the level of research was descriptive causal correlation, the quantitative approach, the non-experimental cross-sectional design, the population consisted of 145 students, the sample consisted of 106 of them, the sampling was of a simple random probability type. The technique was the survey and the collection instruments were the questionnaires that were duly validated through expert judgments with the qualification of applicable for both instruments and the reliability through the reliability statistic (Crombach's Alpha) in a pilot test was for instrument No. 1, $\alpha = 0.805$ and for instrument No. 2, $\alpha = 0.779$. It was concluded that. Virtual education influences student socialization. Likewise, the adjustments of the models between virtual education and the dimensions of student socialization are shown, whose $p_value = 0.000$ in all cases highly significant and the statistic $Chi^2 = 18.420$ assumes the highest value between virtual education and family socialization. On the other hand, the lowest value $Chi^2 = 12,777$ between Virtual Education and Social Skills. Therefore, it is proven that student socialization and its dimensions depend on virtual education.

Keywords: Virtual education. virtual learning resources, virtual accompaniment, virtual collaboration, student socialization and development of social skills.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto internacional, todos los países pasaron a brindar el servicio educativo en la modalidad virtual y el nivel inicial fue la más sensible para la comunidad educativa teniendo que reestructurarse para ponerse en marcha. Uno de los principales obstáculos fue su implementación, en opinión de Monereo (2020), es la falta de acceso virtual, limitaciones en el manejo de las herramientas virtuales, escasas estrategias metodológicas virtuales para toda la comunidad educativa, en concordancia con todos los criterios planteados por la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2020), indicando que, la educación virtual en la mayoría de países tiene bajo nivel de acceso virtual por la conectividad, falta de dominio de las herramientas virtuales por docentes y niños, poca difusión de las estrategias metodológicas virtuales repercutiendo negativamente en la socialización de estos.

En el contexto Latinoamericano, los bajos niveles de acceso virtual, limitaciones en el manejo de las herramientas virtuales por los niños, el escaso manejo de estrategias metodológicas virtuales por docentes de inicial lo experimentaron países como Chile, Ecuador, Colombia, Brasil, Argentina, Paraguay, Uruguay, Bolivia, Venezuela, afectando en el nivel inicial la socialización estudiantil, tal como lo señaló Bolzonaro (2020), ejemplarizando esta anomalía en el proceso de socialización en las escuelas estatales del estado São Paulo que atiende a niños de 4,5 meses a 5 años, atendiendo a 182 familias, encontrando que el proceso de adaptación a la educación virtual es complejo y delicado para todos los involucrados especialmente los niños, familias y docentes en el espacio virtual de aprendizaje en casa.

En el contexto Nacional, la adaptación a la educación virtual fue desastrosa en todas las II.EE de gestión estatal, dejan mucho que desear, tal como lo señaló Sanabria (2020), la educación virtual evidencio falencias en el uso de herramientas tecnológicas por estudiantes y docentes para gestionar el proceso de aprendizaje, agravándose esta situación por la falta de acceso virtual por la poca cobertura de internet a nivel nacional, asimismo notamos limitaciones en el manejo estrategias metodológicas virtuales y sus efectos en la socialización estudiantil por la pandemia de la COVID-19 las familias tienen que aislarse socialmente de acuerdo a la norma

del Minedu (2019), impusieron el aislamiento social obligatorio, afectando a los niños que ya no podían realizar los juegos que corresponde a su edad así como las faltas.

Localmente, esta situación problemática tuvo agravantes en la escuela estatal del nivel inicial en estudio que brinda servicios a una población estudiantil con edades entre 2 a 5 años, los cuales reciben el servicio educativo virtual deficiente por la falta de acceso a internet, escases de herramientas virtuales disponibles, falta de manejo de estrategias metodológicas virtuales no encontrando condiciones para el logro de la socialización estudiantil en las familia, los juegos y las habilidades sociales de los niños en dicha Institución, ya que el aislamiento social obligatorio, afecta nefastamente a los niños y sus familias al no poder jugar libremente por ende genera limitadas habilidades sociales, de hecho predomina el individualismo y el caos, por los motivos expuesto planteamos el problema general. ¿Cómo influye la educación virtual en la socialización estudiantil en una institución educativa inicial Chorrillos, 2021? Y los problemas específicos. ¿Cómo influye la educación virtual en las dimensiones socialización de la familia, los juegos y las habilidades sociales de los niños en dicha Institución?.

La investigación se justifica teóricamente, al permitir aportes de nuevos enfoques y corrientes pedagógicas del conectivismo que permiten mejorar la educación virtual con el uso de herramientas tecnológicas por estudiantes y docentes para el aprendizaje, el acceso virtual con internet satelital a nivel nacional, asimismo el manejo estrategias metodológicas virtuales que nos permitan continuar con las actividades académicas tal como lo sustenta Saviani (2020) respecto a la educación virtual, así como Gutiérrez y García, (2019), respecto a la socialización de los niños en familia y el acceso a juegos que estimulan las habilidades sociales, al presentar sus teorías de un modo oportuno y con claros ejemplos a seguir en esta investigación.

En la justificación práctica, la institución en estudio y las familias de los estudiantes al poner en práctica las recomendaciones que brindaremos respecto al buen uso de la educación virtual, los recursos de aprendizajes virtuales, acompañamientos virtuales, colaboración virtual, y competencias virtuales que redundaran directamente en la socialización a nivel familiar, a través de los juegos y las habilidades sociales de los niños en dicha Institución, y a nivel metodológico al seguir los criterios de validez y confiabilidad

del instrumento en la investigación a través de juicio de expertos y luego su correcta aplicación a la muestra. Planteamos el siguiente objetivo general que es, determinar la influencia de la educación virtual en la socialización estudiantil. Los objetivos específicos resumimos en, determinar la influencia de la educación virtual en las dimensiones socialización de la familia, los juegos y las habilidades sociales de los niños en dicha Institución. Asimismo, la hipótesis general fue. La educación virtual influye en el proceso de socialización estudiantil en dicha Institución. Las hipótesis específicas se resumen en que. La educación virtual influye en las dimensiones socialización de la familia, los juegos y las habilidades sociales de los niños en la Institución en estudio.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes internacionales se tiene el trabajo de Herreraz (2021), quien investigo respecto a la variable socialización, propuso determinar la relación entre estilos de socialización y los juegos on-line en estudiantes de 1º grado, básico y longitudinal, uso como técnica la entrevista e instrumento la guía de entrevista, la muestra fue 60 discentes. Concluyendo, los estilos tienen relacion con los juegos on-line con niveles significantes en la muestra estudiada.

Rioja (2020), realizó un estudio respecto a la variable educación virtual, tuvo como objetivo establecer la relación entre la educación virtual y la socialización inicial en un estudio básico, descriptivo correlacional no experimental transversal. Abarco tres instituciones de educación inicial en Colombia. Uso como técnica la entrevista. Concluyendo que, entre la educación virtual y la socialización inicial hay relacion directa al hallar que los niños de 4 años con apoyo de sus PP.FF, tuvieron un índice alto de correlación.

Musitù y Geldrez (2020), investigaron respecto a la variable socialización, el fin general fue determinar la influencia del estilo de socialización de ambos PP.FF en la conducta de los estudiantes en la educación virtual, estableció un estudio básico, descriptivo-correlacional causal, no-experimental longitudinal, uso como técnica la entrevista e instrumento la guía de entrevista, la muestra fue 50 niños de 6 años. Concluyendo que, el estilo de socialización de los PP.FF autorizativos tuvo influencia positiva en la educación virtual.

Tambien Fontanna (2020), respecto a la variable educación virtual, con la finalidad de determinar la influencia de la educación virtual en la socializaciór

niños, en un estudio básico, descriptivo-correlacional y no-experimental transversal, uso la guía de observación sobre 50 niños. Concluyendo que, la educación virtual influyo positivamente en la socialización de la muestra investigada.

Finalmente, Dreyfus, Fuentes y García (2020), en referencia a la socialización de niños planteo determinar el impacto de la socialización de niños de 3 y 4 años en el logro de la competencia comunicación asertiva, en una investigación básica, descriptiva-correlacional-causal, no experimental transeccional, arribando a la conclusión. Los niños en un 90% demostraron socializarse influenciado directamente en el logro de la competencia comunicación asertiva trazada.

Como antecedentes nacionales se tiene el trabajo de Liviapoma (2021), realizó un estudio respecto a la variable socialización, tuvo como objetivo determinar incidencias de la dinámica de los juegos onn-line en la socialización de niños de 5 años. Fue de tipo básico, nivel descriptivo correlacional, diseño no experimental longitudinal, la muestra fue 15, uso como instrumentos. Guías de observación de las dinámicas de juego para mejorar la socialización. Se concluye que. Los juegos de realidad virtual onn-line tienen incidencias positivas en la socialización muestral.

Asimismo, García (2021), realizó un estudio respecto a la variable educación virtual, cuyo objetivo fue determinar el nivel de influencias de los juegos rompecabezas onn-line en la socialización estudiantil, básica y longitudinal, su muestra fue 60 niños de 3 a 5 años. Se obtuvo como conclusión que, los juegos rompecabezas onn-line influyen positivamente en la socialización estudiantil en la Institución Educativa Inicial en estudio.

Asimismo, Molinar (2020), realizó un estudio respecto a la variable socialización, tuvo como objetivo determinar. Las relaciones entre la socialización familiar a través de los juegos para niños en casa y el logro de los aprendizajes en la educación virtual. Fue descriptivo correlacional, la muestra fue 19 niños, arribando en la conclusión. La socialización familiar se relaciona directamente con la educación virtual.

Tambien Boullosa, Bustamante y Uscamayta (2020), realizaron un estudio respecto a la variable educación virtual, cuyo objetivo estableció el nivel de satisfacción de los niños con la educación virtual y su relacion con la socialización en infantes de 5 años. El estudio es básico, diseño no-experimental-transversal, nivel correlacional. Trabajo con 124 niños fue no probabilística, el cuestionario y la

observación. Los resultados mostraron alto nivel de satisfacción de los niños que influyó positivamente en la educación virtual, concluyendo. La educación virtual estuvo relacionada directamente con la socialización.

Finalmente, Ñiquen. Parraguez (2020), investigaron respecto a la variable socialización, cuyo objetivo fue determinar la influencia del estilo de socialización en los niños de cinco años en la educación virtual, básico, nivel longitudinal, la muestra fue 100 niños de 3 a 5 años. Se obtuvo como resultado un nivel de significancia alta con la evidencia $p=0,001$. Concluyendo que, el estilo de socialización influye positivamente en la educación virtual en la I.E Inicial en estudio.

Sobre la primera variable, educación virtual, han surgido diversos enfoques de investigación debido al uso cada vez más frecuente. Al respecto Rittyberger & Bleess, (2019), indicó que, el conectivismo constituye una concepción pragmática del aprendizaje que delinea activamente sobre unos cambios sociales hacia el aprendizaje y que consecuentemente los integra en procesos de aprendizaje. En este contexto la educación virtual se ha convertido de la forma más relevante de promocionar perfectamente un intercambio de conocimiento y el desarrollo de competencias vía web.

Los planteamientos de Johson y Lundvally (2020), indican que, la educación virtual, es un modelo educativo que integra tres elementos esenciales que confluyen en el diseño de actividades de aprendizaje, siendo estas. Los recursos de aprendizaje virtual, la colaboración virtual y el acompañamiento virtual, que permiten aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y aprender compartiendo. Cada uno de estos aprendizajes se enriquecen al apoyarse en las plataformas web cuya característica más relevante es que ofrecen al docente aplicaciones útiles, gratuitas, colaborativas y sencillas de usar.

También Cobos y Pardos, (2020), sostuvieron que, el desafío está en que los docentes aprovechen la educación virtual para crear un entorno de aprendizaje apoyado en la Web 3.0 orientado a la generación de experiencias de aprendizaje, a la reflexión y el análisis, así como a la socialización entre los estudiantes.

Asimismo, Gross (2020), precisó que, la educación virtual, es la actividad que forma el núcleo central del diseño pedagógico. Al diseñar un curso el docente se debe preguntar sobre el tipo de actividades que los estudiantes deben realizar para alcanzar los conocimientos y las competencias previstas.

El aprendizaje virtual, estrategias en acompañamiento virtual y principalmente el trabajo virtual colaborativo. Ello aportará que las enseñanzas virtuales se efectúen de la manera más óptima y eficaz para todos los estudiantes. Es importante también que las plataformas en línea presenten los espacios y diseños focalizados de forma adecuada para cumplir con el objetivo de la educación virtual.

También la UNESCO (2019), afirmó que, la educación virtual, mejorar la calidad de los aprendizajes y garantiza la integración. Esta permite ofertar mayor tasa de servicio educativo, impartir contenidos formativos y facilitar la comunicación on-line entre docentes y estudiantes.

Respecto a los recursos de aprendizaje virtual. Pastrana (2020), acotó, los recursos de aprendizaje comprenden tanto los materiales educativos expresamente diseñados para apoyar y vehicular contenidos de aprendizaje, como otros tipos de documentos y herramientas, textuales o multimedia, extractos de la red, creados por los propios estudiantes, etc.

Según Chenn (2019), un campus virtual, es el entorno que proporciona acceso a los recursos de aprendizaje virtual, contenidos de aprendizaje y posibilita un tipo de interacción determinada con éstos; en este sentido, se podría considerar como un recurso de aprendizaje más.

Para Farrell (2020), los recursos de aprendizaje virtual permiten la interrelación el docente-discente y la presencia cognitiva en base a los contenidos de los recursos de aprendizaje virtual disponibles en el campus virtual proporcionan un entorno amigable al estudiante y un espacio referente en su proceso. Este hecho no implica que todas las actividades de aprendizaje tengan que desarrollarse necesariamente de modo síncrono dentro del aula virtual, ya que podemos combinarlo con otros recursos de modo asíncrono.

Jacobe y Mutur (2020), precisaron que, los libros multimedia, son mediadoras que multiplican las conexiones y que, además, desempeñan otras funciones antes propias del que aprende (almacenar y recuperar los contenidos). Estar periódicamente actualizados de las nuevas informaciones también es una tarea que pueden desempeñar las máquinas, que permiten aplicaciones para programar que las noticias o áreas de conocimiento se conviertan en alertas de nuestros canales informativos. Las teorías del aprendizaje deben entonces desarrollar métodos para que podamos sacar rendimiento de los elementos actuales y convertirlos en comprensión integral.

Referente al acompañamiento virtual. Dammert (2020), indico que, el docente tiene que adoptar un papel de tutor virtual, facilitador, guía, orientador, tiene que dar apoyo al estudiante, dinamizar la acción de éste a lo largo de su proceso de aprendizaje y ayudarlo a dirigirla hacia la consecución de los objetivos establecidos. La idea de acompañamiento se refleja también en la facilitación de los recursos y el diseño de las formas de interacción y colaboración más adecuadas para alcanzar los objetivos de aprendizaje en cada caso, favoreciendo la máxima personalización.

Abril y Rivero (2020) mencionaron que, el acompañamiento virtual es un nuevo rol donde el docente se convierte en tutor virtual, expone los conocimientos al estudiante y le facilita la búsqueda y construcción de sus propios conocimientos, la labor de acompañamiento se vuelve de vital importancia, pues es en esta acción en la que radica la principal actuación del tutor, brindando herramientas pedagógicas y guiando al participante a encontrar respuestas que se conviertan en aprendizaje significativo.

También La Puerta, (2020), señaló que, el acompañamiento virtual es esencialmente una relación de responsabilidad con el otro. Así pues, el acompañamiento significa ponerse al lado de los estudiantes guiando sus actividades académicas en el devenir de su proceso de aprendizaje, escuchando sus necesidades e inquietudes, aportando perspectivas y compartiendo con ellos herramientas que los ayuden en su aprendizaje, e inclusive haciendo aportes al crecimiento personal y profesional. La colaboración virtual, según D'Alessio (2020), es la colaboración virtual, es apostar por metodologías de aprendizaje colaborativo implica otorgar un papel fundamental a los procesos comunicativos, de trabajo conjunto entre los estudiantes en el diseño de las actividades de aprendizaje. Se trata de plantear situaciones de aprendizaje que demanden a los estudiantes coordinar acciones conjuntas, gestionar información y recursos, discutir y argumentar las propias ideas, hacer juicios críticos sobre el trabajo de los demás, etc.

Poicón (2020), mencionó que, la colaboración virtual supone realizar el trabajo en equipo en situaciones de resolución de problemas, en el desarrollo de proyectos, en la creación conjunta de productos, etc., mediante la comunicación y la discusión con el docente y los demás compañeros. La construcción colaborativa del conocimiento tiene que combinar la experiencia personal, el proceso de indagación

del grupo y la gestión del conocimiento con el apoyo de las herramientas del campus virtual. Pero el modelo no sólo tiene que basarse en el trabajo en equipo. De hecho, aprender de forma colaborativa también implica dejar espacios para el trabajo autónomo. Los estudiantes tienen que aprender a ser estudiantes virtuales y necesitan orientaciones para su planificación del tiempo, para la realización de las tareas, para valorar sus progresos individuales y reorientar su proceso de aprendizaje, etc. Como bien lo mencionó Gallego (2020), los estudiantes tienen que aprender a ser estudiantes virtuales y la colaboración virtual les permita desarrollar sus trabajos, donde se les dé el tiempo necesario para preparar y exponer sus puntos de vista, sustentarlos y convertirlos en aportes para el grupo, es por ello que la plataforma de aprendizaje virtual que se emplee toma relevancia y la metodología que siguen los tutores debe contemplar este tipo de actividades, que marcarán la diferencia con otras entregas de menor calidad. También Bravo (2020), consideró que, la colaboración virtual, ha dado origen a lo que se conoce como comunidades de aprendizaje. Esta noción comparte principios de la pedagogía de Freire, en la que los estudiantes se convierten en participantes activos en una comunidad de aprendizaje que existe dentro de un contexto social, y asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje. Contar con un modelo efectivo para el funcionamiento de la comunidad de aprendizaje con la participación abierta y de forma horizontal de todos los miembros de la comunidad, el acceso de todos en igualdad de condiciones sin tener en cuenta su condición o el lugar donde habiten, el trabajo colaborativo por grupos y avanzar en las innovaciones técnicas necesarias para permitir que aparezcan las comunidades de aprendizaje, y facilitar herramientas de trabajo que propicien entornos modernos y flexibles.

Referente a la segunda variable Socialización estudiantil, han surgido diversos enfoques de investigación sobre socialización familiar, los juegos infantiles y las habilidades sociales, en este sentido Schaffer (2020), dijo que, la socialización son procesos por la cual las normas son aprendidas en el proceso de E-A, y reforzadas por medio de la socialización familiar, los juegos infantiles y las habilidades sociales. Borrnstein (2020), dijo que, la socialización concierne a la manera de comunicarse de los padres con sus hijos. Para Musitu y García (2020), la socialización, es el manejo de los impulsos, la práctica de los roles y estímulos significantes a nivel lingüístico. También Vander Zandern (2020), precisó que, la socialización es la interacción de individuos con sus pares para desarrollar diferentes maneras de

pensar, sentir y de accionar, elementos necesarios para lograr la participación efectiva con su medio social. Para Haieussler (2020), es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes que resulta de aceptar las reglas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

Respecto a la dimensión socialización familiar, es la más importante ya que se da en toda persona, sabiendo que esta tiene 3 etapas según Ferrari (2019), la socialización primaria, se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar, es la primera etapa de socialización del individuo cuando atraviesa la niñez, por medio de ella se convierte en miembro de la familia.

Socialización secundaria, es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Para Herrero (2019), dentro de la familia se va transmitiendo un rol socializador, en donde todo ser humano se desarrolla como parte de la sociedad, interactuando con otras personas.

Según Palacin, Hidrogo y Morello (2020) la familia es un conjunto de personas unidas que intervienen en un proyecto vital y duradero con fuertes sentimientos, estableciendo relaciones de intimidad, a su vez siendo recíprocos entre ellos mismos.

Asimismo, respecto a la dimensión socialización a través de los juegos infantiles, estas tienen como fin predisponer con diversos juegos cuyo mensaje es que como en el juego también en la sociedad se atienen a unas reglas que cada persona tiene que respetar. Un juego estructurado requiere que el niño comprenda el desarrollo del juego, tanto como las reglas que en él se aplican, y a adaptarse a él. Según Gutarra (2019), el juego tiene por finalidad un aprendizaje concreto o una habilidad determinada.

Para Lisano y Bonavides (2019), todo juego infantil está estructurado con el fin de motivar a participar activamente en los juegos, reforzar la autoestima para responder en coherencia con el rol que le toca jugar, y la confianza, seguridad de aprender a ganar y perder, finalmente Hermoza (2020), afirmó que, es imperativo adecuar juegos on-line en el contexto de la educación virtual.

Referente a la dimensión habilidades sociales, Higar (2020), precisó que, en lo que respecta al poder individual del niño, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y

perfeccionan la paciencia. También Nieto (2020), preciso que, la socialización a través de los juegos infantiles favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

Finalmente, Florencio (2019), indicó que, las habilidades sociales en la educación son trascendentes y vitales para la formación integral y permanente del estudiante desde su inicio en el sistema educativo practicando el respeto, orden, disciplina, convivencia en paz y armonía con los demás.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de enfoque cuantitativo ya que se cuantificó las variables en estudio a través de parámetros numéricos y estadísticos para su contraste con el objeto de estudio. Cerdeña (2018), lo señaló como un proceso donde se formulan preguntas y sistematiza para la obtención de datos en escalas numéricas.

Al mismo tiempo, fue de tipo básica, porque en concordancia con Moncada (2019), el conocimiento que se busca es sobre el fundamento de fenómenos o hechos observables, los cuáles se pretenden entender y analizarlos. Por ello tiene como finalidad establecer y fortalecer las bases y enfoques de la educación virtual y la socialización estudiantil en una institución educativa de nivel inicial, sin buscar manipularlos, sino que parten directamente desde la percepción de los PP. FF encuestados y la observación participante de los niños.

El estudio tuvo un diseño no-experimental, porque en concordancia con Lombardy (2020), el investigador no interviene sobre las variables de estudio, es decir no las altera y se analizaron tal como se han dado en su contexto natural. Así mismo es transversal porque se recogen los datos en un solo momento, con el objetivo de especificar y analizar la correlación e implicancia de las variables de estudio.

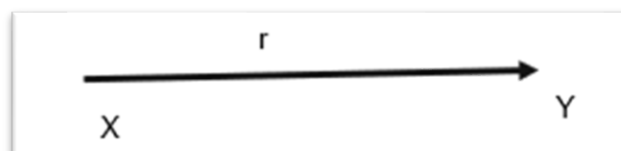
Por otro lado se aplicó el método hipotético deductivo, porque se ha seguido una secuencia de procesos para la formulación de conclusiones específicas a partir de las hipótesis planteadas al inicio de la investigación en relación de las variables estudiadas para comprobarlas o refutarlas.

En cuanto al nivel de estudio fue descriptivo correlacional causal, porque se midió el nivel de implicancia de la variable independiente en la variable dependiente para establecer una explicación sobre las causas del estudio que es concordante

con Crisòlogo (2019). Así mismo es explicativa porque en referencia a Bustillos (2019), buscó hallar razones, es decir que se enfocó en el porqué del objeto de estudio y así explicar las causas y efectos que existen entre las variables de estudio.

Se presenta a continuación el esquema de este diseño:

Diseño de la investigación.



Dónde:

X = Educación virtual.

Y = Socialización estudiantil.

r = relación

3.2. Variables y operacionalización

La educación virtual, según Johson y Lundvally (2020), es un modelo educativo que integra tres elementos esenciales que confluyen en el diseño de actividades de aprendizaje, siendo estas. Los recursos de aprendizaje virtual, la colaboración virtual y el acompañamiento virtual, que permiten aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y aprender compartiendo. Cada uno de estos aprendizajes se enriquecen al apoyarse en las plataformas web cuya característica más relevante es que ofrecen al docente aplicaciones útiles, gratuitas, colaborativas y sencillas de usar.

Esta variable, consta de tres dimensiones, los recursos de aprendizaje virtual, la colaboración virtual y el acompañamiento virtual. Además, tiene, nueve indicadores y un total de 12 ítems, cuatro para cada dimensión, con los cuáles se midió dicha variable y se aplicó el instrumento en escala ordinal de tipo Likert. (Ver anexos).

La variable socialización estudiantil, según Schaffer (2020), son procesos por la cual las normas son transmitidas de generación en generación por medio de la socialización familiar, los juegos infantiles y las habilidades sociales, está compuesta por tres dimensiones, nueve indicadores y un total de 15 ítems, de los cuales cinco corresponde a cada dimensión con los cuales se midió dicha variable y se aplicó el instrumento de escala ordinal de tipo Likert. (Ver anexos).

3.3 Población muestra y muestreo

En la investigación la población fue de 145 estudiantes de la I.E inicial, en estudio. De acuerdo a Hernández y Mendoza (2019), es un conjunto de personas que comparten rasgos comunes como ser partes de un todo (p.69)

La muestra fue 106 estudiantes. Hernández y Mendoza (2018), señalaron que es una parte inferida de la población. Por otra parte, se aplicó el muestreo probabilístico para determinar la muestra. Acuña (2019) precisó que, es el método que permite tener representatividad a cada elemento de la muestra elegida de toda la población.

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

Referente a la técnica empleada para la recolección de datos, se utilizó la encuesta. Según Sobrados (2020), es un formato estandarizado que tiene como finalidad recoger y analizar los datos de una determinada muestra, población o universo. Además, reúne un conjunto procedimientos como explorar, describir, predecir y explicar las características necesarias para realizar fundamentar el estudio de investigación.

En cuanto al instrumento se empleó el cuestionario el cual presenta una serie de preguntas orientadas a las variables a medir. La aplicación fue de forma virtual, según lo expuesto por Mollineli (2020), los cuestionarios aplicados fueron adaptados, teniendo como base a otros dos autores que tuvieron similitud en el tema de investigación y se realizó de forma virtual. En cuanto a la evaluación de la variable educación virtual, el cuestionario presento 12 ítems alineados a los indicadores de las tres dimensiones establecidas en el estudio y la variable socialización estudiantil consta de 15 ítems que responden a los indicadores de las tres dimensiones. También se empleó para ambos cuestionarios la escala Likert como opción de respuesta y medición, donde el menor valor es “Nunca” (1) y el mayor valor es “Siempre” (5).

De igual manera se realizó la validez del contenido, que es el juicio o grado en que un instrumento debe medir en un determinado contexto, el cual fue válido y satisface nuestros objetivos, es decir no hay error. Según lo que expuso Hernández et al (2019), es considerada como un proceso que considera cinco fuentes de evidencias entre ellas el contenido, la estructura interna, la relación entre las variables y los procesos de las respuestas.

La validez del instrumento del presente estudio se realizó a través del criterio juicio de expertos donde tres especialistas en la materia evaluaron la pertinencia,

relevancia y la claridad en la redacción de los ítems estipulados en la matriz de operacionalización de cada variable.

La validación estuvo a cargo de tres expertos que validaron ambos instrumentos.

Tabla 3.

Validez del contenido por juicio de expertos de los instrumentos

Expertos	Opinión instrumento 1	Opinión instrumento 2
Dr. Segundo Sigifredo Pérez Saavedra	Aplicable	Aplicable
Dr. Víctor Pastor Talledo	Aplicable	Aplicable
Dr. José Alfredo Mansilla Garayar.	Aplicable	Aplicable

De igual forma se midió la confiabilidad de los instrumentos. En opinión de Hernández et al (2019), es el grado de confianza obtenido por los ítems de cada variable. Para ello se utilizó el estadístico Alpha de Cronbach, debido a que los instrumentos son politómicos. Asimismo, se realizó una prueba piloto en una muestra reducida de encuestados y se determinó que ambos cuestionarios presentaron una alta confiabilidad.

Tabla 4.

Resultado de la confiabilidad de los instrumentos

Instrumentos	Alfa de Cronbach	N° de elementos
C1	0,805	12
C2	0,779	15

3.5 Procedimiento

Se realizó la prueba piloto donde participaron los encuestados cuyos resultados obtenidos permitieron reajustes en ambos cuestionarios, en el caso de educación virtual se redujo a 12 la cantidad de ítems iniciales que fueron de 20; por otro lado,

en referencia al cuestionario de socialización estudiantil, se redujo a 15 ítems que inicialmente fueron de 20. Seguidamente fue validado por los especialistas para aplicarlo a la muestra de estudio. Una vez obtenida la validez y confiabilidad se envió una solicitud de permiso a la I.E en estudio con la carta de presentación emitida por la Universidad, para la aplicación de los instrumentos, ante lo cual los directivos respondieron con un documento de autorización para dicha aplicación. Luego se coordinó con los sub directores para informar por zoom a todos los miembros de la comunidad educativa sobre el objetivo de la investigación y contar con la muestra real, para ello se les explicó la intencionalidad del estudio de investigación y sobre el anonimato de los encuestados a quienes se les sensibilizó a través de los whatsapp grupal para que nos brinden la información requerida para los fines investigativos. Los cuestionarios se elaboraron en formularios Google, que fueron compartidos por el whatsapp institucional y personal de cada encuestado persuadiéndolos y sensibilizándolos durante una semana para que puedan participar en la encuesta proporcionada. Se contó con el consentimiento informado de todos los que formaron parte del estudio, de esta forma se pudo recolectar la información en una base de datos Excel para luego pasarlo al programa estadístico SPSS 25 del cual se realizó el procesamiento de los datos utilizando estadígrafos descriptivos e inferenciales tales como frecuencias y porcentajes presentados los resultados en tablas y figuras, así como las pruebas estadísticas para contrastar las hipótesis.

3.6. Método de análisis de datos

Fueron recolectados y se realizaron dos procesos. En primera instancia se realizó un estudio descriptivo en la que se emplearon tablas de frecuencias y porcentajes acompañados de gráfico de barras, en cuanto a las variables educación virtual y socialización estudiantil, así como sus dimensiones, luego para la prueba de hipótesis se empleó como estadígrafo inferencial la regresión logística ordinal, con la que se trabajó, con una significancia teórica $\alpha < 0,05$, dado que se tuvo por objetivo predecir el valor de una variable desde otra variable.

3.7 Aspectos éticos

Se tuvo en cuenta todos los aspectos éticos de la investigación, tuvimos presente en todo momento las normas APA 7 que nos permitió referenciar a los autores en cuyos aportes nos basamos, se garantizó también que la información presentada respete los derechos de autor; así mismo se gestionó los permisos respectivos

para el trabajo de campo a la dirección de la institución educativa en estudio para pedir el consentimiento de las personas encuestadas que participaron en la investigación y se mantuvo en anonimato a todas ellas presentándolas como la muestra de estudio.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos.

Tabla 5.

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable educación virtual.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Desfavorable	73	69,0%
Medianamente favorable	21	20,0%
Favorable	12	11,0%
Total	106	100,0%

En relación a los niveles de la educación virtual del 100% de encuestados, el 69% presentaron un nivel desfavorable, el 20% alcanzaron un nivel medianamente favorable y el 11% un nivel favorable, Se concluye, que el nivel desfavorable es el que predomina. (ver anexo)

Tabla 6

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones de la educación virtual.

Niveles	Recursos de aprendizaje		Acompañamiento		Colaboración	
	Fo	%	Fo	%	Fo	%
Desfavorable	51	48%	30	28%	29	27%
Medianamente favorable	55	52%	71	67%	75	71%
Favorable	0	0%	5	5%	2	2%
Total	106	100%	106	100%	106	100%

Respecto a los recursos de aprendizaje se tiene que del 100% de encuestados, el 52% presentaron un nivel medianamente favorable, el 48% tuvo un nivel desfavorable. Respecto al acompañamiento el 5% presentó un nivel favorable, del

67% fue medianamente favorable y del 28% fue desfavorable. Respecto a la colaboración el 2% presento un nivel favorable, del 71% fue medianamente favorable y del 27% fue favorable. (ver anexos).

Tabla 7

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a la variable socialización estudiantil

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Desfavorable	12	11,4%
Medianamente favorable	83	78,6%
Favorable	11	10,0%
Total	106	100,0%

En relación a los niveles de la socialización estudiantil del 100% de encuestados, el 11% presento un nivel desfavorable, el 78,6% alcanzo un nivel medianamente favorable y el 10% un nivel favorable, Se concluye, que el nivel medianamente desfavorable es el que predomino. (ver anexo).

Tabla 8

Frecuencia y porcentaje de los niveles con respecto a las dimensiones de la socialización estudiantil.

Niveles	Socialización familiar		Juegos infantiles.		Habilidades sociales	
	Fo	%	Fo	%	Fo	%
Desfavorable	96	91%	81	76%	94	89%
Medianamente favorable	10	9%	21	20%	9	8%
Favorable	0	0%	4	4%	3	3%
Total	106	100%	106	100%	106	100%

Respecto a la socialización familiar se tuvo que, del 100% de encuestados, el 9% presento un nivel medianamente favorable y del 91% desfavorable. Respecto a los juegos infantiles el 4% presento un nivel favorable, del 20% fue medianamente favorable y del 76% fue desfavorable. Respecto a las habilidades sociales el 3% presento un nivel favorable, del 8% fue medianamente favorable y del 89% fue desfavorable. (ver anexos).

Prueba de normalidad

Tabla 9

Resultados de la prueba de normalidad

	Estadístico	Kolmogorov- Smirnov ^a gl	Sig.
Educación virtual	,980	20	,000
Socialización estudiantil	,969	20	,000

En la tabla se presentan los resultados de la prueba de normalidad con Kolmogorov - Smirnov (K – S) se observa que la mayoría de los puntajes de la variable no se aproximan a una distribución normal, ya que el coeficiente obtenido es significativo ($p=0,000$) y la prueba no paramétrica estadística usada en la prueba de hipótesis fue la regresión logística ordinal.

Resultados inferenciales

Hipótesis general

Ho: No existe influencia directa y significativa de la educación virtual en la socialización estudiantil y sus dimensiones en una institución educativa inicial. Chorrillos, 2021.

Ha: Existe influencia directa y significativa de la educación virtual en la socialización estudiantil y sus dimensiones en una institución educativa inicial. Chorrillos, 2021.

Regla de decisión:

Si p valor $< 0,05$; rechazar hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Si p valor $> 0,05$; aceptar hipótesis nula y rechazar la hipótesis de investigación.

Significancia: 0,05

Tabla 10

Información de ajuste de los modelos para la educación virtual y la socialización estudiantil.

VARIABLES/DIMENSIONES	Modelo	Logaritmo de la verosimilitud-2	Chi ²	gl	Sig.
Educación virtual y socialización familiar.	Sólo	34,207	18,420	2	,000
	intersección				
	Final	18,987			
Educación virtual y Juegos infantiles.	Sólo	33,431	14,316	2	,000
	intersección				
	Final	19,115			
Educación virtual y Habilidades sociales.	Sólo	33,469	12,777	2	,000
	intersección				
	Final	10,090			

La tabla muestra la influencia de la educación virtual y la socialización estudiantil. Asimismo, se muestran los ajustes de los modelos entre la educación virtual y las dimensiones de la socialización estudiantil, cuyo p_valor = 0,000 en todos los casos altamente significativo y el estadígrafo Chi² = 18,420 asume el valor más alto entre la Educación virtual y socialización familiar. Por otra parte, el valor más bajo Chi² = 12,777 entre la Educación virtual y las Habilidades sociales. Por lo tanto, se prueba que, socialización estudiantil y sus dimensiones dependen de la educación virtual.

La tabla 10, evidencia información sobre los ajustes de los modelos entre la educación virtual en la socialización estudiantil. Asimismo, se muestran los ajustes de los modelos entre la educación virtual y las dimensiones de la socialización estudiantil. El p_valor < 0,05 en todos los casos, y el estadístico Chi-cuadrado asume el valor más bajo igual a 12,77, entre la educación virtual y las habilidades sociales, e interpretación. Por otra parte, el valor más alto de este estadístico es igual a 18,420, entre la Educación virtual y socialización familiar. Por lo tanto, se prueba que la socialización estudiantil y sus correspondientes dimensiones, dependen de la educación virtual.

Tabla 11.

Prueba de bondad de ajuste entre las variables de estudio.

Variables/dimensiones		Chi-cuadrado	gl	Sig.
Educación virtual	Pearson	,717	2	,488
y socialización familiar.	Desvianza	,769	2	,855
Educación virtual	Pearson	,469	2	,499
y Juegos infantiles.	Desvianza	,868	2	,656
Educación virtual	Pearson	,282	2	,729
y Habilidades sociales	Desvianza	,543	2	,414

En la tabla 11, se muestran los resultados de la prueba de bondad de ajuste de los modelos, donde además se observa que el $p_valor > 0,05$, lo cual indica que:

La educación virtual y la socialización estudiantil, se ajustan al modelo de regresión logística ordinal. Asimismo, estas se ajustan en los cruces que se ha hecho entre:

La educación virtual y la socialización familiar (Chi-cuadrado = 0,717; sig = 0,488 > 0,05).

La educación virtual y los Juegos infantiles (Chi-cuadrado = 0,469; sig = 0,499 > 0,05).

La educación virtual y las Habilidades sociales (Chi-cuadrado = 0,282; sig = 0,729 > 0,05).

Tabla 12

Estimaciones de parámetros.

Variables/dimensiones	Estimación	Desv. Error	Wald	gl	Sig.
-----------------------	------------	-------------	------	----	------

Umbral	[socialización familiar	1 = 1]	-8,143	1,041	61,196	4	,000
	[socialización familiar	1 = 2]	-2,674	,731	13,379	4	,000
Ubicación	[Educación virtual	1 = 1]	-8,839	1,153	58,742	4	,000
	[Educación virtual	1 = 2]	-5,134	,873	34,579	4	,000
	[Educación virtual	1 = 3]	0	-	-	-	-
Umbral	[Juegos infantiles	1 = 1]	-2,485	,457	29,579	4	,000
	[Juegos infantiles	1 = 2]	,470	,356	1,747	4	,000
Ubicación	[Educación virtual	1 = 1]	-3,215-	,672	22,861	4	,000
	[Educación virtual	1 = 2]	1,384	,467	8,772	4	,000
	[Educación virtual	1 = 3]	0	0	-	-	-
Umbral	[Habilidades sociales	1 = 1]	-4,093	,564	52,656	4	,000
	[Habilidades sociales	1 = 2]	-1,456	,458	10,106	4	,000
Ubicación	[Educación virtual	1 = 1]	-3,680	,697	27,914	4	,000
	[Educación virtual	1 = 2]	-2,683	,543	24,378	4	,000
	[Educación virtual	1 = 3]	0	0	-	-	-

La tabla muestra resultados de la estimación de parámetros entre la educación virtual y la socialización estudiantil. Además, se observa que el coeficiente Wald asociado a cada prueba es mayor que 2.

Es decir, la socialización estudiantil es alto (Wald=61,196>4; sig.=0,000< 0,05), asimismo, la educación virtual es alta cuando (Wald=58,742>4; sig.=0,000<0,05). También, los Juegos infantiles es medio cuando (Wald=52,656>4; sig.=0,000<0,05), es predictor de la educación virtual media (Wald=27,914>4; sig.=0,000<0,05).

Asimismo, se observa que los Juegos infantiles son bajos cuando ($Wald=29,579>4$; $sig.=0,000<0,05$), es predictor de la educación virtual baja ($Wald=22,861>4$; $sig.=0,000<0,05$).

Tabla 13

Prueba Pseudo R cuadrado

Variables/dimensiones	Cox y Snell	Nagelkerke	McFadden
Educación virtual y socialización familiar	,642	,758	,547
Educación virtual y Juegos infantiles	,215	,248	,121
Educación virtual y Habilidades sociales	,289	,331	,165

La tabla, muestra los estadísticos de la prueba Pseudo R cuadrado, para analizar el grado de variabilidad. De los tres estadígrafos, se asumió el mayor valor (coeficiente de Nagelkerke) en todos los casos. También, se observó, que el 75,8% de la socialización familiar, depende de la educación virtual. Asimismo, el 24,8% de los Juegos infantiles depende de la educación virtual, finalmente el 33,1% de las habilidades sociales depende de la educación virtual.

V. DISCUSIÓN

El tratamiento estadístico de los datos y los resultados encontrados permitieron contrastar la realidad problemática de la educación virtual en la socialización estudiantil, se verificó que, un alto porcentaje de encuestados 69%, precisaron que la educación virtual tiene un nivel desfavorable en la I.E en estudio, a raíz de esta situación se encontró que el 78,6% de estudiantes muestran un nivel de socialización medianamente confiable, sin embargo, estos hallazgos tienen como base la percepción de los mismos estudiantes a través de la aplicación on line de un cuestionario, este hecho repercutió en la calidad de información obtenida; en tal sentido consideramos mejor que para el recojo de información sobre las variables en estudio se considere otras técnicas e instrumentos usando la guía de observación

tratándose de la educación virtual como para la socialización estudiantil vía zoom u otra similar , teniendo en cuenta el actual contexto del aislamiento social obligatorio.

Asimismo, teniendo en cuenta que nuestro objetivo general fue determinar la influencia de la educación virtual en la socialización estudiantil en la institución educativa en estudio. También, teniendo en cuenta los resultados de la contrastación de hipótesis nos llevan a plantear que la variación de los niveles de la socialización estudiantil depende de la variación de los niveles de la educación virtual, confirmándose según el valor de Nagelkerke, que el 75,8% de variación de la socialización familiar depende de los cambios en los niveles de la educación virtual. Estos resultados coinciden con los estudios de Herreras (2021), quien halló que, la educación virtual influye moderadamente en la socialización estudiantil en una institución educativa parvularia donde detectó falencias en las carencias de los recursos de aprendizaje virtual y el acompañamiento virtual.

Más aún, encontramos similares resultados con el trabajo de Rioja (2020), encontrando influencia moderada de la educación virtual en la socialización estudiantil donde por efecto de la poca colaboración virtual, los niveles de socialización familiar fueron socavándose en perjuicio de los estudiantes, aquí podemos notar la importancia de la tutoría virtual ya que esta permite que el docente trabaje coordinadamente con los PP FF y estos hagan el efecto multiplicador en los párvulos. Estos aspectos son respaldados desde un enfoque teórico por los planteamientos de Johnson y Lundvall (2020), quienes indicaron que, la educación virtual, es un modelo educativo que integra tres elementos esenciales que confluyen en el diseño de actividades de aprendizaje, siendo estas. Los recursos de aprendizaje virtual, la colaboración virtual y el acompañamiento virtual, que permiten aprender haciendo, aprender interactuando, aprender buscando y

aprender compartiendo. Cada uno de estos aprendizajes se enriquecen al apoyarse en las plataformas web cuya característica más relevante es que ofrecen al docente aplicaciones útiles, gratuitas, colaborativas y sencillas de usar de modo que, puedan realizar sus funciones de tutoría virtual de modo efectivo, esta repercutirá en mejorar los niveles de socialización estudiantil, que como constatamos en esta investigación obtuvo un nivel de socialización medianamente confiable y esta situación fue estudiada desde el enfoque teórico por Schaffer (2020), quien explico que, la socialización son procesos por la cual las normas son aprendidas en el proceso de E-A, y reforzadas por medio de la socialización familiar, los juegos infantiles y las habilidades sociales y con mayor precisión por Bornstein (2020), quien dijo que, la socialización consiste en la manera de comunicarse asertivamente entre los padres e hijos.

Consideramos muy importante que, la educación virtual en la Institución en estudio debe superar sus falencias, ya que, como hemos demostrado con evidencias estadísticas el valor de Nagelkerke posee un altísimo porcentaje del 75,8%, denotando que, la variación de los niveles de la socialización estudiantil a nivel familiar están en función a la variación de los niveles de la educación virtual ya que, con esta condición notamos el poco apoyo en casa a los estudiantes.

En referencia a la hipótesis específica 1, el procesamiento estadístico que realizamos, nos llevó a plantear que la variación de los niveles de socialización familiar depende, en cierta medida, de la variación de los niveles de la educación virtual, ello se verifica con el valor de Nagelkerke que explica el 75,8% de variación de la socialización familiar depende de la educación virtual. Este resultado coincide con la tesis de Musitu y Geldrez (2020), encontrando que, la educación virtual tiene influencia positiva en la socialización familiar de los niños con un moderado nivel

de significancia. Asimismo, con el estudio de Fontanna (2020), probando que, la educación virtual influye moderadamente en la socialización familiar de los niños. Este hallazgo también es coincidente con el de Dreyfus, Fuentes y García (2020), aseverando que, la educación virtual tuvo influencia en la socialización familiar de los niños. La importancia de la socialización familiar en toda persona, fue fundamentada teóricamente por Ferrari (2019), precisando que la socialización en su fase primaria, se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar es la primera etapa de socialización del individuo cuando atraviesa la niñez, por medio de ella se convierte en miembro de la familia. Luego continua el proceso de socialización secundaria donde el individuo ya socializado se proyecta e inserta en nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad.

En base a todo lo anteriormente sustentado, consideramos que, la socialización familiar está en función a la educación virtual, ello se verificó con el valor de Nagelkerke que mostró dependencia de la educación virtual denotando variación de los niveles de la socialización familiar están en función a la variación de los niveles de la educación virtual ya que, con esta condición notamos carencias de recursos de aprendizaje virtual.

En relación a la hipótesis específica 2, los resultados estadísticos nos llevan a plantear que, la variación de los niveles de los juegos infantiles que realizan los niños en la I.E en estudio se ve influenciada por la variación de los niveles de la educación virtual, según el valor de Nagelkerke, el 24,8% de variación de los juegos infantiles se explica con la variación de la educación virtual. Esta evidencia estadística coincide con la tesis de Liviapoma (2021), quien en un estudio se propuso determinar la influencia de la dinámica de los juegos onn-line en la educación virtual de niños de 5 años concluyendo que. Los juegos de realidad

virtual onn-line tienen incidencias positivas moderadas en la educación virtual. También nuestros resultados son coincidentes con los resultados de la investigación realizada por García (2021), concluyendo que, la educación virtual tiene influencia moderada en los juegos infantiles de los niños, ya que los predispone a desarrollar habilidades que pueden ser encaminadas a complementar la educación virtual.

Este aspecto de los juegos infantiles, también fue estudiada con un enfoque teórico por Gutarra (2019), precisando que, el juego tiene por finalidad un aprendizaje concreto que es lograr una habilidad determinada útil al estudiante. En este sentido también opinó Lisano y Bonavides, (2019), considerando que, todo juego infantil está estructurado con el fin de motivar a participar activamente en los juegos, reforzar la autoestima para responder en coherencia con el rol que le toca jugar, y la confianza, seguridad de aprender a ganar y perder. Asimismo, Hermoza (2020), afirmó que, es imperativo adecuar juegos on-line en el contexto de la educación virtual.

Desde nuestro punto de vista, consideramos que, el hecho que se hayan presentado variaciones en los niveles de los juegos infantiles en la I.E en estudio estuvo influenciada por la variación de los niveles de la educación virtual, según nuestras evidencias estadísticas con un valor de Nagelkerke del 24,8% de variación, con esta condición notamos las deficiencias en el acompañamiento virtual.

Finalmente, en referencia a la hipótesis específica 3, se comprueba con las correspondientes herramientas estadísticas y se llegó a la conclusión que, la variación de los niveles de las habilidades sociales de los niños depende de la variación de los niveles de la educación virtual, según Nagelkerke el 33,1% de

variación de las habilidades sociales de los niños depende de la educación virtual. Este resultado se asemeja a lo obtenido por Molinar (2020), encontrando que, las habilidades sociales de los niños están en función a la educación virtual dada en el actual contexto de la pandemia, concluyendo que la educación virtual influye moderadamente en las habilidades sociales de los estudiantes. Asimismo, encontramos coincidencias con el estudio de Boullosa, Bustamante y Uscamayta (2020), probando que, la colaboración virtual tiene influencia moderada en las habilidades sociales de los estudiantes. También nuestra investigación es concordante en sus resultados con el trabajo de Ñiquen. Parraguez (2020), quienes investigaron respecto a la variable socialización, cuyo objetivo fue determinar la influencia de la educación virtual en las habilidades sociales. Concluyendo que, la educación virtual influye moderadamente en las habilidades sociales de los estudiantes en la I.E Inicial en estudio. Estos resultados fueron enfocados teóricamente por Higar (2020), quien precisó que, en lo que respecta a las habilidades sociales del niño, el respeto, la netiqueta y el lenguaje, despiertan el ingenio útil en la educación virtual. También Nieto (2020), preciso que, las habilidades sociales del niño favorecen la aceptación en los diversos grupos sociales, siendo esta muy necesaria en la educación virtual donde el estudiante tiene que interactuar con sus pares que proceden de diversos grupos sociales. También Florencio (2019), indicó que, las habilidades sociales en la educación son trascendentes y vitales para la formación integral y permanente del estudiante desde su inicio en el sistema educativo practicando el respeto, orden, disciplina, convivencia en paz y armonía con los demás.

Finalmente, desde nuestro punto de vista, consideramos que, el hecho que se presentó variaciones en los niveles de las habilidades sociales de cada niño

encontramos que esta dependía de la variación de los niveles de la educación virtual, corroborada por las evidencias estadísticas con un Nagelkerke del 33,1% denotando que las habilidades sociales de los niños depende de la educación virtual el hecho que se hayan presentado estas variaciones nos dicen que no hubo una colaboración virtual.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Los resultados cuantitativos de las pruebas estadísticas sustentan la afirmación que, la variable la educación virtual influye en la variable socialización estudiantil, verificándose que el valor del coeficiente de Wald= $58,742 > 4$, y el $p_valor = 0,000 < 0,05$, nos permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar que la variación de los niveles de la educación virtual repercuten en la socialización estudiantil, además, según el valor de Nagelkerke, el 69% de variación en la socialización estudiantil se ve influenciado por la variación en la educación virtual.

Segundo: Del mismo modo, los índices estadísticos obtenidos corroboran la afirmación que la socialización familiar se ve influenciado por la variación de los niveles de la educación virtual, verificándose que el valor del coeficiente de Wald= $61,196 > 4$, y el $p_valor = 0,000 < 0,05$, nos permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar que la variación de la educación virtual influye en la socialización familiar de los estudiantes, además, según el valor de Nagelkerke, el 75,8% de variación de la socialización familiar depende de la educación virtual.

Tercero: De la misma manera, los valores estadísticos obtenidos confirman que la variable educación virtual genera influencia en los juegos infantiles verificándose que el valor del coeficiente de Wald = $29,579 > 4$, y el $p_valor = 0,000 < 0,05$, nos permiten rechazar la hipótesis nula y aceptar que la variación de los niveles de la educación virtual ejercen influencia en los juegos infantiles, además, según el valor de Nagelkerke, el 24,8% de variación de los juegos infantiles se explica con la variación de la educación virtual.

Cuarto: Por último, los índices estadísticos obtenidos confirman que la variable educación virtual influye en las habilidades sociales de los estudiantes, verificándose que el valor del coeficiente de Wald =52,656 > 4, y el p_valor =0,000 < 0,05, nos permite rechazar la hipótesis nula y aceptar que la variación de los niveles de las habilidades sociales se ve influenciado por el grado de educación virtual alcanzado en la I.E en estudio, además, según el valor de Nagelkerke, el 33,1% de variación de las habilidades sociales depende de la variación de la educación virtual en dicha I.E.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A los directivos de la I.E, promover conjuntamente con el equipo de apoyo de la Ugel, con el fin de hacer un plan de mejora de la educación virtual y sus efectos en la socialización estudiantil, ya que la coyuntura de la virtualización generado por la pandemia, hace que los niños sean los más perjudicados.

Segunda: A la dirección de la I.E, dotar de recursos de aprendizaje virtual al nivel inicial para revertir los efectos negativos en la socialización familiar de los niños acompañándolos en casa con laptops o tablets de soporte en su aprendizaje virtual.

Tercera: A directores y educadores implementar talleres extra curriculares de acompañamiento virtual para que los estudiantes puedan realizar los juegos infantiles, enfrentar y resolver con actitud positiva ante diversas situaciones de aprendizaje que se le presenten.

Cuarta: A los PP.FF, Fortalecer las actividades de colaboración virtual para que sus niños puedan lograr las habilidades sociales que les permitan potenciar la disciplina, la autodeterminación y el desarrollo.

Quinta: Se recomienda a los futuros investigadores interesados en ampliar nuestra investigación realizar un estudio cuasi-experimental sobre la educación virtual y la socialización estudiantil que permita resultados

comparativos con un grupo de control y otro experimental, donde lo más importante sea la aplicación de una propuesta de educación virtual para una efectiva socialización estudiantil.

VIII. REFERENCIAS

- Acuña, J. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Mexico: Editorial oveja negra. Tomado de. https://www.metodologia_de_la_investigación_científica#&
- Bustillos, S. (2019). *Evolución Retos de la educación virtual*. Tomado de: <https://openlibra.com/es/book/evolucion-y-retos-de-la-educacion-virtual>
- Abril, L. Rivero, J. (2020). *Interrelación de los niños en una Escuela parvularia de la ciudad de Porto*. <http://repositorio.esepf.pt/bGra%C3%A7a.pdf>
- Bornstein, W. (2020). *Virtual socialization in training processes of undergraduate students in a Virtual University*. Morelos University, Cuernavaca. Recovered from: <http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/487/GALLNR0>.
- Bravo, L. (2020). *¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual?*. Tomado de: <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/116>
- Boullosa, R. Bustamante, C. Uscamayta, O. (2020). *Uso de entornos virtuales de aprendizaje para la mejora del rendimiento académico en estudiantes de quinto grado en la institución educativa* <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2127/MAE>
- Bolzonaro, P. (2020). O processo de adaptação infantil na Educação Infantil: os desafios de famílias e educadores infantis, em uma creche da cidade. Tirado de: https://www.O_processo_de_adaptação_infantil_na_educação_infantil
- Crisólogo, M. (2019). Lo virtual y el juguete en el desarrollo infantil en la educación preescolar. <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/24860/1/Tese%20Ine%CC%8s.pdf>
- Cerdeña, H. (2018). *Metodología de la investigación científica*. España: Editorial Trillas. Tomado de. https://www.metodologia_de_la_investigación_científica#&

- Chenn, P. (2019). *Staged social role play to promote the formation of symbolic function by developmental levels in preschool children*. Typical Magazine, Electronic Bulletin of School Health, 14; fifteen.
- Farrell, N. (2020). *Tendencias didácticas de la educación virtual: Un enfoque interpretativo*. Propósitos y Representaciones. 6 (1), 463-505. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n1.167>.
- Cobos, J y Pardos, T. (2020). *Niños y tecnologías digitales: oportunidades, riesgos y perspectivas de investigación*. https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/211648/305689/phd_unimib_79826.
- Dreyfus, A. Fuentes, C. García, P. (2020). *Virtual Education: Opportunity to "Learn to Learn"*. Carolina analysis. Series: Virtual Training. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.fundac>.
- Dammert, U. (2020). *Satisfaction with distance education*. In M. G. Moore (Ed.). *Handbook of distance education*. 3ra. ed. (143-154). Nueva York: Routledge.
- D'Alessio, G. (2020). *Estudio de la satisfacción de los estudiantes con los servicios educativos brindados por instituciones de educación superior del Valle de Toluca*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 13(2), 5-26. Recuperado de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol13num2/art1.pdf>.
- Farrell, D. (2020). *Virtual learning & Redesign and implementation of a methodology for measuring Student Satisfaction at the Universidad Sergio Arboleda Seccional Santa Marta*. Industrial University of Santander. Bucaramanga, Colombia. Available at: <http://tangara.uis.edu.co/biblioweb/tesis/2015/160840.pdf>
- Ferrari, G. (2019). *Estudio de la satisfacción de los estudiantes con los servicios educativos brindados por instituciones de educación superior del Valle de Toluca*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 13(2), 5-26. Recuperado de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol13num2/art1.pdf>
- Florencio, G. (2019). *Educación digital y formación del profesorado en modalidad semipresencial (B- LEARNING y E- LEARNING)*. Universidad deExtremadura. Recuperado de http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6072/TDUEX_2017_Balladares

- Fontana, B. (2020). *Nuevos escenarios digitales. Las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la formación y desarrollo curricular*. Madrid: Pirámide.
- Gallego, K. (2020). *Evolución y Retos de la Educación Virtual*. España: UOC.
- García, A. (2021). *Educación digital y formación del profesorado en modalidad virtual*. Lima: Fondo editorial Udegraf.
- Gutiérrez y García, (2019). *Socialización de los niños en familia*. Lima: Fondo editorial de la UNMSM.
- Gross, A. (2020). *Coronavirus Is Shutting Schools. Is America Ready for Virtual Learning?* *The New York Times*. Obtenido de <https://www.nytimes.com/2020/03/13/us/virtual-learning-challenges.html>
- Gutarra, F. (2019). *Determinants Of Student Satisfaction In Online Tutorial: Estudio De Una Institución De Educación A Distancia*. *Revista turca en línea de educación a distancia-TOJDE*, 89-99.
- Herreraz, O. (2021). *Satisfacción del uso del Aula Virtual en Estudiantes de Segunda Especialización del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público del Ejército*. (Tesis de Maestría En Docencia Y Gestión Universitaria). Universidad Marcelino Champagnat, Lima, Perú.
- Hermosa, P. (2020). *Educación virtual y socialización estudiantil en Puerto Rico*. Puerto Rico: Departamento de Estado Libre Asociado. Recuperado de <http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/2014/informe-educacion-viF>.
- Higar, T. (2020). *Educación Virtual o Virtualidad de la Educación*. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, vol. 14, N° 19, pp. 137- 150. Colombia.
- Heieusster, W. (2020). *Educational resources in a virtual learning environment*. Costa Rica: Educational technology, retrieved from <http://ftp.campusvirtual.utn.ac.cr/e-learning/%20Recursos%20EVA.pdf>.
- Hernández, F y Mendoza, J. (2019). *Metodología de la investigación: administración, económica, humanidades y ciencias sociales*. (3°ed.) Colombia: Pearson Educación.
- Hernández, F. Fernandez, C. Baptista, M. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Mexico: Editorial Mc Graw Hill.

- Haieussler, K. (2020). Educational resources in a virtual learning environment. Costa Rica: Educational technology, retrieved from [http://ftp.campusvirtual.utn.ac.cr/e-learning /% 20Recursos% 20EVA.pdf](http://ftp.campusvirtual.utn.ac.cr/e-learning/%20Recursos%20EVA.pdf).
- Herrero, A. (2019). *Competencias en TIC, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes de la maestría en Administración en la modalidad presencial y virtual de la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma de Chihuahua*. (Tesis de maestría). Universidad de Salamanca, España. Recuperado de https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/124240/1/DDOMI_ValenciaArrasA
- Jacobez, D. & Mutur, P. (2020). Virtual education in the United States is a luxury that not everyone can afford. El Espectador newspaper. Obtained from <https://www.elespectador.com/noticias/el-mundo/la-educacion-virtual-en-EE.UU-se--me-can-allow/>
- Johson, O. & Lundvally, U. (2020). Evaluation of student satisfaction about virtual classes. *Minerva Journal of Scientific Research*, 1 (2), 5-12, Doi: 10.47460 / minerva. V1i2.6.
- La puerta, R. (2020). *La educación virtual en tiempos de pandemia*. Obtenido de Universidad de Piura: <http://udep.edu.pe/hoy/2020/la-educacion-virtual-en-tiempos-de-pandemia/>
- Lisano, E y bonavides, Y. (2019). Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 09-25 20(2). doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2.18737>.
- Liviapoma, D. (2021). *Coronavirus: 4 países de América Latina que lograron aplicar estrategias exitosas de educación a distancia ante la pandemia (Internet)*. World Economic Forum. San José, Uruguay: BBC. Obtenido de <https://es.weforum.org/agenda/2020/04/4-paises-de-america-latina-que-lograron-aplicar-estrategias-exitosas-de-educacion-a-distancia-ante-la-pandemia/>.
- Lombardy, T. (2020). *Metodología de la investigación científica diseño y elaboración de tesis*. Mexico: Editorial Mc Graw Hill.

- MINEDU (2019). Análisis del uso de las aulas virtuales. Ley General de Educación. N° 28044, artículo 27° [titulo2]. Lima: Congreso de la República.
- Misutu, T. García, W. (2020). Integrated medical informatics with small group teaching in medical education. *International Journal of Medical Informatics*.
- Misitu, Q & Geldrez, W. (2020). Virtual Education for All: Systematic Review. *Education in the Knowledge Society*.
- Moncada, A. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial Terra Nova.
- Mollineli, J. (2020). *Estadística aplicada a la investigación científica*. Lima: Fondo editorial de la UNMSM.
- Monereo, D. (2020). *El desafío de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones para los docentes de la Educación*. Mexico: Scielo.
- Molinar, G. (2020). Educación presencial versus educación a distancia. *Dialnet*, 108-116.
- Ñiquen, P. Forraguez, N. (2020). Educación virtual: la gran oportunidad que ha dado el COVID-19. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
Obtenido de.
[http://www.unmsm.edu.pe/noticias/ver/Educacion-virtual-la-gran-oportunidad-que-ha-dado-el-COVID - 19](http://www.unmsm.edu.pe/noticias/ver/Educacion-virtual-la-gran-oportunidad-que-ha-dado-el-COVID-19)
- Palacin, U. Hidrogo, T & Morello, W. (2020). Online Education: Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications. *Journal of Global Information Technology Management*, 233-241.
- Pastrana, M. (2020). *La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro*. Mexico: Redalyc, 44.
- Poicon, A. (2020). *Educación virtual, entre la desigualdad y la aceptación en América Latina*. Obtenido de France 24:
<https://www.france24.com/es/20200515-educacion-virtual-desigualdad-america-latina>
- Rittyberger, M & Bleess, Y. (2019). Student Satisfaction with Asynchronous Learning. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 87-95.

- Schaffer, D. (2020). Student socialization. The current phase of expansion of online or virtual education in Latin America. Mexico: Redalyc.
- Sanabria, F. (2020). Educación virtual y satisfacción de los estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Nacional Santa Rosa. (*Tesis de maestría*). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú.
- Sobrados, F. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Ecuador: Editorial Terra nova.
- Saviani, D. (2020). *Educación virtual y Satisfacción con las clases virtuales de los estudiantes de inicial, un estudio en la Universidad*. Manabí: Escola Superior Educação e Ciências Sociais.
- UNESCO (2019). Educación virtual y Obtenido de <https://es.unesco.org/news/que-reforzamiento-del-aprendizaje-y-proteccion-financiacion-educacion-constituyen-urgencia>
- Vander, M. Zandern, L. (2020). El Reto de la Educación Virtual: <https://www.unicef.org/peru/historias/covid-reto-de-educacion-virtual-peru>

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Educación virtual en la socialización estudiantil en una Institución Educativa Inicial. Chorrillos, 2021

Autora: Br. Paola Ruth Mendoza Malabrigo.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
Problema General ¿Cómo influye la educación virtual en la socialización estudiantil en una institución educativa inicial. Chorrillos, 2021? Problemas Específicos: 1. ¿Cómo influye la educación virtual en la socialización familiar en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021? 2. ¿Cómo influye la educación virtual en los juegos infantiles en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021? 3. ¿Cómo influye la educación virtual en las habilidades sociales de los niños en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021?	Objetivo general: Determinar la influencia de la educación virtual en la socialización estudiantil en una institución educativa inicial. Chorrillos, 2021. Objetivos específicos: 1. Determinar la influencia de la educación virtual en la socialización familiar en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021. 2. Determinar la influencia de la educación virtual en los juegos infantiles en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021. 3. Determinar la influencia de la educación virtual en las habilidades sociales de los niños en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021.	Hipótesis general: Existe influencia directa y significativa de la educación virtual en la socialización estudiantil en una institución educativa inicial. Chorrillos, 2021. Hipótesis específicas: 1. Existe influencia directa y significativa de la educación virtual en la socialización familiar en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021. 2. Existe influencia directa y significativa de la educación virtual en los juegos infantiles en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021. 3. Existe influencia directa y significativa de la educación virtual en las habilidades sociales de los niños en una institución educativa Inicial. Chorrillos, 2021.	Variable 1: Educación virtual				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Recursos de aprendizaje virtual.	Materiales didácticos Calidad de tecnología Recursos de aprendizaje Orientación del tutor	1 2 3 4	Escala: Likert Ordinal. Totalmente de acuerdo = 5 De acuerdo = 4 Indiferente = 3 En desacuerdo = 2 Totalmente en desacuerdo = 1	Desfavorable (45-60) Medianamente favorable (29 - 44) Favorable (12- 28)
			Acompañamiento virtual. Colaboración virtual.	Flexibilidad Consultas virtuales. Orientación Apoyo Respuesta oportuna Personalización Formación de competencias Modalidad de estudio	5 6 7 8 9 10 11 12		
			Variable 2: Socialización estudiantil				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Socialización familiar	-Participa en los juegos familiares. -Asiste a paseos y visita de familia -Hay comunicación fluida y activa	1 2 3	(1) Nunca (2) Casi nunca	Desfavorable (56-75) Medianamente favorable
			Los juegos infantiles	-Participa en trabajos grupales. -Socializa sus trabajos/exposiciones -Participa en juegos colectivos.	4 5 6		
			Las habilidades sociales	-Participa en juego de roles. -Expresa sus pensamientos y sentimientos. -Practica las reglas de urbanidad y de cortesía.	7 8 9 10 11 12 13 14 15	(4) Casi siempre (5) Siempre	(36 - 55) Favorable (15- 35)

Nivel - diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar
<p>Nivel: Descriptivo correlacional causal</p> <p>Diseño: No experimental decorte transversal.</p> <p>Método: Hipotético deductivo</p>	<p>Población: fue de 145 estudiantes de I.E.I.C Santa Teresa de Chorrillos 2021</p> <p>Tipo de muestreo: Probabilístico aleatoriosimple</p> <p>Tamaño de muestra: La muestra fue de 106 estudiantes de I.E.I.C Santa Teresa de Chorrillos 2021</p>	<p>Variable 1: Educación virtual</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: N° 1. Referente a la Educación virtual</p> <p>Autora: Elaboración propia</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Focus Group</p> <p>Ámbito de Aplicación: I.E.I.C Santa Teresa de Chorrillos</p> <p>Forma de Administración: Virtual.</p> <hr/> <p>Variable 2: Socialización</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Forma de Administración: Virtual.</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>-Frecuencias IX. Porcentajes. X. Media aritmética (promedios). -Varianza</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Regresión logística ordinal.</p>

Anexo 2. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de la variable educación virtual

Dimensiones	Indicadores	ítems	Escalas	Niveles o rangos
Recursos de aprendizaje virtual.	Materiales y recursos	1,2	Escala Ordinal de tipo Likert	Desfavorable (45-60)
		3		
	Contenidos de aprendizaje	4	Totalmente de acuerdo = (5)	Medianamente favorable (29 - 44)
Herramientas virtuales		De acuerdo = (4)		
Acompañamiento virtual.	Conocimientos	5	Indiferente = (3)	Favorable (12- 28)
	Búsqueda y construcción	6	En desacuerdo = (2)	
	Acompañamiento	7,8	Totalmente desacuerdo = (1).	
Colaboración virtual.	Procesos comunicativos	9		
	Gestión de la información	10,11		
	Coordinar acciones	12		

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable socialización estudiantil

Dimensiones	Indicadores	ítems	Escalas	Niveles o rangos
Socialización familiar.	Autonomía	1,2	Escala Ordinal de tipo Likert	Desfavorable (56-75)
	Expresión de sentimientos	3,4		
	Hábitos	5	(1) Nunca (2) Casi nunca	Medianamente favorable (36 - 55)
Juegos infantiles.	Autoestima	6,7	(3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre	Favorable (15- 35)
	Confianza	8,9		
	Seguridad	10		
Habilidades sociales.	Formación integral	11,12,13		
	Valores	14,15		

Anexo 03: Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO Nº 1. EDUCACIÓN VIRTUAL

Indicaciones: La encuesta está dirigida a los PP.FF de los niños de inicial de una I.E de Chorrillos, esta es anónima y las respuestas son confidenciales, así que le agradecemos ser muy sincero. Marque con un aspa la alternativa que considere más conveniente. Se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible.

La escala de valoración es Likert con las siguientes opciones:

Totalmente de acuerdo = (5); De acuerdo = (4); Indiferente = (3); En desacuerdo = (2); Totalmente en desacuerdo = (1).

Variable 1: Educación virtual						
Dimensión 1: Recursos de aprendizaje virtual		1	2	3	4	5
1	Considera Ud que los materiales empleados en los cursos virtuales de su niño son didácticos.					
2	La calidad de tecnología empleada por la docente es el más adecuado para el aprendizaje de su niño.					
3	Los recursos de aprendizaje (presentaciones animadas) publicadas en el espacio del aula virtual son útiles para su niño.					
Dimensión 2: Acompañamiento virtual		1	2	3	4	5
4	Su niño recibe orientación de la tutora virtual para planificar sus tareas virtuales.					
5	El tiempo para las actividades dejadas a su niño en el curso virtual se maneja con flexibilidad.					
6	Sus consultas fueron contestadas oportunamente por la tutora virtual.					
Dimensión 3: Colaboración virtual		1	2	3	4	5
7	Su niño recibe una orientación apropiada por parte de su tutora en sus cursos virtuales.					
8	La tutora apoya oportunamente a su niño cuando existe alguna inquietud de su curso virtual.					
9	Ante cualquier inconveniente con su niño en su curso virtual, su tutora docente le da una					

	respuesta oportuna.					
10	La orientación del curso virtual suele ser personalizada cuando Ud. solicita a la tutora.					
11	Considera que el curso virtual contribuye a la formación de competencias en los niños.					
12	La educación virtual permite a su niño la colaboración virtual y alcanzar los objetivos trazados.					

¡Gracias por su colaboración!

INSTRUMENTO Nº 2. SOCIALIZACIÓN ESTUDIANTIL

Indicaciones: La guía de observación está dirigida por la tutora virtual de los niños de inicial de una I.E de Chorrillos. Marque con un aspa la alternativa que considere más conveniente. Se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible.

La escala de valoración es Likert con las siguientes opciones:

Siempre = (5); Casi siempre = (4); Indiferente = (3); Casi nunca = (2); Nunca = (1).

Variable 2: Socialización estudiantil						
Dimensión 1: Socialización familiar		1	2	3	4	5
1	Puede vestirse solo y en forma ordenada.					
2	Le cuesta separarse de sus padres.					
3	Expresa y verbaliza sus necesidades e intereses.					
4	Demuestra afecto por sus familiares más cercanos.					
5	Sabe desinfectarse las manos con alcohol antes de tomar sus alimentos.					
Dimensión 2: Juegos infantiles		1	2	3	4	5
6	Participa en los juegos infantiles en clase.					
7	Comprende el desarrollo del juego.					

8	Sigue las reglas de un juego dirigido por alguien.					
9	Comparte sus juguetes en la hora de juegos.					
10	Expresa satisfacción cuando juega con otros niños.					
Dimensión 3: Habilidades sociales		1	2	3	4	5
11	Sabe escuchar y espera su turno para intervenir en una conversación.					
12	Le resulta fácil relacionarse con sus compañeros.					
13	Saluda y se despide de las personas.					
14	Manifiesta conductas de cortesía como: "por favor", "gracias" y "perdón".					
15	Muestra respeto por sus compañeros.					

¡Gracias por su colaboración!

Anexo 4

Ficha técnica de los instrumentos

Ficha técnica del instrumento para medir la variable educación virtual

Denominación	Cuestionario de educación virtual
Autora	Paola Ruth Mendoza Malabrigo
Año	2021
Administración	Individual y/o colectivo vía Google Form
Objetivo	Determinar la educación virtual
Lugar	I.E.I. Chorrillos.
Tiempo de duración	30 minutos
Nivel de medición	Escala de Likert

Descripción del instrumento:

El cuestionario inteligencia kinestesica consta de 12 preguntas para la aplicación del instrumento, teniendo en cuenta las definiciones de las dimensiones del presente trabajo de investigación, las cuales son: Recursos de aprendizaje virtual, acompañamiento virtual y colaboración virtual. Con esto se busca determinar la educación virtual.

Ficha técnica del instrumento para medir la variable Socialización estudiantil

Denominación	Instrumento sobre Socialización estudiantil
Autor	Paola Ruth Mendoza Malabrigo
Año	2021
Administración	Individual y/o colectivo vía Google form
Objetivo	Determinar la Socialización estudiantil
Lugar	I.E.I. Ica
Tiempo de duración	30 minutos
Nivel de medición	Escala de Likert

Descripción del instrumento:

El cuestionario de competencias digitales consta de 15 preguntas para la aplicación del instrumento, teniendo en cuenta las definiciones de las dimensiones del presente trabajo de investigación, las cuales son: Socialización familiar, Juegos infantiles y Habilidades sociales. Con esto se busca determinar la Socialización estudiantil.

Anexo 5

Validez de los instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE. EDUCACIÓN VIRTUAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ₁		Relevancia ₂		Claridad ₃		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Recursos de aprendizaje virtual.							
1	Considera Ud. que los recursos y materiales (videos, audios) empleados en clase despiertan la motivación e interés en los estudiantes.	X		X		X		
2	Los recursos de la plataforma empleada por la docente son las más adecuadas para el aprendizaje.	X		X		X		
3	Los contenidos de aprendizaje han facilitado el proceso de aprendizaje en los estudiantes.	X		X		X		
4	El aula virtual permite la comunicación y participación de todos los estudiantes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Acompañamiento virtual.							
5	Los conocimientos impartidos en clase están respaldados por un acompañamiento virtual de la tutora.	X		X		X		
6	La búsqueda y construcción de saberes reforzadas con tareas tienen acompañamiento virtual.	X		X		X		
7	El acompañamiento docente permite absolver consultas oportunamente por la tutora virtual.	X		X		X		
8	La docente guía al estudiante para encontrar respuestas que se conviertan en aprendizaje significativo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Colaboración virtual							
9	La comunicación e interacción de los estudiantes propicia la colaboración en el aula.	X		X		X		
10	La docente gestiona oportunamente información al estudiante para el desarrollo de la clase.	X		X		X		
11	Los estudiantes exponen sus ideas en la presentación de sus trabajos.	X		X		X		
12	Los estudiantes coordinan acciones para realizar la presentación de sus trabajos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr: PASTOR TALLEDO, Víctor DNI: 15876906

Especialidad del validador: Dr. Educación.

Lima 27 de Octubre del 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados

Dr. Victor PASTOR TALLEDO.
Firma y sello del Experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE SOCIALIZACIÓN ESTUDIANTIL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ₁		Relevancia ₂		Claridad ₃		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: SOCIALIZACIÓN FAMILIAR.							
1	Puede vestirse solo y en forma ordenada.	X		X		X		
2	Le cuesta separarse de sus padres.	X		X		X		
3	Expresa y verbaliza sus necesidades e intereses.	X		X		X		
4	Demuestra afecto por sus familiares más cercanos.	X		X		X		
5	Sabe desinfectarse las manos con alcohol antes de tomar sus alimentos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: JUEGOS INFANTILES	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participa en los juegos infantiles en clase.	X		X		X		
7	Comprende el desarrollo del juego.	X		X		X		
8	Sigue las reglas de un juego dirigido por alguien.	X		X		X		
9	Comparte sus juguetes en la hora de juegos	X		X		X		
10	Expresa satisfacción cuando juega con otros niños.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES.	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Sabe escuchar y espera su turno para intervenir en una conversación.	X		X		X		
12	Le resulta fácil relacionarse con sus compañeros.	X		X		X		
13	Saluda y se despide de las personas.	X		X		X		
14	Manifiesta conductas de cortesía como: "por favor", "gracias" y "perdón".	X		X		X		
15	Muestra respeto por sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr: PASTOR TALLEDO, Victor DNI: 15876906

Especialidad del validador: Dr. Educación.

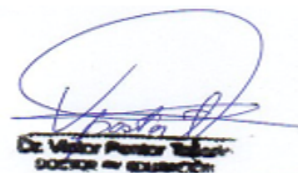
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados

Lima 27 de Octubre del 2021.



Dr. Victor PASTOR TALLEDO.
Firma y sello del Experto

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE. EDUCACIÓN VIRTUAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1	2	3	4	5	6	
	DIMENSIÓN: Recursos de aprendizaje virtual.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Considera Ud. que los recursos y materiales (videos, audios) empleados en clase despiertan la motivación e interés en los estudiantes.	X		X		X		
2	Los recursos de la plataforma empleada por la docente son las más adecuadas para el aprendizaje.	X		X		X		
3	Los contenidos de aprendizaje han facilitado el proceso de aprendizaje en los estudiantes.	X		X		X		
4	El aula virtual permite la comunicación y participación de todos los estudiantes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Acompañamiento virtual.	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Los conocimientos impartidos en clase están respaldados por un acompañamiento virtual de la tutora.	X		X		X		
6	La búsqueda y construcción de saberes reforzadas con tareas tienen acompañamiento virtual.	X		X		X		
7	El acompañamiento docente permite absolver consultas oportunamente por la tutora virtual.	X		X		X		
8	La docente guía al estudiante para encontrar respuestas que se conviertan en aprendizaje significativo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Colaboración virtual	Si	No	Si	No	Si	No	
9	La comunicación e interacción de los estudiantes propicia la colaboración en el aula.	X		X		X		
10	La docente gestiona oportunamente información al estudiante para el desarrollo de la clase.	X		X		X		
11	Los estudiantes exponen sus ideas en la presentación de sus trabajos.	X		X		X		
12	Los estudiantes coordinan acciones para realizar la presentación de sus trabajos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. MANSILLA GARAYAR, JOSE ALFREDO DNI: 21458050

Especialidad del validador: Dr. Educación.

Lima 28 de Octubre del 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados


Dr. Jose A. Mansilla Garayar
 CODEP. N° 360

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE SOCIALIZACIÓN ESTUDIANTIL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: SOCIALIZACIÓN FAMILIAR.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Puede vestirse solo y en forma ordenada.	X		X		X		
2	Le cuesta separarse de sus padres.	X		X		X		
3	Expresa y verbaliza sus necesidades e intereses.	X		X		X		
4	Demuestra afecto por sus familiares más cercanos.	X		X		X		
5	Sabe desinfectarse las manos con alcohol antes de tomar sus alimentos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: JUEGOS INFANTILES	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participa en los juegos infantiles en clase.	X		X		X		
7	Comprende el desarrollo del juego.	X		X		X		
8	Sigue las reglas de un juego dirigido por alguien.	X		X		X		
9	Comparte sus juguetes en la hora de juegos	X		X		X		
10	Expresa satisfacción cuando juega con otros niños.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES.	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Sabe escuchar y espera su turno para intervenir en una conversación.	X		X		X		
12	Le resulta fácil relacionarse con sus compañeros.	X		X		X		
13	Saluda y se despide de las personas.	X		X		X		
14	Manifiesta conductas de cortesía como: "por favor", "gracias" y "perdón".	X		X		X		
15	Muestra respeto por sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **HAY SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr: MANSILLA GARAYAR, JOSE ALFREDO DNI: 21458050

Especialidad del validador: Dr. Educación.

Lima 28 de Octubre del 2021.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados


Dr. Jose A. Mansilla Garayar
 CODER. N° 360

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE. EDUCACIÓN VIRTUAL

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN: Recursos de aprendizaje virtual.							
1	Considera Ud. que los recursos y materiales (videos, audios) empleados en clase despiertan la motivación e interés en los estudiantes.	X		X		X		
2	Los recursos de la plataforma empleada por la docente son las más adecuadas para el aprendizaje.	X		X		X		
3	Los contenidos de aprendizaje han facilitado el proceso de aprendizaje en los estudiantes.	X		X		X		
4	El aula virtual permite la comunicación y participación de todos los estudiantes.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Acompañamiento virtual.							
5	Los conocimientos impartidos en clase están respaldados por un acompañamiento virtual de la tutora.	X		X		X		
6	La búsqueda y construcción de saberes reforzadas con tareas tienen acompañamiento virtual.	X		X		X		
7	El acompañamiento docente permite absolver consultas oportunamente por la tutora virtual.	X		X		X		
8	La docente guía al estudiante para encontrar respuestas que se conviertan en aprendizaje significativo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: Colaboración virtual							
9	La comunicación e interacción de los estudiantes propicia la colaboración en el aula.	X		X		X		
10	La docente gestiona oportunamente información al estudiante para el desarrollo de la clase.	X		X		X		
11	Los estudiantes exponen sus ideas en la presentación de sus trabajos.	X		X		X		
12	Los estudiantes coordinan acciones para realizar la presentación de sus trabajos.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: PÉREZ SAAVEDRA, Segundo Sigifredo DNI: 25601051

Especialidad del validador: Gestión de la Educación.

Lima, 10 de noviembre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados



Firma del experto informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE SOCIALIZACIÓN ESTUDIANTIL

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		1		2		3		
	DIMENSIÓN: SOCIALIZACIÓN FAMILIAR.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Puede vestirse solo y en forma ordenada.	X		X		X		
2	Le cuesta separarse de sus padres.	X		X		X		
3	Expresa y verbaliza sus necesidades e intereses.	X		X		X		
4	Demuestra afecto por sus familiares más cercanos.	X		X		X		
5	Sabe desinfectarse las manos con alcohol antes de tomar sus alimentos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: JUEGOS INFANTILES	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Participa en los juegos infantiles en clase.	X		X		X		
7	Comprende el desarrollo del juego.	X		X		X		
8	Sigue las reglas de un juego dirigido por alguien.	X		X		X		
9	Comparte sus juguetes en la hora de juegos	X		X		X		
10	Expresa satisfacción cuando juega con otros niños.	X		X		X		
	DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES.	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Sabe escuchar y espera su turno para intervenir en una conversación.	X		X		X		
12	Le resulta fácil relacionarse con sus compañeros.	X		X		X		
13	Saluda y se despide de las personas.	X		X		X		
14	Manifiesta conductas de cortesía como: "por favor", "gracias" y "perdón".	X		X		X		
15	Muestra respeto por sus compañeros.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr.: PÉREZ SAAVEDRA, Segundo Sigifredo DNI: 25601051

Especialidad del validador: Gestión de la Educación.

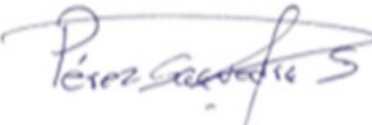
Lima, 10 de noviembre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados



Firma del experto informante

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 11 de octubre de 2021
Carta P. 1017-2021-UCV-VA-EPG-F01/J

Mgtr.
Nora Zarate Sáenz
Directora
Institución Educativa Comunal Santa Teresa de Chorrillos.

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a MENDOZA MALABRIGO, PAOLA RUTH; identificada con DNI N° 08880116 y con código de matrícula N° 7001222014; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Educación virtual en la socialización estudiantil en una institución educativa inicial-Chorrillos, 2021

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador MENDOZA MALABRIGO, PAOLA RUTH asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe
ESCUELA DE POSGRADO
UCV FILIAL LIMA
CAMPUS LIMA NORTE



I.E.I. COMUNAL "SANTA TERESA" - CHORRILLOS
UGEL 07 – San Borja

"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y Hombres"
"Año del Bicentenario del Perú : 200 años de Independencia"



Chorrillos, 18 de Octubre de 2021.

OFICIO N° 030-2021 - D.I.E.I. Comunal "Santa Teresa"/EBR/UGEL 07

Señor:

Dr. Carlos Venturo Orbegoso.

Jefe ESCUELA DE POSGRADO – UCV FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA NORTE

Presente.-

**ASUNTO: Otorgar Permiso para Aplicación de Encuestas
para Trabajo de Investigación.**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo cordialmente y a la vez, de acuerdo a la solicitud enviada, hacer de su conocimiento que nuestra Institución Educativa Inicial Comunal Santa Teresa, está presta a colaborar con el trabajo de investigación de vuestra estudiante Paola Ruth Mendoza Malabrigo y se le otorga el permiso para que pueda desarrollar sus encuestas que contribuirán a obtener la información que necesita, brindándole todas las facilidades del caso.

Agradezco el compromiso de poder contar con los resultados de su estudio.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarle mis consideraciones más distinguidas y mi estima personal.

Atentamente.



Mg. Nora Angélica Zárate Saenz
DIRECTORA

Anexo.

Prueba piloto de la educación virtual.

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Visor interface. The left sidebar displays a tree view with 'Resultado' expanded to 'Análisis de fiabilidad', which is further expanded to 'Estadísticos'. The main window displays the following output:

```
RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009
VAR00010 VAR00011 VAR00012
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
```

Análisis de fiabilidad

[Conjunto_de_datos0]

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

Casos	Válidos	N	%
	Válidos	14	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	14	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,805	12

Prueba piloto de la socialización estudiantil.

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Visor interface. The left sidebar displays a tree view with 'Resultado' expanded to 'Análisis de fiabilidad', which is further expanded to 'Estadísticos'. The main window displays the following output:

```
DATASET NAME Conjunto_de_datos1 WINDOW=FRONT.
RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 VAR00008 VAR00009
VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013 VAR00014 VAR00015
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
```

Análisis de fiabilidad

[Conjunto_de_datos1]

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

Casos	Válidos	N	%
	Válidos	14	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	14	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,779	15