



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**Los entornos virtuales en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel
secundario de La Institución Educativa Cubano Peruana la Edad de Oro**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Gestión
Educativa con Mención en Pedagogía**

Autor

Sandro Augusto Torres Grados

Asesor

Dr. Miguel Rojas Cabrera

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Sandro Augusto Torres Grados	72701605	21-6-2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Miguel Rojas Cabrera	46615928	0000-0001-7347-7991
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Jorge Alberto Palomino Way	15599204	0000-0003-1119-4923
José Leonel Nicho Alcantara	15740193	0000-0001-6618-4285
Regulo Conde Curiñaupa	1077373	0000-0002-9869-4818

LOS ENTORNOS VIRTUALES EN EL LOGRO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUBANO PERUANA LA EDAD DE ORO

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

11%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uns.edu.pe

Fuente de Internet

1%

2

saber.ucv.ve

Fuente de Internet

1%

3

www.usmp.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

ecotec.edu.ec

Fuente de Internet

1%

5

revistadepedagogia.org

Fuente de Internet

1%

6

ciencialatina.org

Fuente de Internet

1%

7

Charles Bélanger, Bernard Longden, E. Patricia Orozco Quijano, Jamil Razmak. "How Mexican students perceive their classroom"

1%

AGRADECIMIENTO.

A la Alma Mater de mi formación Profesional.
Universidad José Faustino Sánchez Carrión.

A mis excelentes profesores
Maestría Gestión Educativa con mención en Pedagogía.

A los miembros del jurado.

A mi Asesor
Dr. Miguel Rojas Cabrera.

ÍNDICE

I. Planteamiento del problema	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación del problema	2
1.2.1 Problema general	2
1.2.2 Problemas específicos	2
1.3 Objetivos de la investigación	2
1.3.1 Objetivo general	2
1.3.2 Objetivos específicos	3
1.4 Justificación de la investigación	3
1.5 Delimitaciones del estudio	4
1.6 Viabilidad del estudio	4
II. Marco teórico	5
2.1 Antecedentes de la investigación	5
2.1.1 Investigaciones internacionales	5
2.1.2 Investigaciones nacionales	7
2.2 Bases teóricas	10
2.3 Definición de términos básicos	18
2.4 Hipótesis de investigación	20
2.4.1 Hipótesis general	20
2.4.2 Hipótesis específicas	20
2.5 Operacionalización de las variables	20

III. Metodología	24
3.1 Diseño metodológico	24
3.2 Población y muestra	24
3.2.1 Población	24
3.2.2 Muestra	25
3.3 Técnicas de recolección de datos	25
3.4 Técnicas para el procedimiento de la información	25
3.5 Matriz de consistencia	26
CAPITULO IV: RESULTADOS	
4.1 Análisis de resultados	
4.2 Contrastación de hipótesis	
IV. Referencias	33
5.1 Fuentes documentales	33
5.2 Fuentes bibliográficas	34
5.3 Fuentes hemerográficas	35
5.4 Fuentes electrónicas	35
V. Anexos	36

RESUMEN

Objetivo: Los entornos virtuales constituyen una necesidad en la actualidad para el logro de aprendizaje en todos los niveles de educación.

El presente trabajo relaciona ambas variables a fin de comprobar si existe relación entre ellas y dar a conocer las dificultades que se presentan en los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P La Edad de Oro de Huacho Perú, a partir de una muestra de 43 estudiantes correspondientes a los grados de primero a quinto y de un tipo de estudio correlacional.

Los resultados alcanzados dan a conocer que los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes, así como la existencia de una correlación positiva perfecta entre la multimedia y el logro de aprendizaje, una correlación positiva entre los dispositivos móviles y el logro de aprendizaje así también con las relaciones interpersonales. En el caso de las TICS se pudo conocer la existencia de una correlación negativa. Lo que lleva a recomendar el incremento en el uso de las mismas en el proceso de enseñanza para el mejoramiento del proceso de logro de aprendizaje.

Palabras clave: Entornos virtuales, logros de aprendizaje y nivel secundario

ABSTRACT

Virtual environments are currently a necessity for the achievement of learning at all levels of education.

The present work relates both variables in order to verify if there is a relationship between them and to publicize the difficulties that arise in the students of the secondary level of the I.E.P The Golden Age of Huacho Peru, from a sample of 43 corresponding students. to grades one through five and a correlational type of study.

The results obtained show that virtual environments influence students' learning achievement, as well as the existence of a perfect positive correlation between multimedia and learning achievement, a positive correlation between mobile devices and learning achievement. so also with interpersonal relationships. In the case of ICTs, the existence of a negative correlation was found. Which leads to recommending the increase in the use of them in the teaching process for the improvement of the learning achievement process.

I. Planteamiento del problema

1.1 Descripción de la realidad problemática

En los últimos tiempos y determinados fundamentalmente la pandemia que azota al mundo desde finales del 2019 la suspensión de la educación presencial dio pasos a la educación virtual con ello la explotación de los espacios virtuales que revisten gran importancia en el proceso educativo, dando oportunidad de incrementar las habilidades interpersonales. Lo que según a duda mejorará la calidad del proceso docente educativo.

Las herramientas virtuales juegan un papel importante en el proceso de socialización entre las propias personas, facilitando la comunicación entre ellos e intercambien opiniones, los intereses que poseen así como saludos, fotos, etc. En el proceso educativo estos procesos funcionan entre los propios estudiantes, así como estudiante profesor. Lo que permite que los estudiantes aprendan, recuerden y amplíen la información que se le trasmite.

Existen diversas causas por las cuales se acude al uso de las herramientas informáticas, entre las que destaca:

- Para lograr que las actividades académicas se establezcan mediante la interacción alumno profesor y profesor alumno.
- Garantiza la posibilidad de nuevos espacios a distancias para lograr el proceso.
- Es incrementado la proactividad en beneficio de los estudiante

Bajo esta perspectiva se puede lograr conocer y a la vez diversificar las herramientas que permitan que los procesos a desarrollar tanto por los estudiantes como los profesores sean efectivos.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa La Edad de Oro?

1.2.2 Problemas específicos

¿Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel ciclo VI de la Institución Educativa La Edad de Oro?

¿Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel VII de la Institución Educativa La Edad de Oro?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar si los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa La Edad de Oro.

1.3.2 Objetivos específicos

Evaluar si los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel ciclo VI de la Institución Educativa La Edad de Oro

Evaluar si los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel VII de la Institución Educativa La Edad de Oro

1.4 Justificación de la investigación

A partir de la implementación de la educación virtual en los programas académicos de la educación básica regular el uso de herramientas constituye el medio fundamental del proceso enseñanza aprendizaje. Es conocido las desventajas que se producen en el Perú producto de la poca conectividad de los hogares para el uso de los mismos. Por lo que en ocasiones la ausencia de equipos tales como Computadora, Laptop y Tablet, han hecho recurrir a los padres de familia al uso del celular y otros medios para facilitar la educación de sus hijos. Ello conlleva a deducir que el proceso educativo que se lleva a nivel de escuela necesita conocer la diversidad de herramientas que utilizan los estudiantes para su proceso de aprendizaje lo que permitirá un mejor proceso de enseñanza.

TEÓRICA. - Existen diversidad de criterios sobre el uso y manejo de las herramientas virtuales.

PRÁCTICA. - Permite desarrollar normas para llevar a cabo las actividades académicas a partir de la conectividad de los estudiantes.

METODOLÓGICA. - La ejecución del proceso de enseñanza permitirá el uso y la diversificación de los medios a fin de mejorar la calidad del proceso educativo.

1.5 Delimitaciones del estudio

Este trabajo de investigación fue desarrollado en la Institución Educativa Cubano Peruana La Edad de Oro, con los estudiantes del nivel secundario matriculados en los años académicos ciclo 2020- 2021.

Estos estudiantes durante el año académico 2020 recibieron las actividades académicas a través de forma virtual mediante las orientaciones del Ministerio de Educación en el programa Aprendo en Casa y el ciclo 2021 los trabajos sincrónicos y asincrónico en la plataforma Classroom y el aplicativo Google Meet.

1.6 Viabilidad del estudio

La presente investigación es viable debido a que desde la perspectiva:

TECNICA.- Se contó con los recursos tecnológicos adecuados que permitieron la realización de la presente investigación como es el acceso a páginas web, plataforma virtual, y google meet que constituyen las herramientas con que se desarrolla el aprendizaje en la Institución Educativa.

ECONÓMICA.- Se contó con la estimación de costos necesarios ya que la investigación se desarrolló de forma autofinanciada, llegando a conocer la valoración económica de los recursos utilizados.

SOCIAL.- La realización de la investigación contribuye con el mejoramiento de la calidad educativa de las escuelas y permiten la posible actualización en diferentes centros educativos y de las enseñanzas inicial y primaria como antecedentes.

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales.

Rivera (2013) Desarrolla un trabajo de investigación acerca del impacto de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en el proceso de aprendizaje de las competencias lingüísticas del inglés, en alumnos de bachillerato, llegando a concluir que los estudiantes beneficiados con los ambientes virtuales poseen mayor avances y la necesidad de que los autores de estos entornos desarrollen estrategias didácticas, planeación y retroalimentación.

Rodríguez (2013) En su tesis relacionada con los entornos virtuales y el rendimiento académico en el área de Computación con alumnos de bachillerato diseñó un entorno virtual utilizando una plataforma virtual educativa denominada EVA y pudo conocer el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Ortiz, M & López, E. (2018) Desarrolla una tesis tomando como variables el uso de entornos virtuales durante el proceso de aprendizaje y los rendimientos académico en alumnos de la Institución Educativa Pozo Nutrias 2, desarrolla una investigación que permitió determinar el uso de los entornos virtuales y cómo favorecía el rendimiento académico en una muestra de 22 estudiantes de quinto grado. A los cuales aplicó un instrumento elaborado por el autor que permitió la recolección de datos a fin de determinar la existencia de falencias en el proceso de aprendizaje y pudo conocer las causas de dichas dificultades de las mismas llegando a proponer conclusiones y recomendaciones para el mejoramiento del rendimiento académico.

Angoma, M (2016) Desarrolla un trabajo de investigación relacionando los entornos virtuales con el aprendizaje de estudiantes en administración y sistemas bajo la modalidad de educación a distancia pertenecientes a la Universidad Peruana Los Andes – los cuales cursan estudios en La Merced. Llegando a determinar que existe relación entre los entornos virtuales y el desarrollo de la actividad de adquisición de conocimientos a través de la educación a distancia en una población conformada por 71 estudiantes.

Bases teóricas

2.1.3 Entornos virtuales.

Los entornos virtuales destinados al aprendizaje constituyen espacios educativo alojado en la web, que permiten a través de herramientas informáticas la interacción del proceso de enseñanza, en el cual el profesor define y aplica estrategias de aprendizajes que permiten al estudiante lograr el conocimiento a partir de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Para poder identificar los entornos virtuales de aprendizaje es necesario que el mismo dentro de sus características estén presentes un ambiente electrónico, el cual este constituido por tecnologías digitales. Debiendo poseer acceso remoto y con dispositivos que proporcionen la conexión a Internet. Es indispensable dentro de este entorno que no falte la posibilidad de intercambio de datos de forma fluida en tiempo real que permita además accesibilidad a diversas plataformas y otras funciones.

Existen diversas clasificaciones acerca de los entornos virtuales, los cuales algunos de ellos son utilizados con más frecuencia en el proceso de aprendizaje entre los cuales destaca los ambientes virtuales abiertos donde podemos es posible hallar la información y contenidos que forman parte del proceso educativo y que no presenten restricciones de acceso.

Actualmente los recursos digitales es el denominador común es un denominador común en el desempeño de los procesos educativos que se llevan a cabo en la educación determinado por las difíciles situaciones que hemos enfrentados durante la pandemia.

34

De ahí que los estudiantes han utilizados diferentes recursos para el desarrollo de los procesos sincrónicos y asincrónicos que demandan la educación virtual, los cuales están en dependencia de los recursos económicos de las familias y las posibilidades de conectividad que poseen.

Al respecto Mejía (2012) señala acerca del Facebook que el mismo presenta las características de ser un espacio de carácter gratuito que están presente en las redes web

sociales y que persiguen como fin lograr las relaciones sociales entre personas y le va a permitir poder intercambiar informaciones, datos, fotografías, comentarios, etc.

Las propuestas de entornos virtuales son diversas en la literatura internacional a fin de posibilitar los procesos de aprendizajes.

Harasim *et al.* (1995), Por su parte propone la clasificación de tres tipos de aplicaciones de redes. Una dada por las aplicaciones que van a reforzar cursos tradicionales siendo de interconexiones de distintas instituciones las que van a intercambiar recursos e información. Dos las que en aulas o campus virtuales realizan actividades de enseñanza y aprendizaje. Y tres las interconexión y estructuración de redes de conocimiento (*Knowledge Networks*) las cuales van a brindar información y la construcción conjunta del conocimiento.

Barbera *et al.* (2004), por su parte propone que los entornos educativos que se configuran a partir de las TIC, se pueden desarrollar a partir de la sincronía y asincronía, por un lado, y las TIC por otro.

33

No obstante debemos señalar que a pesar de estas propuestas existen señalamiento acerca de las carencias de rigor en el proceso de enseñanza aprendizaje Rourke *et al.*, 2001; Strijbos *et al.*, 2006; De Wever *et al.*, 2006 expresa la falta aún de rigor de orden metodológico en cuanto a su aplicación en diversas ocasiones y que están dada fundamentalmente por limitaciones entre las que destaca la falta de marcos teóricos que permita la interpretación empírica que se desarrolla además de aprecia que los procedimientos a emplear no son claros. Estas necesidades están dadas por la falta de estudios empíricos que no permiten la obtención de instrumentos, y estudios validados.

Debemos señalar que la presencia de la educación virtual y el uso de los entornos virtuales a surgido en la educación como una necesidad inmediata por lo cual educadores se han visto en la premura de organizar los procesos de enseñanza a partir de las posibilidades y potencialidades que disponen.

LOGROS DE APRENDIZAJE.

Según lo citado por el Colectivo de Educación Comunitaria, el logro de aprendizaje significa la obtención de conocimientos, habilidades y valores a lograr por el educando en su actividad cognitiva llevada a cabo y que son orientados en el diseño curricular.

Por su parte en el entorno educacional los logros de aprendizaje establecen el paso del estudiante en los diferentes niveles y grados de estudios los cuales son obtenidos sobre la eficiencia que alcanza el proceso de aprendizaje de forma individual en cada educando. Este proceso constituye una medición la que está definida mediante diferentes formas de temporalización a través de la evaluación y que la pedagogía declara como continua, permanente y sistemática.

Es controvertido el entendimiento que existe acerca de los logros de aprendizaje en tal sentido los enfoques establecidos por la literatura, tal es el caso que a partir de la adquisición de información y de los procesos intelectuales es evaluados a partir de los desempeños determinados por la información o la producción de respuestas a partir de una disciplina. Este constituye el más usado pero que sin embargo la crítica científica da a conocer que en realidad ello no demuestra que existe apropiación de la información a fin de producir conocimiento.

Diferentes autores tales como Hawes (2006) y otros, establecen otras posiciones acerca del logro de aprendizaje determinando que esta corresponde a las actuaciones de los estudiantes dándolos a conocer mediante sus propios recursos.

Coincidiendo nuestra apreciación con esta segunda posición ya que se considera más actual y que ha permitido la transformación de la evaluación a partir de una evaluación reproductiva a productiva lo cual constituye una exigencia del enfoque por competencias. Los autores reafirman que los principios que sustentan la evaluación de competencias se basan en la idea que la evaluación es cofigurativa con la enseñanza y el itinerario curricular Hawes (2007).

De hecho, autores como Picaroni (2009), entre otros, señalan la necesidad que el proceso de evaluación y por ende la determinación de logro el cual debe ser logrado a partir de un juicio de valor se extienda más allá de una retroalimentación tradicional y se logre una comunicación en los cuales intervengan los diferentes elementos que componen la comunidad educativa y que esta sea rápida y precisa y que potencialice el proceso de aprendizaje.

Durante la pandemia y los procesos de confinamiento la educación peruana en todos los niveles de enseñanza recurrió a la educación virtual y se realizó un trabajo encaminado a Desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje bajo actividades que en la mayoría de ocasiones eran desarrolladas por primera vez, tanto por estudiantes como profesores. Y sin lugar a duda dentro de esa didáctica estaba presente la evaluación como categoría pedagógica que tiene como objetivo medir el desarrollo de los procesos tanto de enseñanza y aprendizaje.

Entonces el diseño de instrumentos, de indicadores, de standart y otros elementos fueron asociados a los entornos virtuales a fin de otorgar juicios de valor que pudieran establecer los logros de aprendizaje.

Bajo estas expectativas la sistematicidad del proceso es factor fundamental para establecer la calidad del logro de aprendizaje y por ende la selección de estrategias y herramientas operativas constituyen un vínculo director con los entornos virtuales. Se pone a prueba la necesidad de utilizar diferentes medios que de forma objetiva puedan comprobar el logro y entre ellos el chat, el audio conferencia y la video conferencia forman parte del trabajo sincrónico que no solo permite transmitir

la información sino además de evaluar en el momento y obtener una retroalimentación inmediata. Este proceso permite la utilización de diferentes formas que permiten obtener esta información tales como el cuestionario, preguntas de ensayo, simulaciones y también encuestas.

Los nuevos retos que impone el desarrollo informático del conocimiento nos lleva entonces a producir nuevos análisis, instrumentos y estrategias que den paso al aprendizaje híbrido que hoy reclama la nueva educación.

Los logros de aprendizaje determinados por indicios, señales, constituyen las evidencias obtenidas a partir de ejecutado el proceso de enseñanza aprendizaje y son de gran importancia y ayuda tanto al profesor como al alumno ya que el mismo es un instrumento de control que da información sobre la efectividad del desarrollo de los procesos cognitivos adquiridos por el estudiante, así como las actividades didácticas desarrolladas por el profesor. De igual forma contribuye al desarrollo de los hábitos y valores del estudiante.

León (1997) Entre sus afirmaciones da a conocer que los mismos son ventanas o miradores de los pensamientos, sentimientos, logros y conflictos que en muchos casos pueden ser detectados a través de los logros de aprendizajes. De ahí que se puede afirmar que el valor del logro no solo expresa lo que sabe, lo que hace el estudiante sino además las condiciones y realidades humanas.

Existen diversidades de concebir con valores cuantitativos y cualitativos los logros de aprendizaje tomando posiciones que se encuentran en el rango de inicio hasta el de sobrepasar el mismo la Educación básica regular en el sistema de educación peruana establece los indicadores de AD en el criterio de que sobrepasa el logro, A que existe el logro, B que se encuentra en proceso y C cuando está en inicio. Este criterio cualitativo entre sus ventajas se encuentra que a través de valores cuantitativos permite determinar el paso de un nivel a otro desde la perspectiva de mejora o de decrecimiento.

La ejecución del proceso de evaluación teniendo en cuenta los niveles de logros de

aprendizaje necesita a partir de las competencias y capacidades planificadas que se establezcan adecuadamente los criterios de valor, también reconocidos como indicadores de logro.

Los logros de aprendizaje determinados por indicios, señales, constituyen las evidencias obtenidas a partir de ejecutado el proceso de enseñanza aprendizaje y son de gran importancia y ayuda teniendo en cuenta que el mismo es un instrumento de control que da información sobre la efectividad del desarrollo de los procesos cognitivos adquiridos por el estudiante, así como las actividades didácticas desarrolladas por el profesor. De igual forma contribuye al desarrollo de los hábitos y valores del estudiante.

León (1997) Entre sus afirmaciones da a conocer que los mismos son ventanas o miradores de los pensamientos, sentimientos, logros y conflictos que en muchos casos pueden ser detectados a través de los logros de aprendizajes. De ahí que se puede afirmar que el valor del logro no solo expresa lo que sabe, lo que hace el estudiante sino además las condiciones y realidades humanas.

Existen diversidades de concebir con valores cuantitativos y cualitativos los logros de aprendizaje tomando posiciones que se encuentran en el rango de inicio hasta el de sobrepasar el mismo la Educación básica regular en el sistema de educación peruana establece los indicadores de AD en el criterio de que sobrepasa el logro, A que existe el logro, B que se encuentra en proceso y C cuando está en inicio. Este criterio cualitativo entre sus ventajas se encuentra que a través de valores cuantitativos permite determinar el paso de un nivel a otro desde la perspectiva de mejora o de decrecimiento.

29

La ejecución del proceso de evaluación teniendo en cuenta los niveles de logros de aprendizaje necesita a partir de las competencias y capacidades planificadas que se establezcan adecuadamente los criterios de valor, también reconocidos como indicadores de logro. Para lo cual se debe considerar la escala de calificación. (Minedu, 2017)

AD.-Logro destacado

A.- Logro esperado

B.- En proceso

C.- En inicio

2.2 Hipótesis de investigación

2.2.1 Hipótesis general

Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa La Edad de Oro

2.2.2 Hipótesis específicas

Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI de la Institución Educativa La Edad de Oro.

Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.

2.3 Operacionalización de las variables

Matriz de operacionalización de la variable Entornos virtuales

Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Los entornos virtuales destinados al aprendizaje constituye un espacios educativo alojado en la web, que permiten a través de un conjunto de herramientas informáticas la interacción didáctica	Blogs.	Blog personal.	1, 2, 3, 4, 5
		Blog corporativo.	
		Blog comercial.	
	Las wikis.	Lee,	6, 7, 8, 9, 10
		Edita.	
	Las redes sociales.	Sube archivos.	11, 12, 13, 14, 15
		Whatsapp	
		Youtube.	
		Facebook.	
		Instagram.	
	Tuiter		

Elaborado por el autor

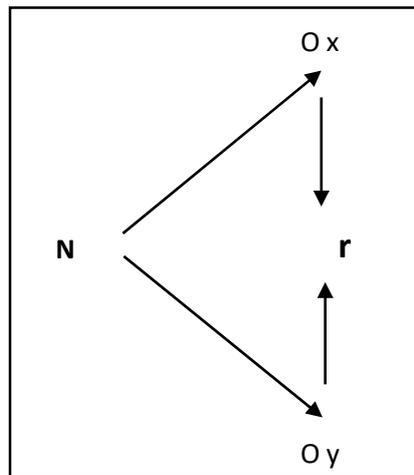
Matriz de operacionalización de la variable Logro de Aprendizaje

Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<p>Conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y valores que debe alcanzar el aprendiz en relación con los objetivos o resultados de aprendizaje previstos en el diseño curricular. (Página web del Colectivo de Educación Comunitaria).</p>	Conocimientos	Matemática.	A,B,C,AD
		Comunicación	
	Valores	Ciencia y Tecnología	A,B,C,AD
		Ciencia Sociales	
		Disciplina	
		Cooperación	

Elaborado por el autor.

3.1 Diseño metodológico

La presente investigación corresponde a una investigación básica con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo correlacional. Siendo representada gráficamente:



Denotación:

N = Población

Ox = Variable 1: Entornos virtuales Oy

= Variable 2: Logrosaprendizaje =

Relación entre variables

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población de estudio está conformada por un total de 65 estudiantes de la Educación Básica Regular de Secundaria, de la IEP La Edad de Oro, conformado de la siguiente forma:

CICLO	GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
VI	1º	10	6	16
	2º	3	7	10
	3º	12	7	19
VII	4º	4	4	8
	5º	10	2	12

3.2.2 Población y Muestra

La muestra estará conformada por 43 estudiantes de la Educación Básica Regular de Secundaria, de la IEP La Edad de Oro. Siendo una muestra aleatoria simple determinada de la siguiente forma:

Fòrmula $n = np/ N$ si el nivel de significación es menor al resultado.

$$N = 43 / 65 = 0.66 \text{ mayor que } 0.05$$

MUESTRA

CICLO	GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
VI	1º	6	4	10
	2º	2	7	9
	3º	8	3	11
VII	4º	3	3	6
	5º	6	1	7

3.3 Técnicas de recolección de datos

La técnica utilizada es el cuestionario el cual permite recoger información individual y grupal de la población de estudio.

Para el acopio de la información se formulará y contará con dos instrumentos de recolección de datos que en este caso serán dos cuestionarios:

- Cuestionario que mide el uso de las redes sociales.
- Resultados académicos 2021.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Análisis documental

Esta forma permite revisar bibliografía, así como trabajos publicados por diferentes autores que contemplen la variable de estudio .

Análisis estadístico

El procesamiento estadístico llevado a cabo correspondió desde el punto de vista descriptivo a:
Décima de proporciones. (p)

$$P = X_i / n$$

Nivel de significación de 0.05

Desde el punto de vista inferencial se aplica la correlación de Pearson teniendo en cuenta las proporciones de:

Uso de dispositivos móviles.

Uso de las TICS

Uso de la multimedia.

Relaciones interpersonales.

Logros de aprendizajes AD, A, B y C

3.5 Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Dimensiones	Metodología
¿Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa La Edad de Oro?	Determinar si los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa La Edad de Oro.	Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa La Edad de Oro.	Variable 1: Entornos Virtuales Variable 2: Logro de Aprendizaje.	Blogs Las Wikis Las redes sociales. Conocimientos Valores	Diseño de investigación: Tipo básica, de enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, transversal, correlacional causal. Población: 65 estudiantes del Nivel Secundario de la I.E.P La Edad de Oro.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas			
¿Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI de la Institución Educativa La Edad de Oro?	Evaluar si los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI de la Institución Educativa La Edad de Oro.	Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI de la Institución Educativa La Edad de Oro.			
¿Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VII de la Institución Educativa La Edad de Oro?	Evaluar si los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.	Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.			

CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados.

Tabla N° 1

Dispositivos móviles.

N°	OPINIONES	n	p
1	Poseen celulares	28	0.65
2	Poseen tablet	3	0.07
3	Otros	12	0.28
4	Usan celulares	32	0.74
5	Usan tablet	9	0.21
6	Usan Ipot	2	0.05

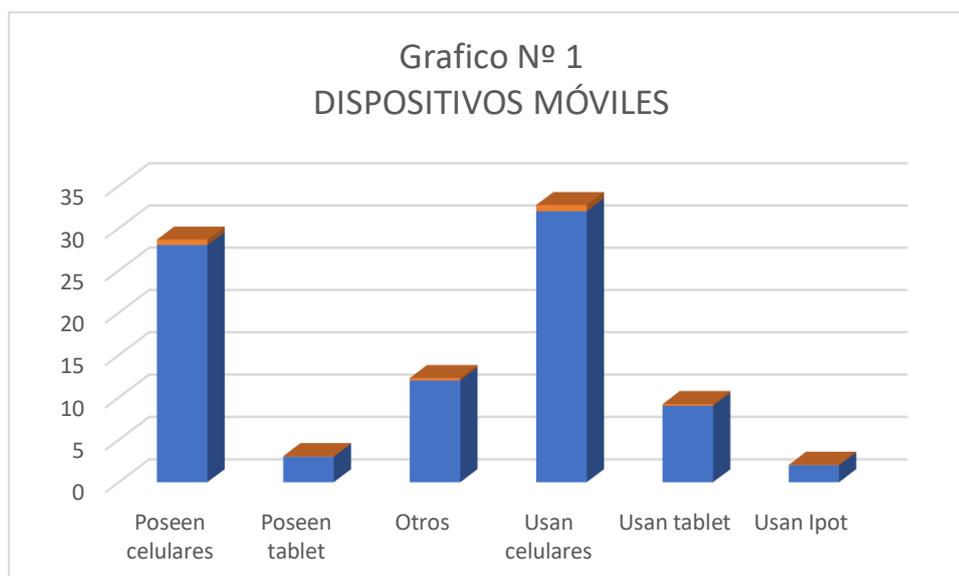


TABLA N° 2

Uso de las TICS

N°	OPINIONES	CASI SIEMPRE		SIEMPRE		NUNCA		CASI NUNCA	
		n	p	n	p	n	p	n	p
1	Reconocen su importancia	13	0.30	28	0.65	0	0	2	0.05
2	Usan	14	0.33	26	0.61	2	0.04	1	0.02
3	Desarrollan actividades	16	0.38	23	0.54	2	0.04	2	0.04
4	Procesan información	17	0.41	20	0.47	3	0.06	3	0.06
5	Usan en clases	18	0.43	21	0.49	2	0.04	2	0.04
6	Desarrollan actividades en clase	12	0.28	24	0.56	6	0.14	1	0.02
7	Favorecen la comunicación	21	0.49	20	0.47	2	0.04	0	0
8	Sirve para la autoevaluación	10	0.23	25	0.59	7	0.16	1	0.02
9	Favorecen el logro	19	0.45	21	0.49	1	0.02	2	0.04

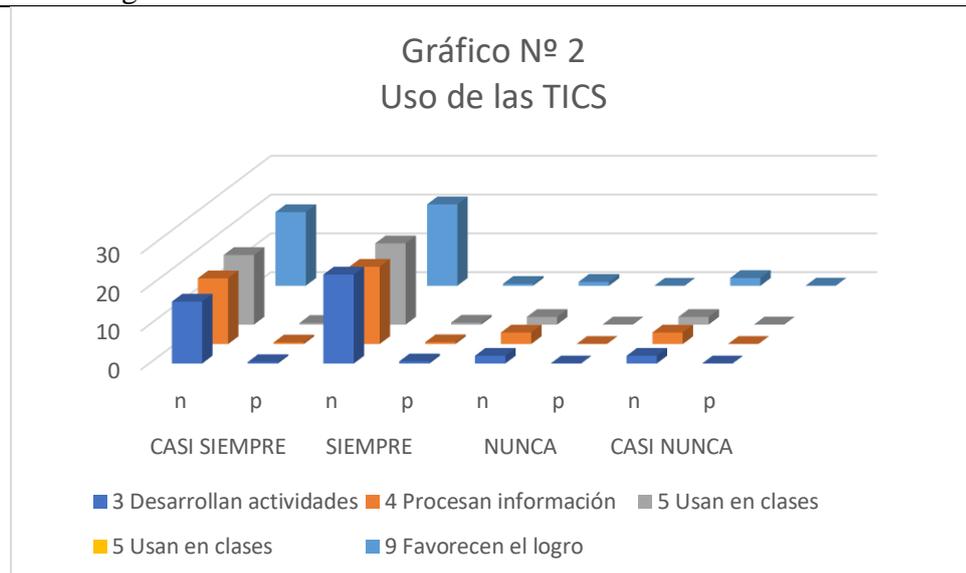


Tabla N° 3
Uso de Multimedia.

N°	OPINIONES	CASI SIEMPRE		SIEMPRE		NUNCA		CASI NUNCA	
		N	P	n	p	n	p	n	p
1	Permite el logro de aprendizaje	10	0.23	26	0.61	4	0.10	3	0.06
2	Permite la orientación	13	0.30	25	0.58	4	0.10	1	0.02
3	Permite la comunicación	17	0.40	20	0.46	4	0.10	2	0.04

17

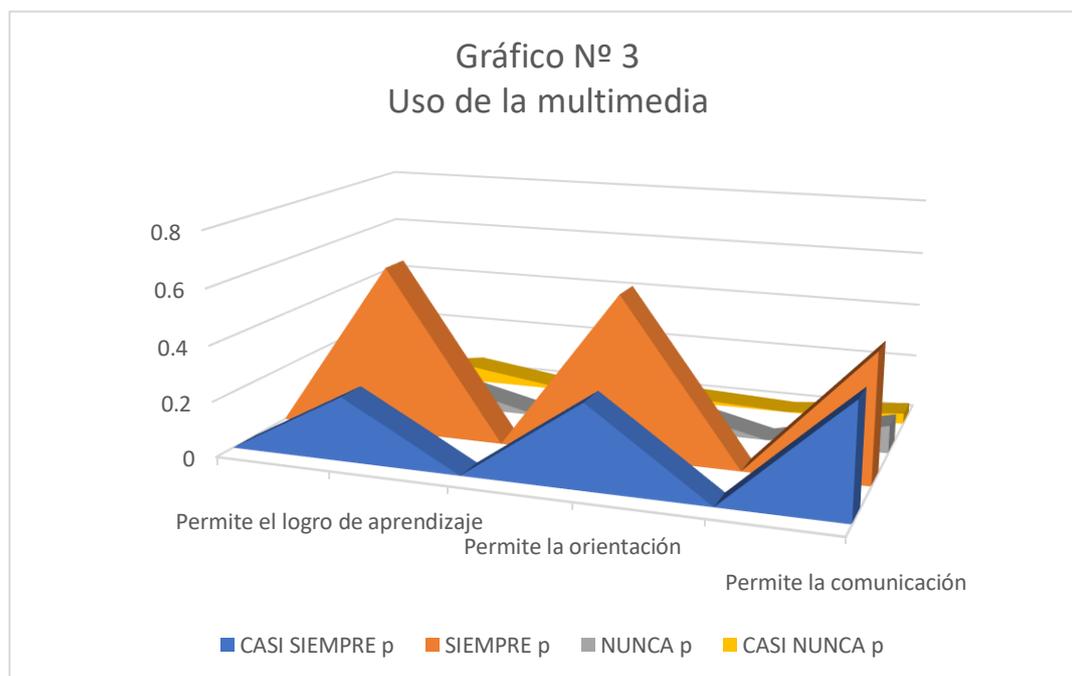
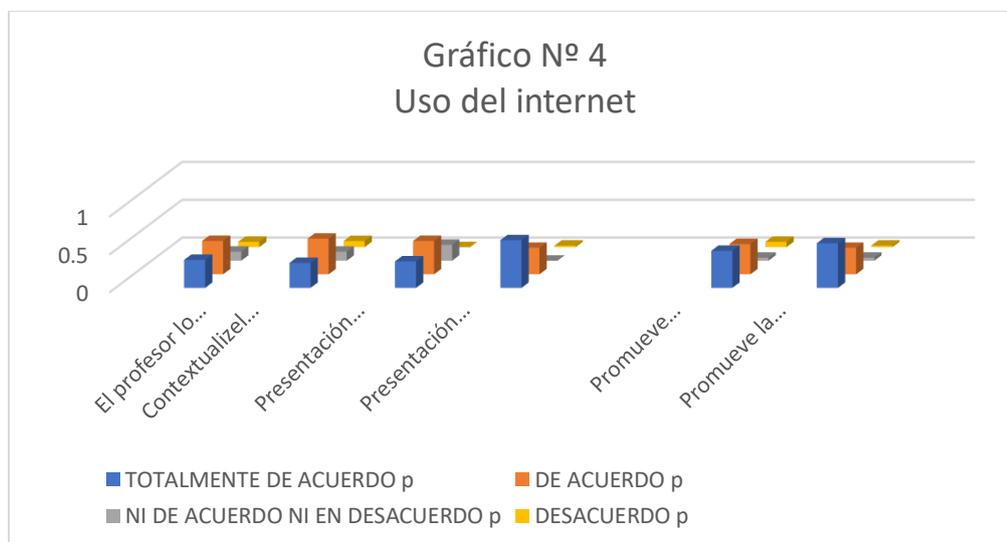


Tabla N° 4

Uso del Internet

N°	OPINIONES	TOTALMENTE DE ACUERDO		DE ACUERDO		NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO		DESACUERDO	
		n	p	n	p	n	p	n	p
1	El profesor lo usa	16	0.37	19	0.44	5	0.12	3	0.07

2	Contextualiza la realidad del aprendizaje	14	0.33	20	0.47	5	0.12	4	0.08
3	Presentación de las tareas	15	0.35	19	0.44	9	0.21	0	0
4	Presentación de contenidos	27	0.63	15	0.35	0	0	1	0.02
5	Promueve actitudes de análisis, creatividad, valoración, crítica, y solución de problemas.	21	0.49	17	0.40	2	0.04	3	0.07
6	Promueve la motivación	25	0.59	15	0.35	2	0.04	1	0.02



16

Tabla N° 5
Opiniones de los Dispositivos Móviles

N°	OPINIONES	TOTALMENTE DE ACUERDO		DE ACUERDO		NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO		DESACUERDO	
		n	p	n	p	n	p	n	p
1	Desarrolla la comprensión de los contenidos.	8	0.19	15	0.35	18	0.42	2	0.04
2	Permite información precisa.	12	0.28	15	0.35	14	0.33	2	0.04

3	Permite la sistematización y ordenamiento de los temas de clase.	8	0.19	15	0.35	13	0.30	7	0.16
4	Fomenta el trabajo colaborativo.	13	0.30	13	0.30	13	0.30	4	0.10
5	Desarrolla clases dinámicas.	14	0.32	23	0.54	3	0.07	3	0.07
6	Logra ambientes propicios	19	0.44	22	0.52	0	0	2	0.04
7	Propicia el clima de relaciones, equidad, confianza, solidaridad y respeto	27	0.63	15	0.35	1	0.02	0	0

15

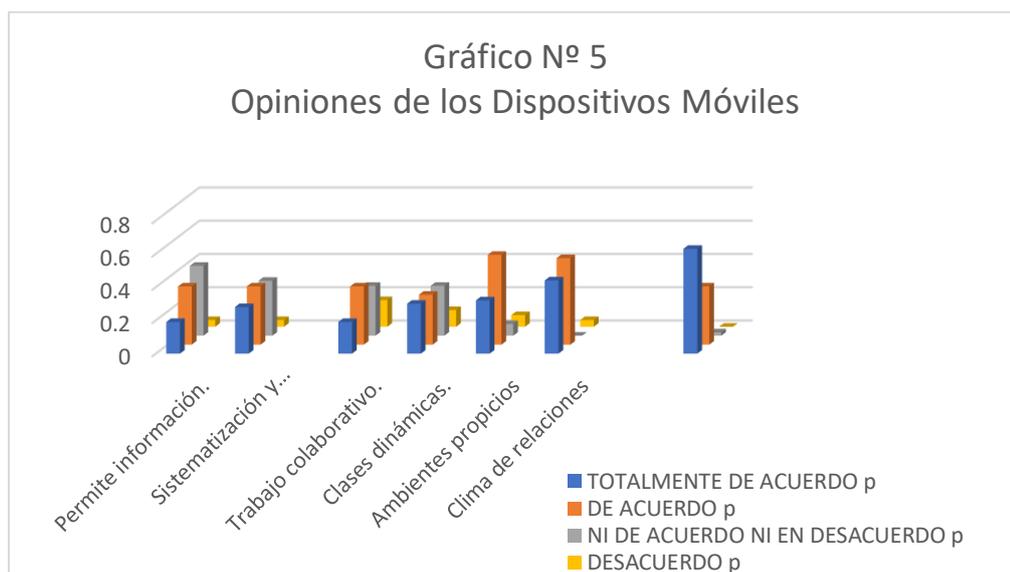


Tabla N° 6

Los Dispositivos Móviles y las relaciones interpersonales.

Nº	OPINIONES	CASI SIEMPRE		SIEMPRE		NUNCA		CASI NUNCA	
		n	p	n	p	n	p	n	p
1	Expectativas del aprendizaje	20	0.48	19	0.44	2	0.04	2	0.04
2	Organización del trabajo	15	0.35	27	0.63	1	0.02	0	0
3	Dinamismo de trabajo	20	0.47	20	0.47	1	0.02	2	0.04
4	Eleva autoestima y auto regulación	21	0.49	21	0.49	1	0.02	0	0

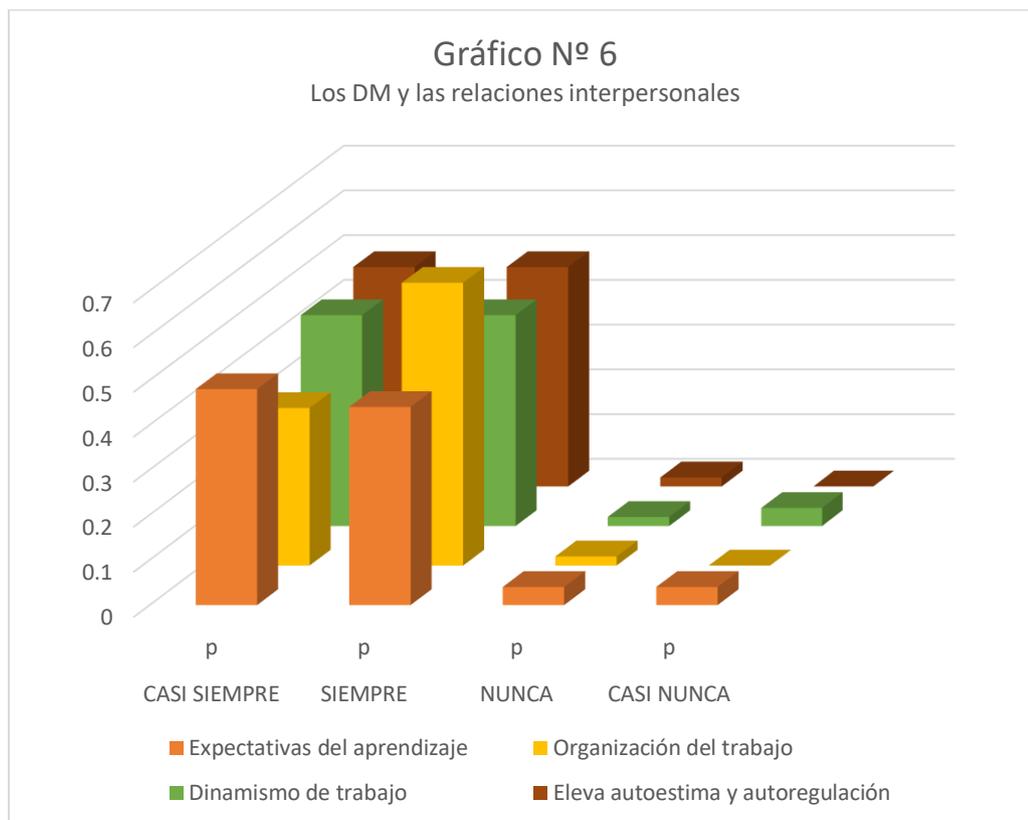


Tabla N° 7
Los Dispositivos Móviles y el Logro en Matemática

OPINIONES	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	DESACUERDO
Simulaciones reales y abstractas	0.19	0.35	0.30	0.16
Realizar procedimientos matemáticas de forma ágil	0.30	0.36	0.30	0.04
Desarrolla habilidades y competencias	0.23	0.30	0.35	0.12

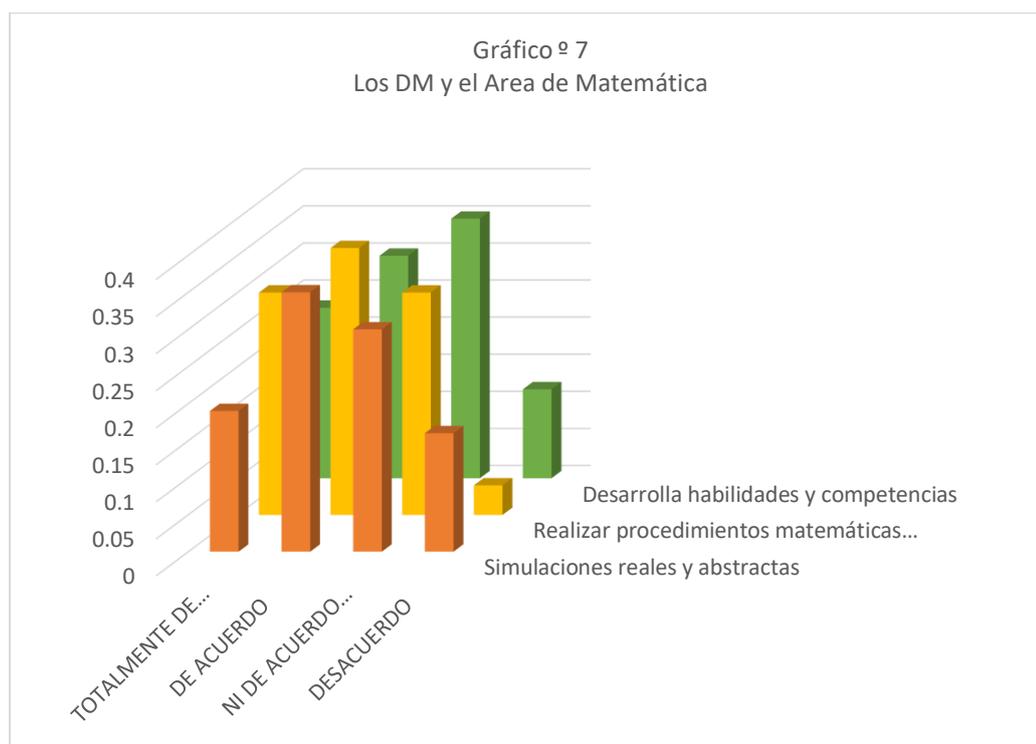


Tabla N° 8

Logros de Aprendizaje Área de Matemática

GRADO	AD	A	B	C	TOTAL
PRIMERO	1	7	2	0	10
SEGUNDO	1	8	0	0	9
TERCERO	0	8	3	0	11
CUARTO	0	6	0	0	6
QUINTO	2	4	1	0	7

Gráfico N° 8
Logro de Aprendizaje en Matemática

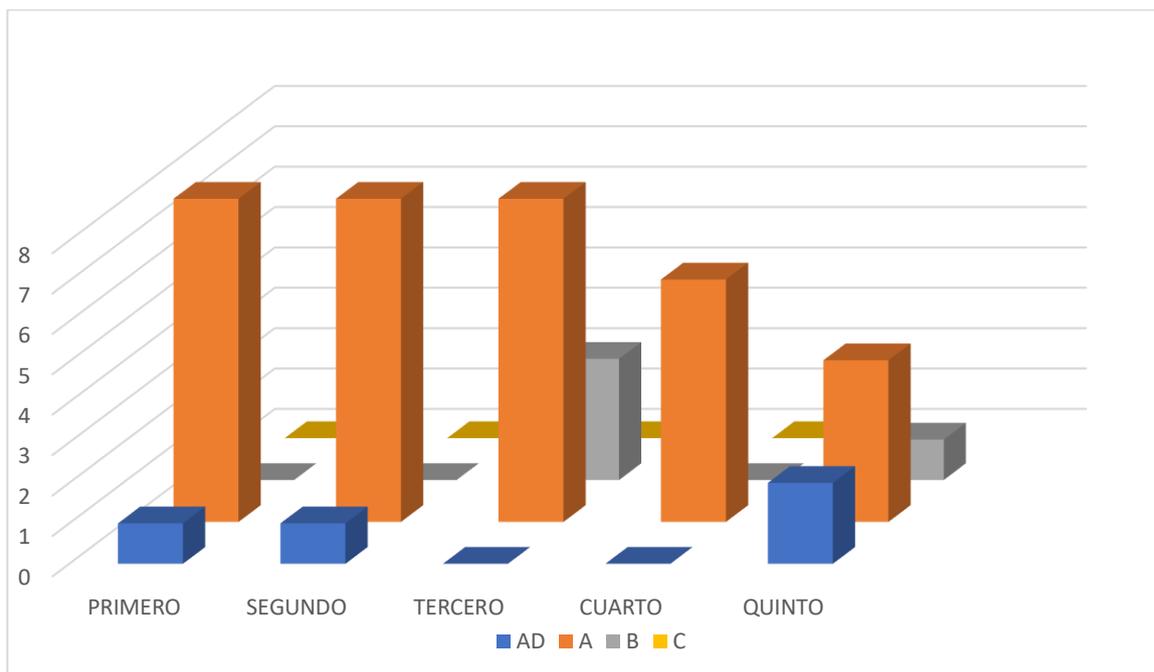
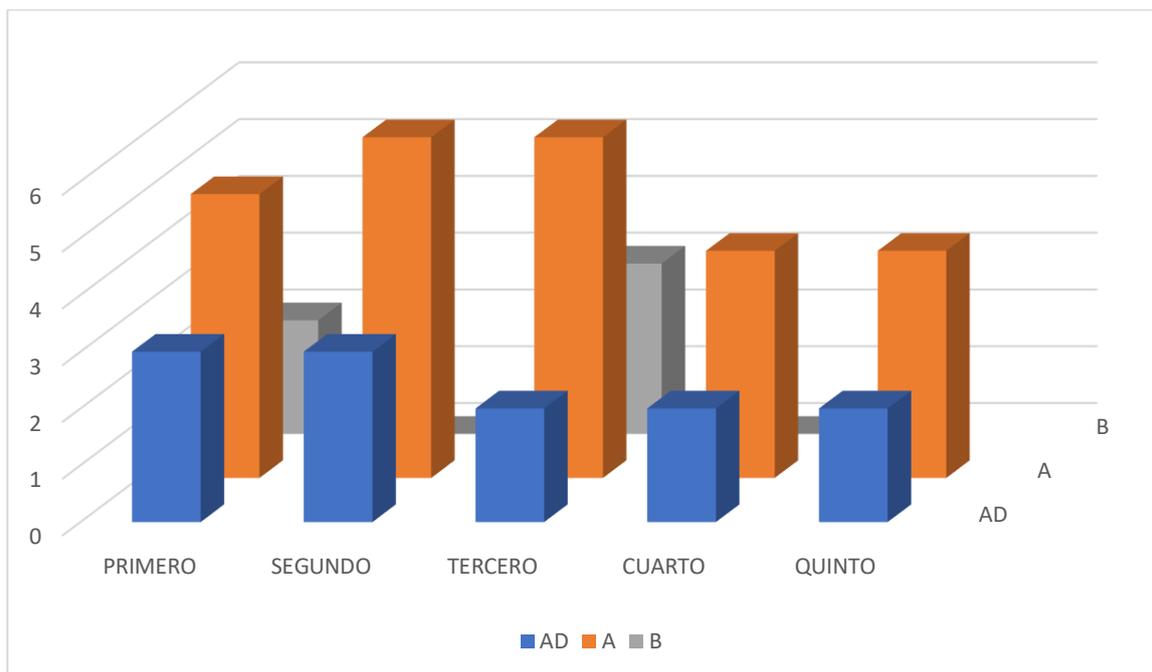


Tabla N° 9
Logro de Aprendizaje

GRADO	AD	A	B	C	TOTAL
PRIMERO	3	5	2	0	10
SEGUNDO	3	6	0	0	9
TERCERO	2	6	3	0	11
CUARTO	2	4	0	0	6
QUINTO	2	4	1	0	7

Gráfico N° 9
Logro de Aprendizaje



ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.

Desarrollando una valoración de los resultados alcanzados en la investigación se puede afirmar que las opiniones enmarcadas por los estudiantes favorecen el uso de los dispositivos móviles para el desarrollo de las actividades académicas ya que se encuentran rangos muy satisfactorios en cuanto a las opiniones acerca del uso de las TICS, la multimedia, el internet y todos los dispositivos móviles que se pueden utilizar para el proceso de la clase. Es entendibles que producto del confinamiento la labor del maestro y el estudiante con el objetivo de lograr el proceso de enseñanza aprendizaje a través de las clases virtuales permitieron su utilización y el reconocimiento de la importancia de los mismos en la sociedad actual.

DISPOSITIVOS MOVILES.- Las tablas y gráficos confeccionados al efecto dan a conocer información muy precisa acerca de los aspectos planteados anteriormente, pues la proporción de 0.74 de los muestreados utilizan el celular en el proceso de aprendizaje a pesar que solo poseen el 0.65. Estos valores son justificados al comprobar entre las respuestas dadas que el 0.60 considera que los

dispositivos móviles fomentan el trabajo colaborativo, el 0.86 aporta que las clases son muchos más dinámicas cuando el profesor los emplean y el 0.96 dan a conocer que los mismos crean un ambiente propicio para el aprendizaje. Desde el punto de vistas en cuanto a las relaciones interpersonales y sus vínculos con los dispositivos móviles en altas proporciones superiores al 0.90 y hasta 0.99 dan a conocer que se reconoce que se despierta alta expectativa por el aprendizaje, organiza el trabajo a desarrollar, se desarrolla un clima de relaciones, confianza, solidaridad y respeto, lo cual permite un alto dinamismo dentro de las clases.

USO DE LAS TICS.

Acerca de las técnicas de información y comunicación la proporción de 0.65 reconoce la importancia de las mismas, pero los valores proporcionales del uso dentro de las clases que se desarrollan sólo alcanzan el 0.49, lo que demandan la necesidad de incrementar el uso de las mismas por parte de los profesores lo que sin lugar a duda permitirá incrementar los valores no sólo de uso sino además del reconocimiento de su importancia por parte de los alumnos.

MULTIMEDIA.

La multimedia en relación a los indicadores analizados le corresponde encontrarse en el segundo lugar de valores expresados por los estudiantes al conocer que más de la mitad en proporción 0.61 dan a conocer que va a permitir y facilitar el logro de aprendizaje de las diferentes áreas. No obstante el incremento de los valores alcanzado en cuanto a la orientación 0.58, exigen al docente una mayor explotación de este recurso no solo en la orientación de los nuevos contenidos sino además para los procesos de consolidación y los conocimientos previos que debe tener el estudiante como presupuesto para el desarrollo de las clases.

INTERNET.

A pesar que el uso del internet es bien conocido y utilizado por los estudiantes sobre todo por el acceso del mismo los resultados revelan que no siempre son utilizados para los procesos de aprendizajes ya que los valores más bajo encontrados están en la relación del internet con el logro de aprendizaje. El uso ha estado dirigido con mayor frecuencia al proceso de comunicación a través del

correo electrónico y otros menesteres de comunicación y no para la información. El 0.44 da a conocer el uso por parte del profesor para el suministro de información así como para el uso en clase, por lo que el 0.47 reconoce que este medio contextualiza la realidad.

DISPOSITIVOS MÓVILES Y LOGRO DE APRENDIZAJE EN MATEMÁTICA.

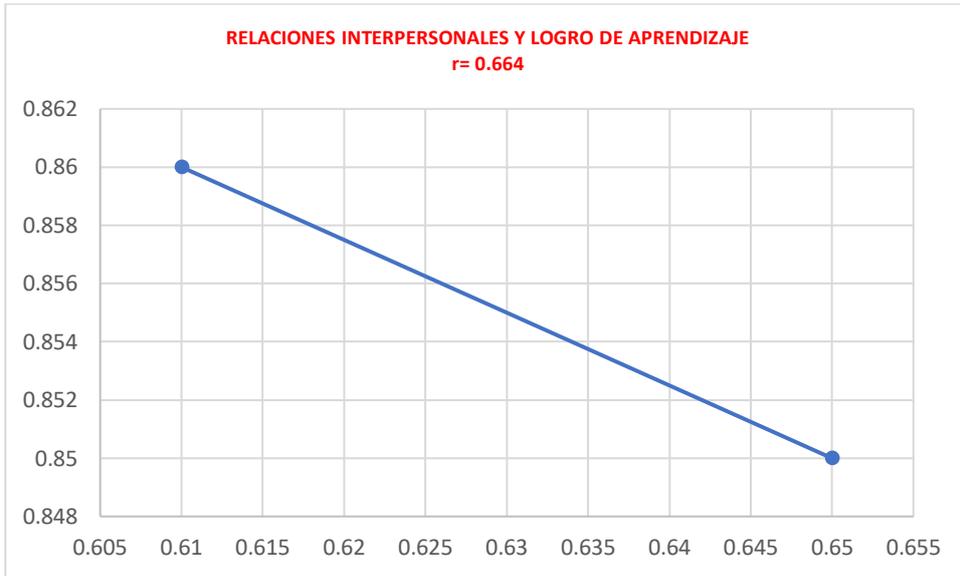
Al reconocer los vínculos que establecen los estudiantes entre los dispositivos móviles y el logro de aprendizaje en el áreas de matemática el 0.66 reconoce la utilidad que presta los dispositivos para el desarrollo de los procedimientos matemáticos en forma ágil, así como el 0.54 dan a conocer que son muy propicios para el desarrollo de las simulaciones y el 0.53 para el logro de las habilidades y competencias.

LOGROS DE APRENDIZAJE.

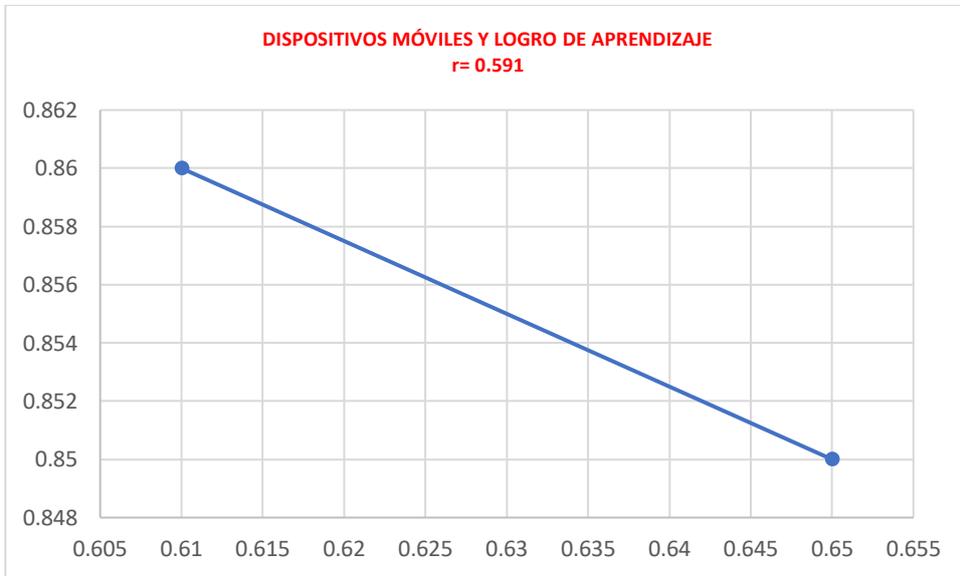
Las tablas confeccionadas en cuanto a los resultados obtenidos por los estudiantes en cuanto al logro de aprendizaje categorizados en AD, A, B, y C, en el análisis realizado por año de estudio se puede observar que los años 2^a y 5^o presentan los mejores resultados con un 100 % de logro, seguidos por 5^o año que posee un rendimiento de 85% y 2^o año con 80 % de estudiantes que han logrado o sobrepasado el logro de aprendizaje mientras que el 3^o solo registra al 71 % de los estudiantes alcanzando el logro de aprendizaje.

En sentido general se aprecia que el 28 % del total de estudiantes sobrepasa el logro de aprendizaje, el 58 % obtiene el logro y un 14 % aún se encuentra en proceso de obtenerlo.

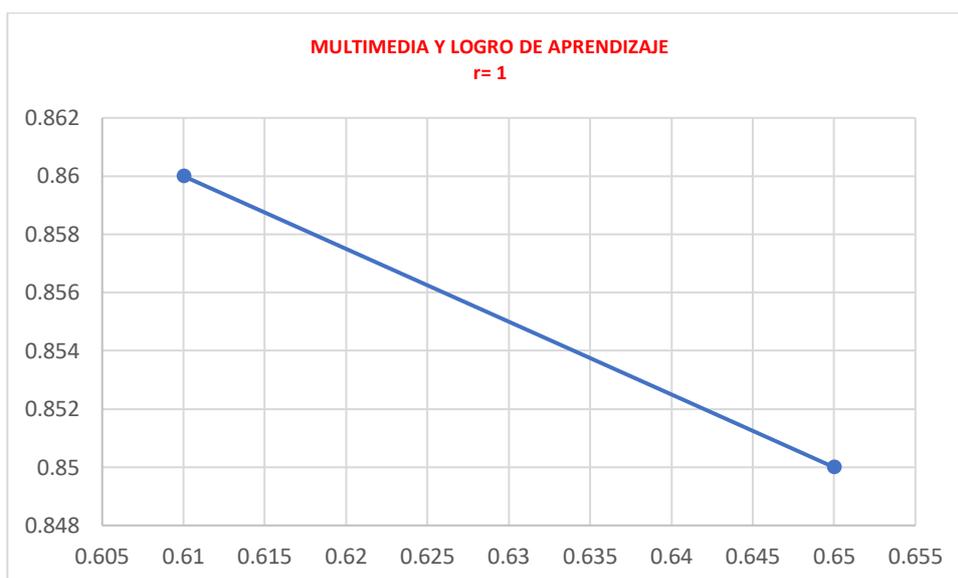
CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.



Correlación positiva

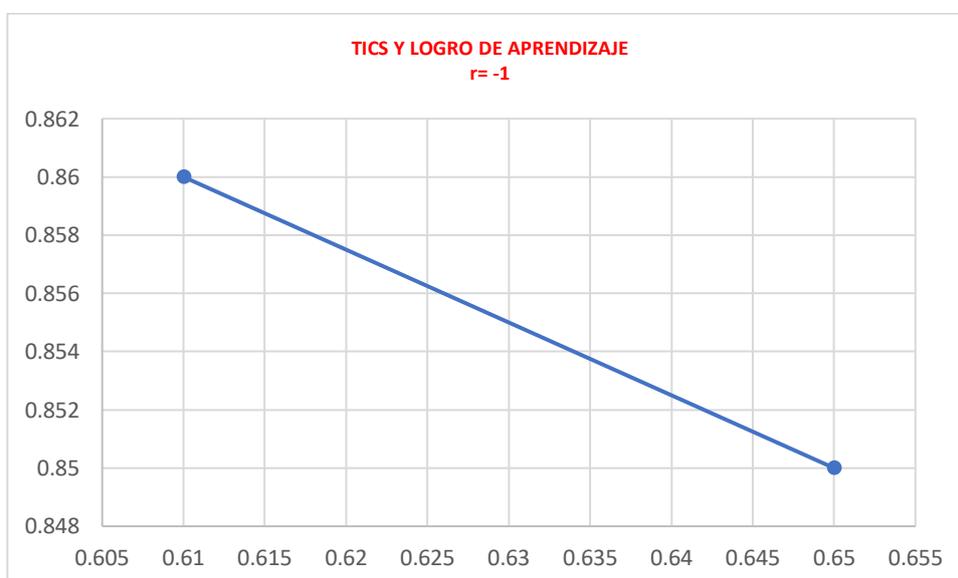


Correlación positiva



Correlación positiva perfecta.

El índice indica una dependencia total entre las dos variables denominada *relación directa*: cuando una de ellas aumenta, la otra también lo hace en proporción constante.



Correlación negativa perfecta

El índice indica una dependencia total entre las dos variables llamada *relación opuesta*: cuando una de ellas aumenta, la otra cambia su signo en proporción constante.

CONCLUSIONES.

1.- Los entornos virtuales influyen en el logro de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario

de la Institución Educativa La Edad de Oro.

2.- Existe una correlación positiva perfecta entre la multimedia y el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI y VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.

3.- Existe una correlación positiva entre los dispositivos móviles y el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI y VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.

4.- Existe una correlación positiva entre las relaciones interpersonales que logran los dispositivos móviles y el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI y VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.

5.- Existe una correlación negativa perfecta entre las TICS y el logro de aprendizaje de los estudiantes del ciclo VI y VII de la Institución Educativa La Edad de Oro.

RECOMENDACIONES.

- 1.- Incrementar el uso de las TICS en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P. “La Edad de Oro” para el mejoramiento del proceso de logro de aprendizaje.
- 2.- Evaluar la eficiencia de los dispositivos móviles en relación al logro de aprendizaje en centros educativos de gestión estatal a fin de realizar comparaciones en diferentes poblaciones.

5.1 Fuentes documentales

Durán, M., Gutiérrez, I., & Prendes, M. (201). Análisis conceptual de modelos de competencia digital del profesorado universitario. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(1), 97-114. Doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.1.97>

Esteve Mon, F. M. (2015). La competencia digital docente: análisis de la autopercepción y evaluación del desempeño de los estudiantes universitarios de educación por medio de un entorno 3D. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10803/291441>

Fernández-Cruz, F. J., & Fernández-Díaz, M. J. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Comunicar*, 24(46), 97-105. Doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C46-2016-10>

Freire, J., & Brunet, K. S. (2016). Políticas y prácticas para la construcción de una Universidad Digital. *La cuestión universitaria*, 6, 85-94. Recuperado de: <http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3388>

Galindo, F., Ruiz, S., & Ruiz, F. (2017). Competencias digitales ante la irrupción de la Cuarta Revolución Industrial. *Estudios em Comunicação*, 25(1), 1-11. Recuperado de: <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/ec/article/view/277>.

García, A., & Martín, M. (2016). Análisis de las competencias digitales de los graduados en titulaciones de maestro, 15(2), 155-168. Doi: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.15.2.155>

Gil Serra, A., & Roca-Piera, J. (2015). Movilidad virtual, reto del aprendizaje de la educación superior en la Europa 2020. *Revista De Educación a Distancia*, 26, 1-16. Recuperado de: <https://revistas.um.es/red/article/view/231941>

Lissitsa, S., Chachashvili, S., & Bokek, Y. (2017). Digital skills and extrinsic rewards in late career. *Technology in Society*, 51, 46-55 p., Doi: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2017.07.006>

Marza, M., & Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación con competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. Doi: <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805> [[Links](#)]

Mezarina, C., Páez, H., Terán, O., & Toscano, R. (2015). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. *Campus Virtuales*, 3(1), 88-101. Recuperado en:

<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/52>

Morán, R.; Cardoso, E.; Cerecedo, M. y Ortiz, J. (2015). Evaluación de las Competencias Docentes de Profesores Formados en Instituciones de Educación Superior: El Caso de la Asignatura de Tecnología en la Enseñanza Secundaria. *Formación Universitaria*, 8(3), 57-64.

Doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062015000300007>

Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 17 pp. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>

OECD. (2016). Skills Studies. Recuperado de:

<https://www.oecd.org/centrodemexico/laocde/>

Rangel, A., & Peñalosa, E. (2013). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 9-23. Doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2013.i43.01>

Ruiz, M., & Belén, A. (2016). El profesorado universitario y las TIC. Análisis de su competencia digital. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 31(1), 133-147. Doi: <https://doi.org/10.18239/ensayos.v31i1.1033>

Sánchez, M. R. F., Sánchez, M. S. O., & Ramírez, R. R. (2016). La evaluación de la competencia digital en la docencia universitaria: el caso de los grados de empresariales y económicas. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 7(2), 332-348. Recuperado de: <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/view/1726>

Vera Noriega, J. Á., Torres Moran, L. E., & Martínez García, E. E. (2014). Evaluación de competencias básicas en TIC en docentes de educación superior en México. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (44), 143-155. Doi:

<https://doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i44.10>

5.2 Fuentes bibliográficas.

Álvarez, E., Núñez, P., & Rodríguez, C. (2017). Adquisición y carencia académica de competencias tecnológicas ante una economía digital. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, 540-559. Doi: <http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2017-1178>

5.3 Fuentes hemerográficas.

Porlán, I. G., Espinosa, M. P. P., & Sánchez, F. M. (2018). Competencia digital: una necesidad del profesorado universitario en el siglo XXI. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 56, 7. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6501069>

5.4 Fuentes electrónicas.

Bokek-Cohen, Y. (2018). Conceptualizing employees' digital skills as signals delivered to employers. *International Journal of Organization Theory & Behavior*, 21(1), 17-27. Doi: <https://doi.org/10.1108/ijotb-03-2018-003>

Centeno Moreno, G., & Cubo Delgado, S. (2013). Evaluación de la competencia digital y las actitudes hacia las TIC del alumnado universitario. *Revista de Investigación Educativa*, 31(2), 517-536. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.31.2.169271>

Cervera, M. G., Martínez, J. G., & Mon, F. M. E. (2016). Competencia digital y competencia digital docente: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, 0, 74-83. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/257631>