

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO
EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO**



**GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA “EL GRAN MAESTRO” DE PITUMAMA,
HUÁNUCO 2022**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN ESTRATÉGICA
EDUCATIVA**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN GESTIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO**

TESISTA: COTERA GONZALES ELIZABETH

ASESOR: DR. LUGO VILLEGAS IDO

**HUÁNUCO - PERÚ
2023**

DEDICATORIA

A la memoria de mi madre Rosa, quién ha sido mi fortaleza, mi guía por impulsarme a ser cada día mejor.

A mi esposo Víctor Raúl, por su amor, apoyo incondicional y por sus palabras de aliento.

A mi único tesoro mi hija Sherly Lucero, por ser el motor de mi superación.

Elizabeth

AGRADECIMIENTO

- ✓ Al Dr. Ido Lugo Villegas, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, por su asesoramiento oportuno y permanente en la materialización de la presente investigación.
- ✓ A los catedráticos Dr. Ciro Ángel Lazo Salcedo, Mg. Fidel García Yale, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, por haber contribuido con sus conocimientos valiosos en el proceso de la presente investigación.
- ✓ Al Dr. Haiber Echevarría Rodríguez, por su contribución en la corrección de estilo de la presente investigación.
- ✓ Al personal directivo y docentes de la institución educativa El Gran Maestro de Pitumama, por haber permitido el recojo de información valiosa para el procesamiento de la presente investigación.
- ✓ A los distinguidos estudiantes de la institución educativa El Gran Maestro de Pitumama, por sus valiosas contribuciones durante el proceso de la aplicación de los instrumentos de recojo de información.

RESUMEN

El objetivo principal de la presente investigación fue determinar la relación que existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. La metodología empleada es cuantitativa con diseño correlacional, la muestra fue 66 estudiantes del sexto grado. La técnica de recolección de datos fue la encuesta, el instrumento de recojo de dato es el cuestionario. La estadística sirvió para el análisis descriptivo e inferencial de resultados de la investigación, mediante el uso de la hoja de cálculo y el SPSS. El resultado general para la variable Habilidades sociales. El 76.9% presenta regular habilidad social, 23.1% bueno. los estudiantes presentaron dificultades para socializar entre compañeros presentando dificultades en conversar, en participar en clases y a la indagación. Respecto a la gestión de entornos virtuales el 100% es regular, es decir la gestión del entorno virtual, el ambiente virtual y las estrategias plasmadas no eran atractivas e intuitivas para que el estudiante interactúe con comodidad. Pues un entorno virtual no adecuado o desarrollado a medias genera que el estudiante pierda interés su aprendizaje. La conclusión principal, es que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco ya que el Rho de Spearman es -0.071 , y el nivel de significancia $0.05 < 0.572$.

Palabras clave: Gestión, habilidades, internet, sociales, virtual

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between the management of virtual environments and social skills in students of the Educational Institution El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. The methodology used is quantitative with correlational design, the sample was 66 sixth grade students. The data collection techniques were the survey. The data collection instrument was the questionnaire. Statistics were used for the descriptive and inferential analysis of the research results, through the use of the spreadsheet and SPSS. The general result for the variable Social Skills. The students presented difficulties in socializing among classmates, presenting difficulties in conversing, in participating in classes and in inquiry. Regarding the management of virtual environments, 100% are regular, i.e. the management of the virtual environment, the virtual environment and the strategies used were not attractive and intuitive for the student to interact comfortably. Because a virtual environment that is not adequate or is only half developed, those who interact in it lose interest and it cannot be an end for the student to adequately develop their learning. The main conclusion is that there is no direct relationship between the management of virtual environments and social skills in the students of the Educational Institution El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco, since Spearman's Rho is -0.071 , and the significance level $0.05 < 0.572$.

Key words: Management, skills, internet, social, virtual, social skills.

ÍNDICE

CAPÍTULO I ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.	11
1.1 Fundamentación del problema	11
1.2 Justificación e importancia de la investigación.....	13
1.2.1 Justificación de la investigación.....	13
1.2.2 Importancia de la investigación.....	14
1.3 Viabilidad de la investigación	14
1.4 Formulación del problema	14
1.4.1 Problema general.....	14
1.4.2 Problemas específicos	15
1.5 Formulación del objetivo	15
1.5.1 Objetivo general	15
1.5.2 Objetivos específicos.....	15
CAPITULO II SISTEMA DE HIPÓTESIS.....	16
2.1 Formulación de las hipótesis	16
2.1.1 Hipótesis general	16
2.1.2 Hipótesis específicas	16
2.2 Operacionalización de variables.....	17
2.3 Definición operacional de las variables.....	18
CAPÍTULO III MARCO TEÓRICO	19
3.1 Antecedentes de investigación	19
3.1.1 A nivel internacional	19
3.1.2 A nivel nacional	20
3.1.3 A nivel regional.....	22
3.2 Bases teóricas	23
3.2.1 Gestión de entornos virtuales	23
3.2.2 Habilidades sociales	31
3.3 Bases conceptuales	40
CAPITULO IV MARCO METODOLÓGICO	42
4.1. Ámbito.....	42
4.2. Tipo y nivel de investigación	42
4.2.1. Tipo de investigación	42
4.2.2. Nivel de investigación.....	42
4.3. Población y muestra	43
4.3.1. Descripción de la población	43
4.3.2. Muestra y método de muestreo	43
4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión	44
4.4. Diseño de investigación	44
4.5. Técnicas e instrumentos	45
4.5.1. Técnicas.....	45
4.5.2. Instrumentos	45
4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos.....	47

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos	47
4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	48
4.7. Aspectos éticos.....	48
CAPÍTULO V RESULTADOS Y DISCUSIÓN	49
4.1 Análisis descriptivo	49
4.1.1 Resultados generales para la variable habilidades sociales.....	49
4.1.2 Resultados para la dimensión de la variable habilidades sociales	50
4.1.3 Resultados generales para la variable gestión de entornos	53
4.1.4 Resultados generales para la dimensión de la variable entornos virtuales	54
4.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	57
4.2.1 Prueba de normalidad.....	57
4.2.2 Prueba de hipótesis general	57
4.2.3 Prueba de hipótesis específica 1	58
4.2.4 Prueba de hipótesis específica 2.....	59
4.2.5 Prueba de hipótesis específica 3.....	60
4.3 Discusión de resultados.....	61
4.4 Aporte científico de la investigación.....	66
CONCLUSIONES	68
SUGERENCIAS	69
REFERENCIAS.....	70
ANEXOS.....	75

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de estudio</i>	43
Tabla 2 <i>Muestra de estudio</i>	44
Tabla 3 <i>Juicio de expertos</i>	47
Tabla 4 <i>Prueba de confiabilidad alfa de Cronbach</i>	47
Tabla 5 <i>Prueba de normalidad</i>	57
Tabla 6 <i>Distribución de la variable habilidades sociales</i>	49
Tabla 7 <i>Distribución de la dimensión conversación</i>	50
Tabla 8 <i>Distribución de la dimensión participación</i>	51
Tabla 9 <i>Distribución de la dimensión indagación</i>	52
Tabla 10 <i>Distribución para la variable gestión de entornos virtuales</i>	53
Tabla 11 <i>Distribución para la dimensión comunicación</i>	54
Tabla 12 <i>Distribución para la dimensión comunicación</i>	55
Tabla 13 <i>Distribución para la dimensión comunicación</i>	56
Tabla 14 <i>Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales</i>	58
Tabla 15 <i>Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y la dimensión conversación</i>	59
Tabla 16 <i>Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y la dimensión participación</i>	60
Tabla 17 <i>Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y la dimensión indagación</i>	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	<i>Gráfico de barras para la variable habilidades sociales</i>	49
Figura 2	<i>Gráfico de barras para las dimensiones conversación</i>	50
Figura 3	<i>Gráfico de barras para las dimensiones participación</i>	51
Figura 4	<i>Gráfico de barras para la dimensión indagación</i>	52
Figura 5	<i>Gráfico de barras para la variable gestión de entornos virtuales</i>	53
Figura 6	<i>Gráfico de barras para dimensión comunicación</i>	54
Figura 7	<i>Gráfico de barras para las dimensiones conversación</i>	55
Figura 8	<i>Gráfico de barras para las dimensiones conversación</i>	56

INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada Gestión Entornos Virtuales y las Habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. Se desarrolló según la línea de investigación, así como también de las orientaciones y las instrucciones que establece el Reglamento General de le Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco y, respetando las partes y procedimientos de redacción y ortografía, acorde con las normas APA 7ª edición.

Previa a la investigación, se ha realizado el diagnóstico de la realidad educativa en la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, producto de este trabajo se ha priorizado el problema de mayor impacto en los estudiantes, en este caso de la deficiencia en la gestion de entornos virtuales y las habilidades sociales, debido a que el gobierno decretó las clases virtuales, producto por el COVID 19 pasando de la enseñanza presencial a la enseñanza virtual. En el marco teórico, se han recurrido a diferentes fuentes de información, que estan centradas a temas de proyectos formativos con enfoque socioformación y la formación profesional en el campo de la educación. En el trabajo de campo se han empleado el cuestionario de carácter valorativo para saber la opinión de los estudiantes respecto a la gestion de entornos virtuales, y las habilidades sociales. Los datos empíricos recogidos mediante la aplicación del cuestionario, fueron la fuente principal para el procesamiento estadístico a nivel decriptivo e inferencial.

El presente informe final está dividido en 5 capítulos. El capítulo I, trata sobre aspectos básicos del problema de investigación. El capítulo II trata sobre el sistema de hipótesis. El capítulo III, trata sobre el marco teórico. El capítulo IV, contiene la metodología de investigación. El capítulo V, trata sobre los resultados y la discusión.

El propósito principal de la presente investigación fue determinar la relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama.

Finalmente, mi profundo agradecimiento y reconocimiento a todos los actores sociales que contribuyeron en la materialización del presente estudio.

CAPÍTULO I

ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema

La vida de la humanidad está pasando por momentos críticos en su historia, esta crisis está generada por la pandemia causada por la Covid-19, acelerando ciertas tendencias y desafíos en las escuelas públicas de todo el mundo, hecho que se ven reflejadas en la calidad educativa del educando ya que debido a la pandemia por Covid 19 de la enseñanza presencial pasó a la enseñanza virtual y pese a que las Instituciones Educativas fueron cerradas tuvieron que seguir brindando los servicios educativos en forma remota, permitiendo así una educación en línea, a distancia desde la comodidad del hogar, para ello los Maestros han tenido que usar diversos canales o medios tecnológicos conectadas al internet. Estos procesos de adaptación a recaído en el principal gestor del aprendizaje, el docente, que de acuerdo con su formación pedagógica no ha sido formado para afrontar esta situación en que estamos viviendo.

Ante ello Villasana & Dorrego (2007) sostiene que las aulas virtuales son espacios donde permite al alumno seguir sus estudios de manera remota mediante la conexión a internet sin estar físicamente en el salón de clases, para ello es importante que el profesor tenga las capacidades de interacción tecnología para que pueda brindar una enseñanza de calidad acorde a las épocas actuales pues de esa manera el estudiante no perderá el año lectivo y seguirá mejorando más su aprendizaje sin limitaciones de tiempo ni espacio. (p. 71), pues en un contexto virtual las ventajas que se pueden observar es que aumenta la destreza de comunicación oral y escrita, así como también las habilidades sociales debido a la influencia de la comunicación, ya sea de manera individual o grupal en los entornos virtuales.

Considerando que los docentes desempeñan múltiples funciones desde sus casas, estas se encuentran vinculadas a gestionar diversos procesos que a veces por falta de comunicación oportuna y una interacción remota acertada no permite operativizar determinados procesos propios de la emergencia sanitaria, que muchos de ellas están vinculadas con el aprendizaje, esto genera retraso en el desarrollo de las

sesiones de aprendizaje las habilidades sociales pésimas, no se unifican criterios para el normal desarrollo de las clases a través de la estrategia “Aprendo en Casa”, limitando las funciones y responsabilidades como directivos. Que según el último diagnóstico realizado por la Unidad de Medición de la calidad educativa UMC en el Perú existe una brecha digital que es necesario cerrar, para democratizar la educación de los niños. Al respecto (Cordero et al., 2021) sostiene que los profesores y los niños con fuertes habilidades sociales facilitan las interacciones positivas entre las familias y la escuela, ayudando a todas las partes implicadas a sentir que pertenecen y son apreciadas (p. 1225), en ese entender debido a los retos que presenta el modo de instrucción virtual en el que nos encontramos ahora como consecuencia de la epidemia de COVID 19, los educadores deben fomentar espacios de reflexión entre instructores y estudiantes desde la perspectiva de la percepción emocional y social.

En la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco, se ha podido notar referente a la Gestión de entornos virtuales se encuentra en un proceso de unificar criterios que son muy importantes para su implementación, que beneficiará al estudio remoto de los estudiantes. El desarrollo, manejo y uso de la tecnología hará que la Gestión de entornos virtuales sea amigable e intuitiva donde el estudiante se sienta a gusto con la interacción en el entorno virtual. Este avance permitirá que el trabajo en equipo sea fundamental y este más presente en el aprendizaje diario del estudiante donde docentes y estudiante promuevan el trabajo en equipo, prestando atención a los resultados pedagógicos en la institución, fortaleciendo las estrategias auténticas y pertinentes. Por otra parte el directivo entidad educativa es el ente dinámico y competitivo en todo el proceso de educación, involucrando una gestión de entornos virtuales efectiva, satisfaciendo las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, en este contexto la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco, está viviendo uno de los peores procesos de gestión que por el problema de la pandemia existe muchas deficiencias en la gestión de los entornos virtuales de aprendizaje que se hace necesaria identificar las habilidades de los estudiantes en cuanto a forma en que socializan, toda vez que las limitaciones y dificultades no permite generar espacios de interacción para mejorar las habilidades sociales. La

presente investigación ha permitido conocer el grado de relación entre estas dos variables de estudio.

1.2 Justificación e importancia de la investigación

1.2.1 Justificación de la investigación

El presente estudio se justifica debido a las clases remotas anunciado por el Estado Peruano producto de la pandemia por COVID 19, permitiendo la enseñanza remota y la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama no fue ajeno a ello. Pues las limitaciones que se presentaron fueron enormes ya que observó la inadecuada gestión de entornos virtuales en los actuales momentos de pandemia, dificultando el acceso, permanencia, interacción, consolidación y evaluación de los aprendizajes, generando de esa manera problemas en la interacción entre estudiantes en el entorno virtual evidenciándose problemas para iniciar una conversación, mantener una conversación, intervenir en las clases, preguntar ante diversas situaciones poco claras o responder a preguntas que el profesor realiza, investigar sobre temas de interés, obtener y analizar evidencias o comunicar y explicar sus ideas, entre otras dificultades que se están generando en un alto porcentaje en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Justificación práctica: El presente trabajo servirá para resolver problemas de orden práctico en el proceso de gestión de los entornos virtuales, facilitándose de esa manera el acceso y administración de los diversos entornos que servirá para la interacción y el aprendizaje entre los estudiantes.

Justificación teórica-científica: Los resultados del presente estudio se puede replicar en otras instituciones educativas del ámbito de estudio, pudiendo servir de alternativa para la mejora de la gestión de entornos virtuales en los actuales momentos de pandemia en que nos encontramos.

Justificación metodológica: Considerándose que el presente es un estudio de tipo descriptivo correlacional. Al respecto Hernández & Mendoza (2019) indica que se emplearán diversos métodos y procedimientos que servirán de base para contar con

instrumentos válidos y confiables propios de los procesos de este tipo de estudio (p. 48).

Justificación tecnológica: Los resultados de este estudio permitieron proponer el desarrollo de entornos más amigables, sencillos de continua permanencia y fácil accesibilidad para los estudiantes de diversas edades, con o sin acceso a internet, facilitando así la democratización de los aprendizajes que disminuirá la deserción escolar en estos momentos de pandemia.

1.2.2 Importancia de la investigación

El estudio es importante porque no solo se enfoca en el análisis del momento, sino que recomienda otros conocimientos pedagógicos para optimizar los aprendizajes haciendo uso de entornos virtuales más pertinentes, ajustables a las necesidades e interés de los estudiantes que permitan la interacción entre el profesor y alumno, propiciando de esa forma una comunicación más fluida, en ambientes de aprendizajes más amigables donde se usen adecuadamente diversas estrategias de aprendizaje.

1.3 Viabilidad de la investigación

El presente es factible de gastos elevados en su estudio, además los materiales a utilizarse son de menor cuantía económica, asimismo en mi condición de docente tengo facilidad para su desarrollo, toda vez que laboro en la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama.

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿Qué relación existe entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022?

1.4.2 Problemas específicos

- a) ¿Qué relación existe entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022?
- b) ¿Qué relación existe entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022?
- c) ¿Qué relación existe entre la Gestión de Entornos Virtuales y las Habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022?

1.5 Formulación del objetivo

1.5.1 Objetivo general

Determinar la relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022

1.5.2 Objetivos específicos

- a) Establecer la relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.
- b) Establecer la relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.
- c) Establecer la relación entre la Gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

CAPITULO II

SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1 Formulación de las hipótesis

2.1.1 Hipótesis general

Existe relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

2.1.2 Hipótesis específicas

- a) Existe relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.
- b) Existe relación entre la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.
- c) Existe relación entre la Gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

2.2 Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Instrumento
Variable 1 Gestión en entornos virtuales	Comunicación	Utiliza el email para la recepción de los mensajes o archivos enviados. Intercambia sus puntos de vista e ideas en el foro y chat. Realiza acotaciones en las clases virtuales. Formula preguntas de acuerdo con el tema abordado durante la videollamada	1 - 7	1 (Nunca) 2 (A veces) 3 (Siempre)	Cuestionario
	Ambiente virtual	Busca información de fuentes confiables en la página web. Usa adecuadamente las herramientas y recursos del aula virtual. Realiza publicaciones de contenidos educativos en su blog.	8-13	1 (Nunca) 2 (A veces) 3 (Siempre)	
	Estrategias	Interactúa con facilidad en las clases virtuales de forma sincrónica. Realiza sus actividades de aprendizaje de manera asincrónica Participa e interviene de las clases virtuales de forma mixta.	14-20	1 (Nunca) 2 (A veces) 3 (Siempre)	
Variable 2 Habilidades sociales	Conversación	Saluda cordialmente al ingresar al aula virtual. Inicia una conversación con facilidad en el aula virtual. Mantiene una conversación amena y respeta su turno para participar.	1-6	1 (Nunca) 2 (A veces) 3 (Siempre)	Cuestionario
	Participación	Interviene y participa durante el desarrollo de las clases virtuales. Pregunta ante las dudas del momento sobre el tema abordado. Responde a las preguntas realizadas por el docente.	7-9	1 (Nunca) 2 (A veces) 3 (Siempre)	
	Indagación	Investiga sobre temas de su interés. Obtiene y analiza evidencias durante su investigación. Explica y comunica sus ideas y dudas oportunamente.	10-16	1 (Nunca) 2 (A veces) 3 (Siempre)	

2.3 Definición operacional de las variables

Variable 1. Gestión de entornos virtuales

Es un sistema integral de gestión donde fluye la comunicación en el ambiente virtual utilizando estrategias con el fin de que el estudiante utilice el sistema para comunicarse, intercambiar ideas, busca información usando las herramientas del aula virtual que le permita interactuar con facilidad, realizando actividades de aprendizaje de manera síncrona, participando e interviniendo de manera amena y con respeto.

Variable 2. Habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de habilidades que el estudiante adquiere en su entorno familia, social o educativo que consiste en la conversación, la participación y la indagación la adquisición de estas habilidades les permite iniciar la conversación de manera educada en el aula virtual, interviniendo y preguntando de manera ordenada y coherente.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

3.1 Antecedentes de investigación

3.1.1 A nivel internacional

Rodríguez (2021) desarrolló la investigación *Estrategias metodológicas en entornos virtuales y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha*. El objetivo es estudiar la influencia de las estrategias de enseñanza en entornos virtuales. En la investigación aborda la problemática que no existe un único modelo de enseñanza valido en entornos virtuales es por ello por lo que es indispensable que al alumnado tenga la misma oportunidad de educación para ello es docente debe buscar alternativas metodológicas en entornos virtuales. La metodología fue cuantitativa con diseño descriptivo la muestra es 128 estudiantes y 10 maestros, el instrumento el cuestionario. Rodriguez (2021) llegó a la conclusión.

- La enseñanza referidos en proyectos deben ser promovidos dado que facilita la creación de habilidades en el alumno, la participación e interacción del estudiante hacen que el trabajo en el entorno virtual sea más agradable tanto para docentes y estudiantes.
- Se pudo identificar la manera de interactuar en entornos virtuales, en las que estuvieron la forma de encontrar información, abstracción, concretización de las ideas más resaltantes, creando información de esa manera los estudiantes pudieron establecer competencias curriculares desarrollando las destrezas, aptitudes y actitudes en la consolidación de sus conocimientos.

Cedeño & Murillo (2020) realizó la investigación titulada *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza*. Lo que busco con su investigación fue buscar diferentes estilos de enseñanza en entornos virtuales en los distintos niveles educativos de manera individual por uno mismo de tal manera que pueda generar su propio aprendizaje con ayuda de la tecnología. El estudio es

cualitativo, estudiando a los estudiantes que interactuaban con el entorno virtual teniendo en cuenta su experiencia de cien alumnos. La conclusión indica que los entornos virtuales de aprendizaje ayudan a transformar la forma como aprenden los estudiantes ya que les ha permitido a trabajar en equipo, la comunicación asertiva y el trabajo colaborativo llevando a más allá de lo pensado ayudando a crear modos a que la enseñanza sea más divertida, atractiva y dinámica

Gutiérrez (2018) realizó su estudio titulado *Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje*. El propósito es conocer de qué manera el Entorno Virtual de Aprendizaje impacta en la generación de conocimiento en los estudiantes, pues la problemática que aporta es fortificar el aprendizaje de los alumnos analizando las causas y brindando soluciones oportunas. El método es cuantitativo con diseño cuasiexperimental, fue realizada con 30 estudiantes mediante el análisis de un cuestionario aplicado a los estudiantes mediante una pre y post test. Gutiérrez (2018) llegó a la siguiente conclusión.

- El resultado del pre y pos prueba sostiene que el Entorno Virtual de Aprendizaje acuto de manera positiva en el desarrollo de sus conocimientos en el alumno. Sin embargo, es necesario mejorar el proceso de interacción e implementación en el EVA teniendo limitaciones en el aula de computación y la conexión a internet.
- Con relación a los estudiantes la poca interacción de los estudiantes obedece al proceso de la forma como se interactúa el moderador quien si no innova su práctica pedagógica con la incorporación de herramientas digitales que permita que el estudiante se involucre y permanezca a la expectativa en caso contrario se vuelve monótona

3.1.2 A nivel nacional

Velasque (2021) realizó la investigación titulada *Habilidades sociales en escolares y el aprendizaje virtual en tiempos de pandemia, en una institución educativa Cusco-2021*. El fin de la investigación es confirmar si existe correlación entre las destrezas de los alumnos y su aprendizaje virtual por COVID 19. En la

investigación aborda la problemática dado que en el año 2021 se observó cierta limitación en la forma de interacción mutuo de los estudiantes debido a la virtualidad viéndose limitada su habilidad de socializar y de aprender. La metodología es cuantitativa y el diseño correlacional el estudio fue realizado con treinta alumnos, el cuestionario fue el instrumento para el acopio de la información. Los resultados indicaron que hay relación entre las habilidades sociales y el aprendizaje virtual. Velasque (2021) llegó a las siguientes conclusiones.

- Hay relación entre las habilidades sociales y el aprendizaje virtual, ya que $Rho = 0.420$.
- Hay relación entre las habilidades sociales básicas y el aprendizaje virtual, ya que $Rho = 0.460$.
- Hay relación entre las habilidades sociales avanzadas y el aprendizaje virtual, ya que $Rho = 0.480$.
- Hay relación entre las habilidades sociales alternativas y el aprendizaje virtual, ya que $Rho = 0.430$

Gives (2021) realizó un estudio sobre *Programa de habilidades blandas y aprendizaje virtual de estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 14037 Piura 2020*. El objetivo que se planteó comprobar cómo influye las habilidades blandas en el aprendizaje virtual en los estudiantes del sexto grado. En esta investigación se analizó la problemática sobre cómo es la interacción de los alumnos frente a aula virtual en relaciona los contenidos y como están interactuando, así como también a la motivación, atención y sus destrezas sociales. La metodología es cuantitativa de diseño cuasiexperimental, fue realizada con 27 alumnos, quienes respondieron un cuestionario de entrada y salida. Gives (2021) llegó a la siguiente conclusión.

- Las habilidades blandas de los alumnos son bajo, en relación a la dimensión motivación y empatía.
- La dimensión informativa en el entorno virtual es alta después de la pos evaluación previo a ello era de un nivel bajo.

- La influencia en la dimensión Práctica o Experiencial es regular con relación a la prueba diagnóstica.
- La influencia en la dimensión comunicativa en el entorno virtual es alta con relación a la prueba diagnóstica.
- La influencia en la dimensión tutorial o evaluativa es alta, en relación al inicio del programa.

Tineo (2021) en su investigación *Características de las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes de entornos virtuales de aprendizaje en el segundo grado de educación primaria de un colegio privado de Lima*. El fin que se planteó en el presente estudio es estudiar las relaciones interpersonales entre maestros y alumnos del segundo grado en el entorno virtual de aprendizaje. El investigador estudió la problemática debido a la forma de interrelación entre maestros y alumnos en el entorno virtual, con ayuda de diferentes herramientas tecnológicas que permita la interacción amena con el estudiante. El enfoque es cualitativo, de diseño de estudio de caso que fue realizado a través de entrevistas. Llego a la conclusión siguiente.

- La interacción en el entorno virtual de aprendizaje no tuvo contratiempos ni eventualidades por que se desarrollaron de una manera interesante e interactiva, con ello se logró que el alumno se desenvuelva de manera respetuosa y empática.
- Dentro del entorno virtual de aprendizaje se notó que el estudio desarrollo mejor el aspecto cognitivo, debido a que los docentes desarrollaban las clases de tal manera que sean animadas y fluidas. Pero el desarrollo afectivo es el que menos se ha podido desarrollar esto por diferentes factores entre ellos a que el trabajo que desarrollaron es remoto, o tenían cerca a sus padres, hermanos u otro familiar.

3.1.3 A nivel regional

Rivera (2020) realizó su estudio en Huánuco sobre las *Competencias tecnológicas y el aprendizaje virtual en los estudiantes de la escuela profesional de educación primaria de la UNHEVAL 2019.*, el objetivo que se planteó es comprobar la relación entre las capacidades de informática y el aprendizaje virtual en alumnos, la metodología que empleó es cuantitativa de diseño correlacional, el estudio fue

realizado con 77 estudiantes y el cuestionario fue el instrumento para el acopio de la información. Los resultados que obtuvo dan cuenta que existe relación entre ambas variables, llegando a la conclusión que existe relación entre las capacidades de información y el aprendizaje virtual. También se observó la correlación entre la dimensión cognitiva actitudinal y el aprendizaje virtual.

3.2 Bases teóricas

3.2.1 Gestión de entornos virtuales

Según Farías & Montoya (2010) la gestión de un ambiente virtual de estudios, que es diferente a la presencialidad ya que la virtualidad ofrece diferentes métodos de enseñanza a emplear con enfoque teórico, actitudinal y procedimental que brinda al estudiante su estudio por competencia, con un enfoque intercultural que trasciende fronteras impuesta por la distancia (p.12).

Según Vargas (2021) sostiene que la gestión del entorno virtual es un es un método que pasa por creación de elementos digitales de la materia a desarrollar permitiendo que la creación de material didáctico sea digital teniendo presente los aspectos tecnológicos que permite que funcione adecuadamente el entorno virtual, ya que profesores y alumnos se relacionan de forma bidireccional gracias a las herramientas digitales que son los que hacen posible la interacción en tiempo real.

Según Suárez (2009) el desarrollo de aprendizaje en línea con entornos de aprendizaje que brinda una educación permanente haciendo hincapié en la adquisición de habilidades y conocimientos según la disponibilidad horaria del educando. Pues este tipo de educación promueve el intercambio de conocimientos y la innovación pues todo el material de aprendizaje es accesible desde cualquier lugar siempre en cuando tenga acceso a internet de esta manera reduciendo las barreras ubicación, cultura y sociedad.

En síntesis, los modelos educativos contemporáneos deberían fomentar entornos de aprendizaje tanto síncronos como asíncronos, en los que los profesores se impliquen en la educación de sus alumnos y desempeñen el papel de asesores y

facilitadores, y en los que los estudiantes sean los que direccionan el cambio dotados de conocimientos de vanguardia y enfoques novedosos que den soluciones educativas utilizando las herramientas acorde con la tecnología pues los materiales pedagógicos, recursos de información, contenidos digitales y otras herramientas. Diseñar modelos educativos de EVA no implica simplemente trasladar las lecciones de un aula tradicional a una plataforma en línea o condensar el material del curso en un conjunto de diapositivas que los estudiantes puedan leer en sus pupitres; más bien, requiere familiarizarse con los recursos tecnológicos disponibles, así como comprender sus ventajas e inconvenientes.

3.2.1.1 Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

En el portal web del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020) refiere que el fin de la plataforma web conocida como Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es facilitar el desarrollo del conocimiento de los alumnos. Esto se consigue gracias a la capacidad de EVA para gestionar, difundir e implementar de forma centralizada las iniciativas educativas de acuerdo con los planes de estudio individuales.

Por otro lado, Mata (2020) considera que los EVA son recursos digitales en el que el alumno puede interactuar entre él y compartir recursos que le ayude a edificar su cognición de manera colaborativa.

El avance y el reparto de las asignaciones la distribución de la información basada en la colaboración de todos los involucrados del equipo se enriquece sustancialmente con el uso aulas digitales en línea tal como lo señala Virtubio (2020)

Por ello, podemos deducir que un Aula Virtual según Farias & Montoya (2010, p. 23) es una plataforma o programa que permite al ordenador dictar las actividades en las clases, facilitando así el crecimiento de las actividades típicas de enseñanza y aprendizaje esenciales para una educación de calidad. Este entorno permite al estudiante acceder y practicar una serie de habilidades que forman parte de la experiencia del aula tradicional, como hablar y escuchar a los demás, leer y analizar documentos, realizar ejercicios, interactuar con el instructor y los compañeros, trabajar

en grupo, etc. No hay tiempo real de contacto entre instructores y alumnos, sino que todo es simulado.

3.2.1.2. Características de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

López et al. (2020) puntualiza de manera concisa aspectos o características tales como:

- La utilización de ambientes web y herramientas tecnológicos
- Propicia el trabajo dinámico poniendo en práctica lo aprendido
- Bueno para crear iniciativa en aprender por uno mismo
- Es dinámico y fluido
- Aprendizaje en menor tiempo
- Poca inversión en dinero y tiempo
- Se utiliza en cualquier lugar y momento
- Existe interacción en tiempo real con el profesor y alumno
- Propicia el trato individual con el docente y alumno
- Ayuda a trabajar en equipo creando nuevos conocimientos
- El alumno es el interesado en aprender
- EL profesor es un guía del conocimiento para el estudiante en formación.
- El docente se mantiene al día con los avances de la tecnología
- Se puede utilizar en la presencialidad
- Los exámenes son remotos de manera virtual
- Es mediador del desarrollo cognitivo, social e informático.

3.2.1.3. Evolución de los Entornos Virtuales

Según López et al. (2020), la adopción generalizada de la tecnología en las naciones anglosajonas y del norte de Europa marcó el inicio del desarrollo de los entornos virtuales.

Para comprender mejor cómo ha cambiado la educación a lo largo del tiempo en respuesta a la convulsión social, la innovación científica y de la tecnología, se ha dividido en varias fases o generaciones. Así, la historia de la formación por

dispositivos electrónicos se remonta a la llamada primera generación (siglo diecinueve), que se caracteriza por centrarse en la temática de los cursos y por el uso extendido de los mensajes electrónicos como forma de facilitar la educación.

Luego el avance sigue en el siglo veiente, priorizó el desarrollo y la expansión del concepto de campus virtual. El empleo de tecnologías terrestres, por satélite, por cable y por radio permitió la transmisión de conferencias en vivo o pregrabadas a los estudiantes en casa o en clases distantes, donde también recibían alguna instrucción presencial. La tercera generación creció a finales del siglo veinte, época en la que se integraron en el sistema educativo canales electrónicos de distribución de la información como la teleconferencia de voz, la videoconferencia, la comunicación audio gráfica y la emisión de radio y televisión. La expresión "e-Learning" surgió por primera vez durante este periodo.

Cuando terminó la tercera generación, comenzó la cuarta y la educación pasó a depender progresivamente de los medios digitales. Los avances de las TIC y la World Wide Web (web 2.0) sirvieron de base, haciendo posible la inclusión de recursos de aprendizaje a distancia, así como la producción y distribución de contenidos, además de la interacción con otros contenidos y/o personas. Fue en este momento cuando la educación en línea realmente despegó, junto con el concepto de "campus virtuales", y la proliferación de cursos en línea. Ahora hemos llegado a la época actual, la quinta generación, en la que los desarrollos científicos y técnicos de vanguardia se muestran a través de multimedia interactivo basado en ciberespacio, a través de portales institucionales (Smartphones y PDA, redes sociales, cursos SCORM, MOODLE, plataformas Open Source, MOOCS, etc.).

Es necesario destacar la implementación y efectividad de este tipo de educación representa actualmente una enorme barrera para las naciones en desarrollo debido al problemático acceso que el grueso de la población tiene a la tecnología moderna y a Internet. Así pues, el e-Learning no ha podido experimentar un cambio sustancial desde su creación; sin embargo, la incorporación de nuevas herramientas y plataformas ha mejorado la eficacia de esta nueva dinámica de aprendizaje.

3.2.1.4. Ventajas y desventajas de los entornos virtuales

Ventajas

Alvarado (2021) clasifica a las ventajas de los entornos virtuales en cuatro, según se describe a continuación.

a) Es ecológica

El empleo de Internet en el contexto de la modalidad de enseñanza a distancia es un ejemplo de acción que fomenta el progreso razonable y ayuda a la conservación de la Tierra.

La formación y la formación en línea suelen suponer un menor consumo de papel, lo que ayuda a salvar más árboles.

Pero si eliges los cursos en línea, no tendrás que gastar tanto tiempo y energía en ir y volver de la escuela.

b) Fomenta el aprendizaje autónomo

Dado que los alumnos de un aula virtual tendrán que acceder a diversos recursos para aprender sobre los temas que se tratan, esta modalidad de enseñanza fomenta el aprendizaje independiente.

Esos alumnos tendrán un sentido más estable de la autoestima y de las habilidades de regulación emocional si creen que tienen un dominio firme del material que tienen entre manos.

c) Ayuda en el desarrollo del pensamiento crítico

El pensamiento crítico de los estudiantes puede perfeccionarse mediante el uso del E-learning y la enseñanza virtual gracias al uso de materiales didácticos que permiten a los estudiantes evaluar la información publicada en diversas fuentes de Internet.

Los estudiantes podrán poner en práctica los principios metacognitivos en diversos entornos gracias a la disponibilidad de entornos virtuales que se adaptan a todo tipo y diversas maneras diferentes de aprendizaje.

d) Ofrece múltiples recursos de aprendizaje gratuitos

Uno de los mayores favores de la instrucción en línea y el amaestramiento electrónico es la existencia de muchos tipos de programas de formación en línea sin coste alguno.

Esto ayudará a estudiantes de todos los niveles a reforzar sus habilidades fundamentales en áreas de ciencias y letras.

Desventajas

Dentro de las desventajas tal como lo refiere (Educalink, 2021) estas son:

- a) Si la asignación es sistemática afecta Si la tarea es estructura puede afectar al rendimiento de las herramientas y alumnado
- b) El elevado costo de la conectividad a la red
- c) Discriminación a los alumnos de bajo recurso por no acceder a los contenidos virtuales
- d) La necesaria capacitación en herramientas tecnológicas a los docentes
- e) El tiempo para preparar la programación educativa
- f) Los problemas técnicos que se puede enfrentar el alumnado y el equipo docente

3.2.1.5. Rol del docente en el aprendizaje virtual

López et al (2020) han argumentado que el uso de las TIC tiene el potencial de cambiar tanto el papel tradicional del profesor como el entorno de aprendizaje al facilitar el desarrollo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) que emplean enfoques pedagógicos no tradicionales que cambian el enfoque del estudio independiente al cooperativo, y de la transmisión del conocimiento a su construcción (p. 10). El papel del instructor pasará de ser el de proveedor de información a ser el de

facilitador, sirviendo más bien de guía o acompañante en toda su formación, ayudando al estudiante a trabajar con los materiales del curso, los debates, los foros, los casos y las simulaciones, todo lo cual se evalúa en tiempo real y se refleja en el progreso del estudiante o del grupo.

La capacidad del tutor o del profesor para adaptarse a estos nuevos contextos será fundamental para el éxito de cualquier actividad de formación centrada en el alumno.

A diferencia de las aulas convencionales, el papel del tutor virtual es facilitar, supervisar y ayudar al alumno y de los numerosos recursos informativos de que dispone. Tiene que ser capaz de entusiasmar a los estudiantes con el aprendizaje, revitalizar las áreas comunes, fomentar un ambiente de clase acogedor, reconocer y apreciar las contribuciones únicas de cada estudiante, fomentar un ambiente que promueva el trabajo en equipo, planificar actividades atractivas, y proporcionar retroalimentación individual a cada estudiante. Como facilitador del aprendizaje, debe adaptarse a las características únicas de cada alumno y proporcionarle oportunidades para estudiar por su cuenta y construir nueva información.

Uno de los objetivos de un profesor en un aula virtual es proporcionar a los estudiantes recursos y orientación para fomentar el crecimiento de sus propios procesos de aprendizaje, al tiempo que se atienden sus preguntas e inquietudes.

3.2.1.6. Dimensiones de los entornos virtuales de aprendizaje

- **Dimensión comunicación en entornos virtuales**

Pérez (2010) analiza el papel de comunicar en las plataformas virtuales dado que el proceso de cognición, las emociones y la conectividad social es importante porque ayudan a la formación de comunidades de aprendizaje que facilitan este crecimiento (p.18). Los autores han dedicado tiempo a explicar e investigar las múltiples ideas que intervienen en un proceso educativo virtual y a distancia, haciendo especial hincapié en los factores que promueven los vínculos sociales y emocionales que se observan en los distintos espacios que conforman las plataformas en línea de

aprendizaje. En un entorno digital, la comunicación y la interacción son hechos necesarios para el incremento de vínculos emocionales, que a su vez promueven el desarrollo de grupos y el intercambio de información. Por ser el gestor de la interacción el docente es el actor más consecuente en el proceso comunicativo.

- **Dimensión ambiente virtual en entornos virtuales**

Para Aguilar & Otuyemi (2020) Son plataformas línea conectadas a internet que están dotados de diferentes materiales educativas digitales donde todo converge de manera virtual dado que están hechos para asemejarse lo más posible a los entornos presenciales con interacción de todos sus componentes y los sujetos que forman parte del aula permitiendo la participación cara a cara de manera colaborativa. Sin embargo, los tipos clave de estas plataformas en donde están incluidas la trabajo en grupo, la interacción, adaptabilidad, la estandarización y escalabilidad, la conectividad (p. 12). Además, incluyen elementos como el contenido multimedia, el correo electrónico, los exámenes, los foros de discusión, los chats, los cuestionarios (autoevaluaciones), las simulaciones, las prácticas, los weblogs, los canales RSS y las videoconferencias. Los EVA se utilizan principalmente como una forma de participación en la que se intercambian datos y están fácilmente disponibles.

- **Dimensión estrategias en entornos virtuales**

Específicamente, Delgado & Solano (2019) sostienen que el instructor debe asumir y convertirse en forjador del conocimiento, marcando un proceso significativo en la educación haciendo uso de las herramientas tecnológicas (p. 10). Esto presenta retos importantes que pueden haber sido pasados por alto hasta ahora. La afectividad puede ser mediado en la plataforma educativa de manera que sean atendidos en estos escenarios a través de los métodos mencionados y de una apertura por parte del profesor para aprender del nuevo escenario, donde sus alumnos serán muchas veces los expertos. Los educadores de hoy en día tienen un verdadero compromiso para hacer frente a estos problemas con profesionalidad.

Para conservar o mejorar la calidad educativa en las plataformas virtuales es necesario crear elementos en video, mensaje, texto o audio adecuadas que inviten al

alumno a tener la iniciativa de su aprendizaje y también desarrollar actividades que estén orientadas al trabajo en equipo y colaborativo a través de herramientas digitales que estén orientadas en el desarrollo del currículo y la pedagogía de la enseñanza en línea.

3.2.2 Habilidades sociales

En opinión de Monjas (1993), un conjunto de habilidades sociales no es diferente de cualquier otro conjunto de talentos. El éxito en las relaciones con los compañeros y los adultos depende de la capacidad de uno para manejar situaciones sociales estresantes (p. 18). Según esta autora, una de las claves para ser sociable es tener una fuerte capacidad de comunicación interpersonal. Define las habilidades sociales como "lo que haces, dices, piensas y sientes cuando estás en compañía de otras personas", y subraya que estas habilidades pueden perfeccionarse a través de la experiencia y adaptarse a diferentes entornos. Los aspectos mentales (incluyendo la recepción social y la autoconversación), emocionales (el cuidado de los demás) y compasivos contribuyen a un conjunto completo de habilidades sociales.

Según Caballo (1999), las habilidades sociales son la capacidad de expresar las propias emociones, actitudes, deseos, opiniones o derechos en un entorno social de forma adecuada a la situación, respetando también esos mismos comportamientos en los demás y, en general, resolviendo los problemas inmediatos del entorno y minimizando la probabilidad de problemas futuros. El autor del *Handbook of Social Skills Assessment and Training* admite que el campo de la evaluación y el entrenamiento de las habilidades sociales ha avanzado técnicamente a un ritmo notable en el siglo XXI, con procedimientos de entrenamiento tan complejos como los habituales basados en tecnologías que van desde la fabricación de automóviles hasta la ingeniería nuclear. Sin embargo, esto sólo tiene en cuenta el desarrollo de las habilidades técnicas y excluye el cultivo de las habilidades blandas, que incluyen una conducta profesionalmente aceptable. Según Caballo (1999), las habilidades sociales son "un conjunto de comportamientos que permiten interactuar con éxito con los demás de forma que se tengan en cuenta los intereses de las personas con las que se interactúa, basándose en el principio del respeto mutuo; defenderse sin ansiedad

inadecuada; y expresar opiniones, sentimientos y deseos a pesar de las posibles consecuencias negativas" (p. 31). Las habilidades sociales se definen como "el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de forma adecuada a la situación, respeta esas conductas en los demás y, en general, resuelve los problemas inmediatos de la situación minimizando la probabilidad de problemas futuros", lo cual es una definición bastante amplia.

Por último, podemos decir que la conducta socialmente adecuada es "un conjunto de acciones realizadas por un individuo en un entorno social que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de esa persona de un modo apropiado a la situación, respeta esos comportamientos en los demás y, en general, resuelve los problemas inmediatos de la situación al tiempo que minimiza la probabilidad de problemas futuros."

Por otro lado, Vallés y Vallés (1996) proponen "el aprendizaje social de Bandura y el enfoque cognitivo-conductual o la modificación cognitiva de la conducta" como base teórica experimental de las habilidades sociales (p. 23). El autor sostiene que la educación en el ámbito de las habilidades sociales conduce a la adquisición de nuevas habilidades, a la mejora de las existentes y a la eliminación de las que se consideran socialmente ineptas o inadecuadas. Ya existen varios programas con el objetivo de mejorar los comportamientos interpersonales y en el aula de los alumnos.

3.2.2.1. Teoría sobre las habilidades sociales

a) Teoría de Piaget y Vygotsky

El crecimiento individual, estudiado por Piaget y otros criterios pedagógico-psicológicos como los relativos al entorno sociocultural, es un factor crítico en el desarrollo y adquisición de la conducta y las habilidades sociales. Así, partimos de las formulaciones de Vygotsky y de la interpretación de los valores de los niños en la educación infantil, dos hechos que nos permiten orientar nuestra investigación hacia

los puntos de vista aportados por Kohlberg sobre el desarrollo social y moral de los niños.

Según la interpretación de Piaget de Reinoso, "todo individuo pasa por cuatro etapas en el proceso de obtención de la madurez mental" (2014). "Así, las personas se desarrollan y crecen en capacidades en respuesta a las oportunidades de adaptación que ofrecen la asimilación y la acomodación" (p. 458). Los adultos en el hogar y en el aula deben partir del desarrollo intelectual del niño para responder eficazmente a las actividades cognitivas de asimilación de cada nueva información y de acomodación a las ya existentes, para finalmente construir el aprendizaje de principios, reglas y normas que determinan su convivencia en sociedad.

Sin embargo, el objetivo del proceso de socialización de todo niño es el aprendizaje de los actos socialmente adecuados a través de los procesos de imitación, y la familia es el principal escenario responsable de la transmisión de las experiencias relacionadas con las normas éticas como reglas que rigen la vida social. Según Vygotsky (según Molina, 2014), "la socialización es la clave para el conocimiento de las normas, los intereses y los valores", ya que "la convivencia en el medio social es la responsable de dotar a los individuos de experiencias que les permitan captar normas, intereses y valores" (p. 233).

b) Teoría del aprendizaje social de Bandura (1987)

A pesar de que Bandura no hace estudios sobre la sociedad, su Teoría respecto a la formación de conocimiento social es crucial para comprender la conducta social (Calleja, 1994). Esto hace que los términos "Aprendizaje Social" y "Cognición Social" se asocien a menudo con "los intentos de afirmar sobre el comportamiento y la personalidad humana" (León y Medina, 1998). Los científicos se enfrentan ahora a la difícil cuestión de cómo estudiar la maduración del comportamiento humano. Los investigadores no empezaron a prestar atención a la imitación en términos de unidad como explicación del comportamiento hasta el conocido trabajo de Bandura y sus colegas del tema la agresividad en los niños (Bandura y Walters, 1978) (León et al., 1998).

Así, según Bandura (1987) el ejercicio psíquico se describe por una interacción constante y mutua asociando el ambiente y su personalidad (p. 19). Junto a las previsiones de éxito o de fracaso, hay que mencionar la probabilidad de alcanzar las propias metas, así como la confianza del individuo en su propia capacidad para lograrlo. Dado que las variables externas desempeñan un papel importante en la regulación del comportamiento, es razonable creer que los individuos también tienen agencia sobre sus acciones mediante el uso de objetivos y consecuencias que ellos mismos crean (autorrefuerzo).

Hay varios mecanismos fundamentales de aprendizaje que contribuyen a la adquisición de habilidades sociales: los efectos del refuerzo positivo, respecto de los demás, las sugerencias proporcionadas por los compañeros y el resultado final de la formación de modelos mentales para afrontar las situaciones sociales basados en las propias experiencias previas (Kelly, 1987).

Por lo tanto, los factores dados por Argyle (1994) se incluyen en este concepto; sin embargo, Argyle sólo examinó la manera como traducen, pero Bandura enmarca los pasos creación de puntos de vista sobre lo que puede pasar que el sujeto recibiría respecto a su comportamiento. Entonces, los trabajos realizados del autor han sugerido que los tres factores interrelacionados de "persona", "entorno" y "conducta" representan un coste significativo sobre las variables básicas que deben examinarse actuar y anticiparse sobre lo correcto según su contexto.

3.2.2.2. Modelos y enfoques teóricos utilizados en el estudio de habilidades sociales

Según Caballo (2005), existen tres grandes escuelas de pensamiento: el modelo egoísta, comportamental y participativo.

La primera estrategia se refiere a la amplificación sistemática sobre la conducta deseada para erradicar las no deseadas. Es superada y mejorada como consecuencia del acopio de nuevos conocimientos y experiencias que se han producido desde que se concibió este modelo.

En cambio, el paradigma conductual-cognitivo trabaja para establecer nuevas habilidades conductuales disminuyendo la ansiedad inherente al sujeto. La experiencia del sujeto generaría un aprendizaje basado en experiencias previas que permite la formación de una anticipación positiva o negativa para resolver un escenario. Si la persona disfruta de la actividad, buscará oportunidades similares siempre que esté disponible.

Las explicaciones conductuales basadas en modelos interactivos destacan la importancia de los factores individuales y contextuales. En este concepto se articulan las respuestas adecuadas al entorno del niño. Cuando se trata de un problema de comportamiento, es importante involucrar a todo el grupo, incluidos los agresores y las víctimas, así como los instructores y otros adultos a cargo, para encontrar una solución (Goldstein, 1999).

3.2.2.3. Componentes de las habilidades sociales.

- **Componentes conductuales:**

Las acciones y expresiones observables son las que conforman la conducta de una persona. Todas estas maneras de comportarse pueden remontarse a la crianza y la educación. Este grupo está formado por:

Elementos que no se dicen en voz alta, como una mirada o una sonrisa. Elementos como la distancia, la cercanía, la apariencia personal y el lenguaje corporal pueden decir mucho sobre una persona.

La voz (su tono, claridad, velocidad y timbre), así como el ritmo, la claridad y la fluidez del discurso forman parte del marco paralingüístico.

- **Componentes cognitivos**

Todas las personas se ven afectadas por sus circunstancias y su entorno de alguna manera. Todo el mundo busca activamente ciertas circunstancias mientras evita otras, permitiéndose a sí mismo ser impactado por algunas mientras también da forma a otras, y por lo tanto influyendo en el estado general de las cosas. En este punto, la

percepción, la construcción y la evaluación de las circunstancias y los acontecimientos están influidas por procesos cognitivos.

Por ejemplo, los miembros de un grupo que comparten una educación o un modo de vida y de trabajo similares pueden tener perspectivas algo diferentes sobre los mismos acontecimientos. Esta información se utiliza como punto de partida para los estudios que examinan cómo grupos con características demográficas distintas (como la edad, el sexo y la cultura) interpretan los mismos acontecimientos de manera diferente.

Algunos ejemplos de factores cognitivos son los siguientes: la capacidad de aprender y aplicar nueva información; el uso de estrategias de codificación y construcciones personales adecuadas; la formación de expectativas razonables; la asignación de productos personales a las incitaciones; y el desarrollo de modelos y estrategias eficaces de retroacción (Caballo, 2005).

- **Componentes fisiológicos**

Se incluyen las reacciones electrodérmicas (activación de las glándulas sudoríparas, respuesta electromiografía), la frecuencia cardíaca, la presión arterial y el flujo sanguíneo (Caballo, 2005). Todo esto tiene sentido si se tiene en cuenta el reto que supone disponer del equipo adecuado y adquirir medidas fisiológicas de las personas, así como las dificultades para captar los aspectos cognitivos de forma fidedigna.

3.2.2.4. Las habilidades sociales en el ámbito familiar

La principal forma de socialización es la formación por parte de los papás, que se dan cuando un adulto responsable (como el padre o la madre u otra figura de autoridad) guía el desarrollo del niño y le inculca una serie de valores y normas que garantizan la integración continua del niño en el grupo social a lo largo de su vida.

El progreso entusiasta y mutuo de los chicos está profundamente influenciado por sus unidades familiares debido a la exposición temprana a las normas sociales y a las habilidades sociales básicas. Como resultado, hay varios factores que afectan al

desarrollo y mejora de los niños, dado que es especialmente importante desentrañar los papeles que desempeñan el entorno temprano y las conexiones familiares (Vergara, 2017).

3.2.2.5.Las habilidades sociales en el ámbito educativo

Según Álvarez (1997) El éxito escolar está directamente correlacionado con el nivel de competencia social del niño; para que el éxito académico de un niño tenga la importancia adecuada, debe demostrar independencia de pensamiento, seguridad en sí mismo y curiosidad por el mundo que le rodea (p.4). Debido a esto, el trabajo pedagógico es crucial para la sensación de seguridad e independencia del niño, ya que le proporciona oportunidades para demostrar que hay actividades que puede hacer por sí mismo, lo que le lleva a la independencia y, simultáneamente, demuestran su actuar que suma entre la interacción con su amigo y los adultos sosteniendo que su actuar sean adecuadas

De este modo también, el Currículo Nacional (2016) dice que el éxito de un alumno en la vida depende de que haya desarrollado las competencias y capacidades que le ayuden a comprender y asumir las cualidades distintivas que le hacen especial. Considera el impacto de sus sentimientos y acciones en su propia salud y felicidad y en la de los demás. Aplica normas éticas universalmente aplicables en momentos de dilema moral. Defiende el valor del pensamiento humano, el respeto sus funciones como ciudadano con respeto a los demás, la asunción de responsabilidades por los propios actos y el trato amable y respetuoso a los demás. Par ello debe tener presente que el grado de interacción social con el entorno está directamente relacionado con lo que llegan a ser como personas.

Tanto el crecimiento individual como el compromiso cívico se destacan en el currículo de Educación Primaria (2016) como prioridades principales del dominio Personal Social. En el primero, se tiene en cuenta el procedimiento mediante el cual los individuos crecen hasta alcanzar su pleno potencial formando relaciones interdependientes con los mundos no humano y humano. Fomenta la introspección, así como una perspectiva crítica y ética. En segundo lugar, fomenta el pensamiento

crítico sobre el lugar que uno ocupa en la sociedad y en el mundo, ayudando al estudiante a convertirse en un participante activo en una sociedad democrática y en un administrador responsable del mundo natural.

El objetivo del método de desarrollo personal es ayudar a los niños a sentirse seguros en su propia piel, animándolos a conocer y aceptar su conjunto único de cualidades, intereses y habilidades. Las relaciones familiares son la base para el desarrollo de estos rasgos, por lo que, si las propias son fuertes, uno puede tomar más iniciativa y confianza en sus otras relaciones. En el marco de la naturaleza activa, se anima a jóvenes a convivir con sus compañeros y con los adultos, a construir normas y a asumir la autoridad de acuerdos y reglamentos que beneficien al bien común. El instructor juega un papel crucial en este escenario porque fomentará una comunidad respetuosa, proporcionará a los estudiantes la congruencia de notificar en una diversidad de diligencias, los inspirará a trabajar juntos para llegar a acuerdos y estará abierto a sus comentarios e ideas.

Según las investigaciones de Zevallos et al (1999), el profesor es el agente educativo más influyente para los alumnos, y la forma en que se comporta con ellos está influenciada por las conexiones que desarrolla con esos alumnos. Fomentar un sentimiento de compasión y camaradería entre los profesores y sus alumnos es crucial para el éxito de cualquier institución educativa. Las funciones emocionales positivas y negativas del profesor necesitan ser consideradas y evaluadas seriamente. Las funciones positivas de los profesores incluyen, entre otras cosas, hacer cumplidos, señalar los logros, mostrar preocupación, animar a los alumnos, ofrecer incentivos, darles premios, mostrar humor y poner apodos entrañables a los alumnos. Y las desfavorables, como criticar, amenazar, amonestar, reprender, castigar, diferir en cierto grado y rechazar las disposiciones naturales del alumno.

3.2.2.6.Las habilidades sociales en los entornos virtuales

Según Villasana & Dorrego (2007) estas aulas en línea hacen una serie de cosas bien: hacen que la educación sea más accesible, fomentan el aprendizaje colaborativo, ayudan a los alumnos a comprometerse más en el causa de amaestramiento, ayudan a

establecer comunidades de estudiantes, ponen a los estudiantes en el centro del aula y hacen que los roles tradicionales de profesor y estudiante sean más maleables.

Por lo tanto, el concepto de un entorno de aprendizaje virtual integrado ideal excluye las características puramente técnicas y, en cambio, hace hincapié en su potencial para contribuir a la innovación educativa a través de su énfasis en la acción sobre el material, el compromiso creativo de los estudiantes y el trabajo colaborativo.

Así pues, el uso de los EVA es concebible, y ello permite crear entornos de aprendizaje a distancia, sin necesidad de reuniones presenciales. Sin embargo, las mejores estrategias y los materiales adecuados para trabajar en un entorno virtual sólo pueden determinarse mediante la inmersión en dicho entorno, por lo que es fundamental tener en cuenta la formación y la perspectiva del profesor en cuanto al dominio tecnológico mínimo necesario para desarrollarse eficazmente en dichos entornos.

3.2.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales

a) Dimensión conversación

Según García (2011) mantener conversaciones en línea es importante para que se desarrollen las emociones en comunión con las personas. En otras palabras, el aprendizaje productivo se ve facilitado por las conversaciones en las que las personas se animan y escuchan unas a otras, programan tiempo para trabajar juntas y prestan ayuda. En otras palabras, hablar de las cosas es una forma estupenda de perfeccionar la capacidad de expresarse, ganar seguridad en sí mismo, negociar, tomar decisiones acertadas y encontrar enfoques eficaces para resolver conflictos.

b) Dimensión participación

Según Vásquez & Arango (2012) el EVA, el concepto de participación puede demostrarse como el acto de un sujeto (alumno) de hacerse visible ante los demás, demostrando frente al grupo de compañeros su aprendizaje, sus conocimientos o su posición sobre un tema o discusión; dentro de ella están el participar, preguntar y responder a las preguntas del profesor.

c) **Dimensión Indagación**

Según Fueyo & Hevia (2017) una alternativa al entorno tradicional del aula es el desarrollo de un enfoque curricular abierto y flexible en el entorno virtual debido a factores como la organización y apertura de los contenidos, el esbozo de las diligencias desarrolladas por la colectividad de investigación en el entorno virtual, la profundidad y amplitud de los recursos y materiales disponibles, la naturaleza de las herramientas tecnológicas empleadas y el calibre de la presencia docente constante.

3.3 **Bases conceptuales**

- a) **Aula virtual.** Un aula virtual es un entorno de aula en línea que usa tecnología como videollamadas, chat, evaluaciones y plataformas de E-Learning para conectar al profesor y los estudiantes. (Zevallos, 2018).
- b) **Comunicación.** comunicación es la acción y efecto de comunicar o comunicarse, es decir, de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir significados a través de un código común. (Gonzales, 2019)
- c) **Entornos virtuales.** Un entorno virtual es un espacio generado por computadora en el que el usuario puede moverse e interactuar con los objetos digitales que lo conforman (Mejía, 2017)
- d) **Emociones.** Las emociones son estados afectivos que experimentamos, reacciones subjetivas al ambiente que vienen acompañadas de cambios orgánicos -fisiológicos y endocrinos- de origen innato. (Davidson, 2017)
- e) **Estrategia.** Estrategia es un plan para dirigir un asunto, accionar frente a un determinado escenario o tomar decisiones (Rodríguez, 2018)
- f) **Habilidades.** Habilidad es la destreza o cualidad que se tiene u obtiene para lograr cumplir ciertos objetivos trazados, es decir la capacidad de realizar de manera adecuada una acción en particular (Mejía, 2017)
- g) **Habilidades sociales.** Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. (Polanco, 2016)

- h) **Tecnología.** Tecnología es el conjunto de conocimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada para alcanzar un determinado objetivo o resolver un problema. (Navarro, 2017)
- i) **Interacción.** Interacción es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc. (Zevallos, 2018)
- j) **TIC.** Se trata del conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas. (Sánchez, 2018)

CAPITULO IV

MARCO METODOLÓGICO

4.1.Ámbito

Se desarrolló en la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022, del Distrito de Pillco Marca, Provincia y Región Huánuco, sobre la Gestión de los entornos virtuales y las Habilidades sociales.

4.2.Tipo y nivel de investigación

4.2.1. Tipo de investigación

El estudio por su composición y metodología es cuantitativo pues Rodríguez (2020) refiere que los estudios cuantitativos son utilizados cuando se responde a las interrogantes realizadas por medio de las encuestas esto supone la cuantificación de dichas preguntas por medio de herramientas estadísticas que permite responder a suposiciones previas. En el presente estudio debido a su naturaleza cuantitativa se responden a los objetivos de estudio y a la hipótesis de investigación de las variables que fueron sometidas a estudio respondiendo y favoreciendo las interrogantes que limitan la cognición del alumno.

4.2.2. Nivel de investigación

El nivel del presente trabajo de investigación es aplicado tal como lo señala Rodríguez (2020), es aplicada por que se enfoca en revelar y concretar nuevos conocimientos en temas palpables ya que tiene como propósito enriquecer el desarrollo científico con las herramientas que permite el descubrimiento del conocimiento.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Descripción de la población

La población según Mata (2019) es el colectivo de elementos que están inmersos en el estudio, por lo tanto, la población está determinada por el total de alumnos de la I.E. Gran Maestro de Pitumama que son un total de 405 estudiantes.

Tabla 1

Población de estudio

Grado	Sección	Sexo		Total
		Hombre	Mujer	
1°	“A”	19	9	28
	“B”	14	14	28
	“C”	14	14	28
2°	“A”	21	13	34
	“B”	13	20	33
3°	“A”	20	12	32
	“B”	10	21	31
4°	“A”	19	14	33
	“B”	14	13	27
5°	“A”	18	14	32
	“B”	17	13	30
6°	“A”	13	20	33
	“B”	18	15	33
Total		196	179	405

Nota. Nómima de matrícula de la Institución Educativa “El Gran Maestro” Pitumama - Huánuco

4.3.2. Muestra y método de muestreo

Muestra. Según Piñero et al. (2019), la muestra es una parte de un conjunto, ya que incluye todas las unidades de investigación en una colección. Para la presente investigación la muestra es 66 estudiantes al considerarla un número manejable de sujetos.

Muestreo. El muestreo realizado en el presente trabajo de investigación es no probabilístico y técnica es no probabilístico por conveniencia e intencional dado que decidí trabajar con los estudiantes del sexto grado, ante ello Perez (2005) sostiene que el muestreo intencional se basa a juicio del investigador.

Tabla 2*Muestra de estudio*

Grado	Sección	Sexo		Total
		Hombre	Mujer	
6°	“A”	13	20	33
	“B”	18	15	33
Total		31	35	66

Nota. Nómima de matrícula de la Institución Educativa “El Gran Maestro” Pitumama - Huánuco

4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de Inclusión.

- Estudiantes matriculados en el 2022
- Estudiantes que se encuentran desarrollando las clases remotas de forma regular
- Estudiantes quienes aceptaron ser parte del presente estudio

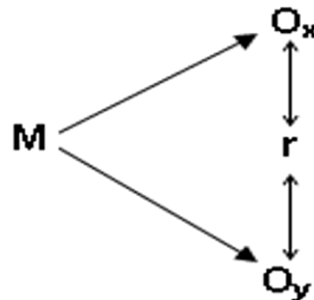
Criterios de exclusión

- Estudiantes que hayan abandonado sus estudios.
- Estudiantes de otros niveles educativos
- Estudiantes de otras instituciones educativas que fueron trasladados de enero a mayo del 2022

4.4. Diseño de investigación

Para el presente estudio el diseño es no experimental, tal como señala Niño (2019), es no experimental porque no se hacen ningún manejo de las variables, es por ello no se hizo ninguna manipulación de las variables pues lo que se hizo es observar los acontecimientos según la percepción de los estudiantes. Ya que la información que se obtuvo en un momento y lugar en específico hizo que determine la correlación entre variables. También es descriptivo pues Niño (2019) dice que los estudios representativos se dan al analizar la información, pues esto se dio en los cuadros y gráficos mientras que la correlación en las variables.

El diseño correlacional tiene el siguiente esquema:



Donde:

M = muestra

O_x = Gestión de entornos virtuales

O_y = Habilidades sociales

r = Correlación

4.5. Técnicas e instrumentos

4.5.1. Técnicas

La encuesta según Arias (2018) es la acción de brindar ciertas preguntas o afirmaciones de manera que pueda responder a determinados problemas de investigación según las respuestas obtenidas. Pues el presente estudio utiliza la encuesta para capturar la información y se desarrolló en un momento dado y en solo lugar.

4.5.2. Instrumentos

Referente al instrumento Arias (2018) dice que la intención de compilar datos es necesario usar diferentes formas de medición para obtener los datos sobre lo que se quiere averiguar. Es por ello que el instrumento es el cuestionario, tal como dice García (2003) el cuestionario está compuesto por determinadas preguntas, que se realizan de diferentes tipos, los cuales son preparadas con aspectos que son relevantes para la

investigación (p.8). El cuestionario puede ser aplicada de diferentes maneras, ya sea por correo, en físico, por Google formularios, por teléfono, WhatsApp, etc.

Para la variable Gestión de Entornos Virtuales se utilizó cuestionario basado en una escala de Likert, dicho cuestionario está conformado por 20 ítems estos dividido en tres dimensiones: Comunicación, Ambiente Virtual y Competencias la encuesta está estructura según una escala ordinal con tres categorías, clasificadas con las siguientes denominaciones: 1: nunca, 2: a veces, 3: siempre.

Para la variable Habilidades Sociales se utilizó cuestionario basado en una escala de Likert, dicho cuestionario está conformado por 16 ítems estos dividido en tres dimensiones: Conversación, Participación e Indagación la encuesta está estructura según una escala ordinal con tres categorías, clasificadas con las siguientes denominaciones: 1: nunca, 2: a veces, 3: siempre.

Para el propósito de conocer la manera de cómo puede relacionarse la gestión de entornos virtuales en las habilidades sociales de los alumnos, se realizó las coordinaciones pertinentes con el director de la Institución Educativa y con los alumnos los cuales son sujetos de estudio. Una vez obtenido la autorización favorable del director se procedió a sensibilizar a los docentes del sexto grado sección A y B sobre la importancia del presente estudio que nos permitirá conocer la relación entre ambas variables hecho que es trascendental para su estudio e importante para la Institución Educativa. Luego de ello con la autorización de los docentes de las secciones del sexto grado A y B se procedió a realizar la encuesta en un solo momento, fecha establecida y lugar que fue la Institución Educativa Gran Maestro de Pitumama.

Por otro lado para analizar las variables en estudio se realizó el siguiente baremo ya que como dice Coll (2020) es un cuadro donde se encuentra los cálculos y normas que definen determinados criterios para calcular o valorar determinada variable. El baremo se muestra en la tabla siguiente.

Tabla 3:*Baremos para las variables en estudio*

Nivel	1 (Malo)	2 (Regular)	3 (Bueno)
Variable. Gestión de entornos virtuales	1-20	21-40	41-60
Variable. Habilidades sociales	1-16	17-32	33-48
Dimensión conversación	1-6	6-12	13-18
Dimensión participación	1-3	4-6	7-9
Dimensión indagación	1-7	8-14	15-21

4.5.2.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

La validación de los instrumentos fue realizada por 5 expertos con grado de maestría y doctor quienes valoraron la consistencia del instrumento evaluando ítem por ítem del cuestionario de cada una de las variables en estudio. Llegando a la conclusión que el instrumento es válido y puede utilizarse para la recolección de la información.

Tabla 4*Juicio de expertos*

Expertos	Juicio
Dra. Bersy, HIDALGO CONCEPCIÓN	Válido
Dr. Ciro, LAZO SALCEDO	Válido
Dr. Haiber P., ECHEVARRÍA RODRIGUEZ	Válido
Dr. Ido, LUGO VILLEGAS	Válido
Mg. Fidel, GARCÍA YALE	Válido

4.5.2.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

La confiabilidad fue realizada por el Alfa de Cronbach y los resultados se muestran en la tabla 5

Tabla 5*Prueba de confiabilidad alfa de Cronbach*

Variable/dimensión	Alfa de Cronbach
Variable Gestión de entornos virtuales	0.8564
Dimensión comunicación	0.8213
Dimensión Ambiente virtual	0.8025
Dimensión Estrategias	0.8109
Variable Competencia digital	0.9351
Dimensión conversación	0.8621
Dimensión participación	0.8923

Dimensión indagación	0.8235
----------------------	--------

En la tabla 5 el alfa de Cronbach para la variable gestión de entornos virtuales = 0.8564, indicando que la confiabilidad del instrumento es alta. Así también el alfa de Cronbach para la variable habilidades sociales es 0.935 indicando que la confiabilidad es alta. Es decir, el instrumento para ambas variables es apropiado para la toma de datos el cual evitará sesgo en la investigación.

4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento de la información se procedió a encuestar a los 66 estudiantes quienes previamente firmaron el consentimiento informado. Luego de ello se procedió a generar una base de datos en el Excel para posteriormente impórtalo al SPSS para el análisis descriptivo e inferencial.

Los resultados realizados mediante la estadística descriptiva se presentaron mediante tablas y gráficos estadísticos para cada variable y dimensiones en estudio.

Para conocer como está constituido la distribución de los datos se procedió a realizar la prueba de normalidad cuyos resultados se muestra en la tabla

4.7. Aspectos éticos

La investigación realizada se rige bajo la normativa de la escuela de posgrado de la Universidad Hermilio Valdizán, en todo momento se tuvo mucho cuidado con la confidencialidad de los datos obtenidos.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis descriptivo

5.1.1. Resultados generales para la variable habilidades sociales

Tabla 6

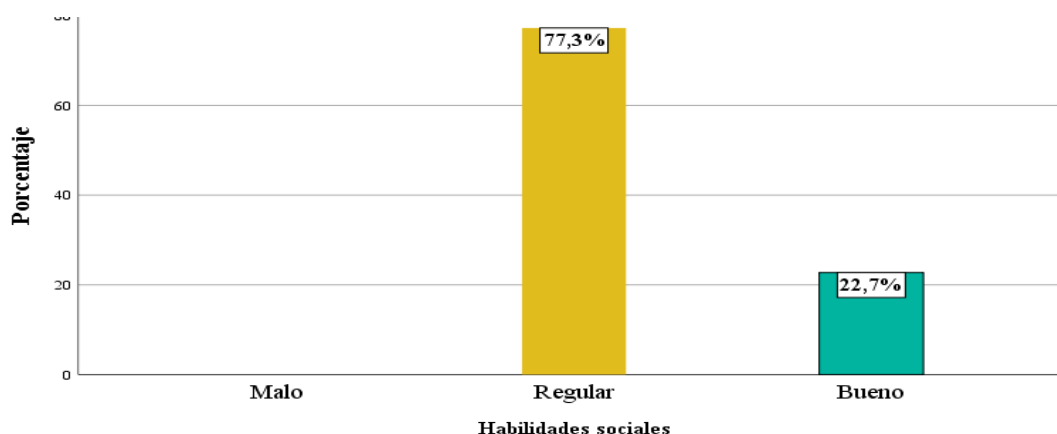
Distribución de la variable Habilidades Sociales

Habilidades sociales	fi	%
Malo	0	0.0%
Regular	51	77.3%
Bueno	15	22.7%
Total	66	100.0%

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 1

Gráfico de barras para la variable habilidades sociales



Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis es interpretación.

En la tabla 6 y figura 1, los resultados respecto a la variable Habilidades sociales. El 77.3% sostienen que sus habilidades sociales son regular, mientras que el 22.7% es bueno, por lo tanto la mayoría de los estudiantes tenían dificultades para

socializar entre compañeros es decir tenían dificultades en conversar, en participar en clases y a la indagación.

5.1.2. Resultados para la dimensión de la variable habilidades sociales

5.1.2.1 Dimensión conversación

Tabla 7

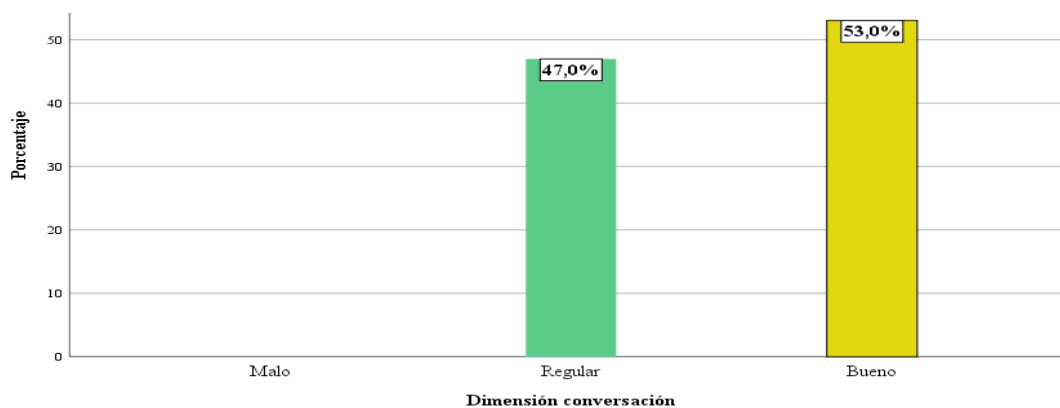
Distribución de la dimensión conversación

		fi	%
Dimensión conversación	Malo	0	0,0
	Regular	31	47,0
	Bueno	35	53,0
	Total	66	100,0

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 2

Gráfico de barras para las dimensiones conversación



Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis e interpretación.

En la tabla 7 y figura 2. Respecto a la dimensión conversación el 47% de los estudiantes sostiene conversación con sus compañeros de manera regular, el 53 mantiene buena conversación. Estos resultados dan cuenta que en el entorno virtual la habilidad social de conversación era buena en la mayoría de ellos, pero aún existe una buena proporción que la conversación era regular no muy fluido.

5.1.2.2 Dimensión participación

Tabla 8

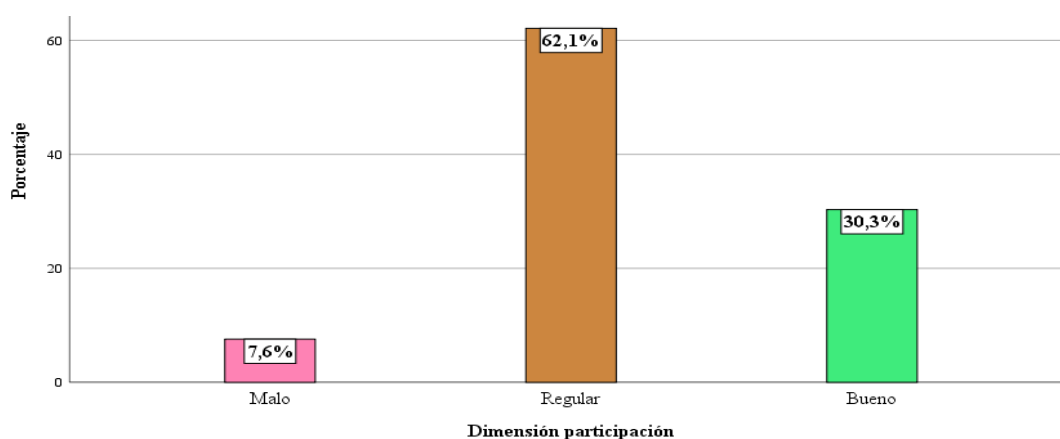
Distribución de la dimensión participación

		fi	%
Dimensión participación	Malo	5	7,6
	Regular	41	62,1
	Bueno	20	30,3
	Total	66	100,0

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 3

Gráfico de barras para las dimensiones participación



Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

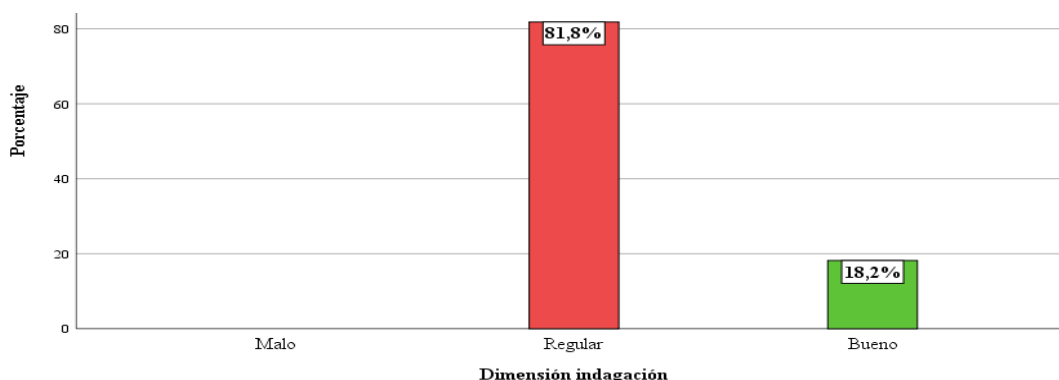
Análisis e interpretación

En la tabla 8 y figura 3 respecto a la dimensión participación el 7.6% no participaba, el 61.1% lo hacía de manera regular y el 30.3% mantenía buena participación en clases. Estos resultados indican que la participación en clases era regular evidenciándose que los alumnos muy pocas veces intervenían en las clases virtuales ya que rara vez preguntaba sobre el tema desarrollado y muy pocas veces respondían las preguntas del profesor.

Tabla 9*Distribución de la dimensión indagación*

		fi	%
Dimensión indagación	Mala	0	0,0
	Regular	54	81,8
	Bueno	12	18,2
	Total	66	100,0

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 4*Gráfico de barras para la dimensión indagación*

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis e interpretación

En la tabla 9 y gráfico 4, se analiza la dimensión indagación donde el 81.8% indaga de manera regular, mientras que el 18.2% realiza buena indagación respecto a las asignaciones que se les brinda al estudiante, como se puede apreciar en los resultados una gran proporción de estudiantes indaga de manera esporádica sobre el tema que fue tratado en clases así como también no se adelanta al tema que desarrollará el docente la clase siguiente esto imposibilita que el estudiante puede explayarse aún más sobre los temas tratados.

5.1.3. Resultados generales para la variable gestión de entornos

Tabla 10

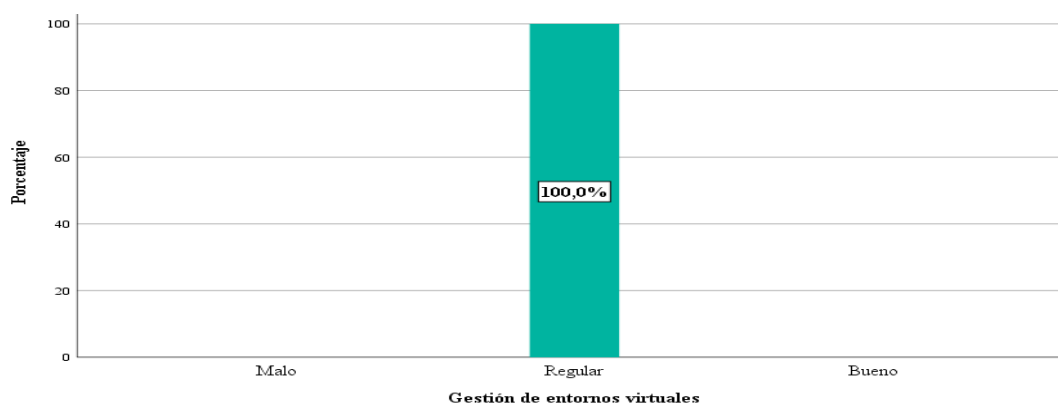
Distribución para la variable gestión de entornos virtuales

Gestión de entornos virtuales	fi	%
Malo	0	0.0%
Regular	66	100.0%
Bueno	0	0.0%
Total	66	100.0%

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 5

Gráfico de barras para la variable gestión de entornos virtuales



Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis e interpretación.

En la tabla 10 y figura 5, el 100% de los estudiantes refieren que la gestión de entornos virtuales es regular, el resultado obtenido para esta variable nos brinda una mirada respecto a las deficiencias que se tiene respecto a la gestión de entornos virtuales para la ejecución de las clases virtuales ya que el ambiente virtual al que tenían acceso los estudiantes presentaba ciertas deficiencias en la gestión de la comunicación, el ambiente virtual pues las estrategias plasmadas en el entorno virtual no eran atractivas e intuitivas para que el estudiante interactúe con comodidad, ya que la gestión del entorno virtual a medias la interacción no es adecuada ya que los

estudiantes pierden interés no pudiendo ser un fin para que el estudiante desarrolle adecuadamente su aprendizaje.

5.1.4. Resultados generales para la dimensión de la variable entornos virtuales

5.1.4.1. Dimensión comunicación

Tabla 11

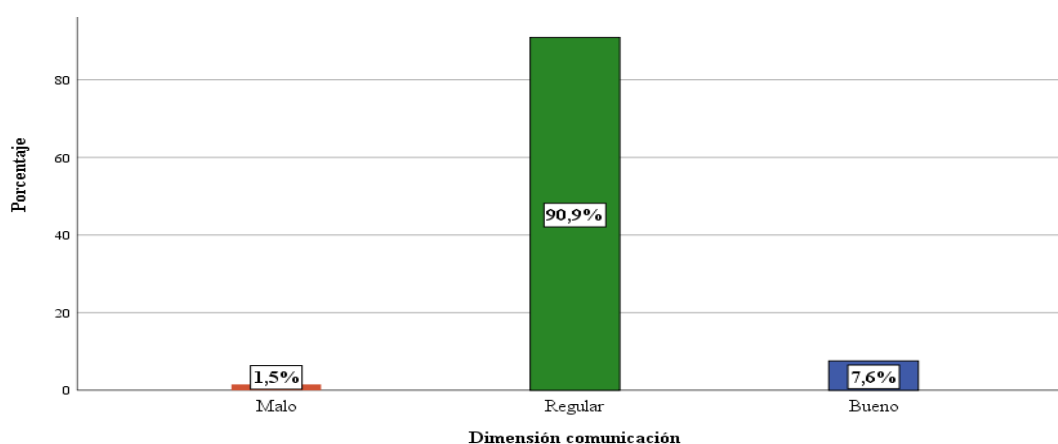
Distribución para la dimensión comunicación

	Fi	%
Dimensión comunicación	Malo	1,5
	Regular	60
	Bueno	7,6
	Total	66
		100,0

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 6

Gráfico de barras para dimensión comunicación



Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis e interpretación.

En la tabla 11 y figura 6, los respecto a la dimensión comunicación el 1.5% de los estudiantes dice que la gestión de la comunicación en el entorno virtual es malo, el 90.9% es regular y solo el 7.9% es buena. Como se observa la gran mayoría de los estudiantes sostiene que la gestión de la comunicación en el entorno virtual es regula es decir el uso del email para enviar sus asignaciones o enviar mensajes u otros

archivos es regular, también la participación en los foros es con cierta dificultad, no hay participación en diálogos con el docente y entre compañeros es decir la comunicación en el entorno virtual de aprendizaje ha sido de manera regular.

5.1.4.2 Dimensión ambiente virtual

Tabla 12

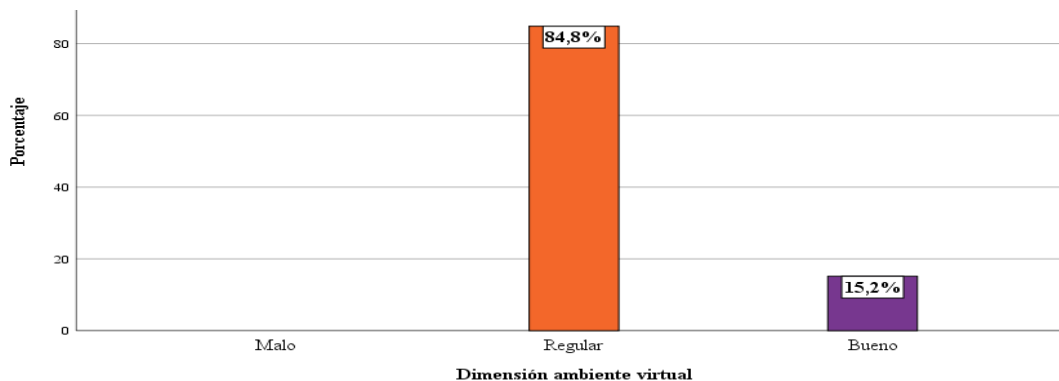
Distribución para la dimensión ambiente virtual

		fi	%
Dimensión ambiente virtual	Malo	0	0,0
	Regular	56	84,8
	Bueno	10	15,2
	Total	66	100,0

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 7

Gráfico de barras para la dimensión ambiente virtual



Fuente. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis e interpretación.

En cuanto a la dimensión ambiente virtual el 84.8% de los estudiantes indican que el ambiente virtual es regular, mientras que el 15.6% es buena. Es decir, la gran mayoría de estudiantes sostiene no tiene mucho interés por entrar a continuamente al entorno virtual ya que lo hacía cuando tenían clases, así como también el limitado de contenido, herramientas y recursos virtuales que el entorno virtual mostraba limitaba el interés en el aula virtual que probablemente solo accedían cuando tenían que enviar

algún trabajo. En esta parte el estudiante no se interesaba mucho en su aprendizaje solo accedía por cumplir.

5.1.4.3. Dimensión estrategias

Tabla 13

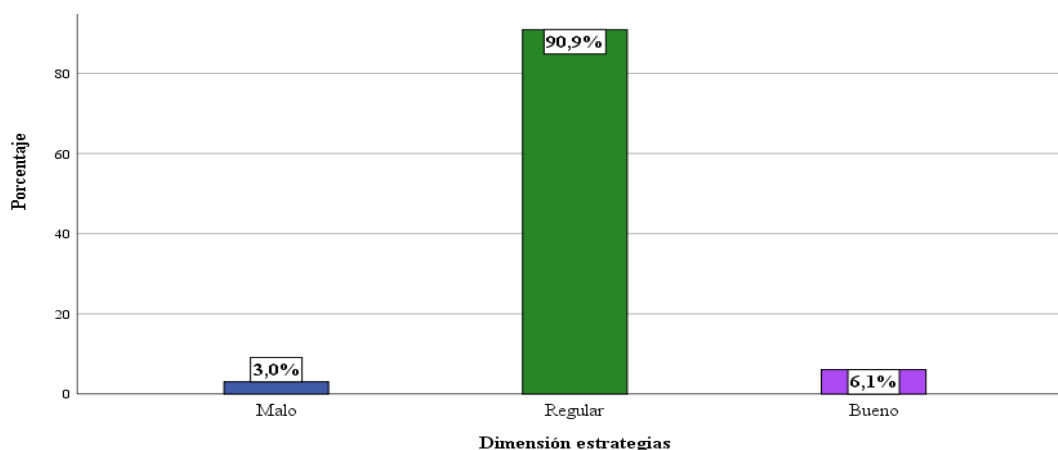
Distribución para la dimensión estrategias

		Frecuencia	Porcentaje
Dimensión estrategias	Malo	2	3,0
	Regular	60	90,9
	Bueno	4	6,1
	Total	66	100,0

Nota. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Figura 8

Gráfico de barras para la dimensión estrategias



Fuente. Análisis de la encuesta tomada a estudiantes del 6to A y 6to B de la I.E. El Gran Maestro de Pitumama

Análisis e interpretación

En la tabla 13 y figura 8 se muestra los resultados para la dimensión estrategias donde el 3.0% de los estudiantes refieren que los estudiantes tenían mala estrategia de aprendizaje, el 90.8% regular, el 6.2% buena. Estos resultados encontrados indican que la gran mayoría de los estudiantes tenían pocas estrategias de aprendizaje dado que no participaban frecuentemente de las videoconferencias que organizaba el docente, rara vez preguntaba en el aula virtual.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

5.2.1. Prueba de normalidad

Se determinó si los datos siguen una distribución normal mediante Kolmogorov Smirnov los resultados se muestran en la tabla 14.

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Gestión en entornos virtuales	,382	66	,072	,737	66	,081
Habilidades sociales	,513	66	,068	,391	66	,057

En la tabla 14, la prueba de Kolmogorov Smirnov cuyo resultado es 0.382 con nivel de significancia de 0.072 para la variable Gestión de entornos virtuales y para la variable habilidades sociales 0.513 con nivel de significancia 0.068, estos resultados nos indican que la distribución de datos sigue una distribución normal por lo tanto se usará de la estadística paramétrica para la contrastación de la hipótesis, cuyo estadístico de prueba será el Rho de Spearman, que se calculará para determinar la correlación entre las variables en estudio.

5.2.2. Prueba de hipótesis general

Ho. No existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Ha. Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Nivel de significancia: 5% (0.05) Nivel de confianza: 95% (0.95)

Tabla 15

Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y las Habilidades sociales

			Gestión de entornos virtuales	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Gestión de entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1.000	-0.091
		Sig. (bilateral)		0.467
	N		66	66
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	-0.091	1.000
Sig. (bilateral)		0.467		
N		66	66	

Análisis e interpretación

En la tabla 10, se muestra el análisis de correlación de Rho de Spearman para la variable gestión de entornos virtuales y la variable habilidades sociales cuyo valor Rho de Spearman es -0.091, y el nivel de significancia $0.05 < 0.467$, entonces a un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa el Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

5.2.3. Prueba de hipótesis específica 1

Ho1: No existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Ha1: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Nivel de significancia: 5% (0.05) Nivel de confianza: 95% (0.95)

Tabla 16

Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y la dimensión conversación

			Gestión de entornos virtuales	Conversación
Rho de Spearman	Gestión de entornos virtuales	Coefficiente de correlación	1.000	-0.116
		Sig. (bilateral)		0.352
	N		66	66
	Conversación	Coefficiente de correlación	-0.116	1.000
Sig. (bilateral)		0.352		
N		66	66	

Análisis e interpretación

En la tabla 11, se muestra el análisis de correlación de Rho de Spearman para la variable gestión de entornos virtuales y la dimensión habilidades sociales de conversación cuyo valor Rho de Spearman es -0.116, y el nivel de significancia $0.05 < 0.352$, entonces a un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que no existe relación entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

5.2.4. Prueba de hipótesis específica 2

Ho2: No existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Ha2: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Nivel de significancia: 5% (0.05) Nivel de confianza: 95% (0.95)

Tabla 17

Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y la dimensión participación

			Gestión de entornos virtuales	Participación
Rho de Spearman	Gestión de entornos virtuales	Coefficiente de correlación	1.000	-0.042
		Sig. (bilateral)		0.737
		N	66	66
	Participación	Coefficiente de correlación	-0.042	1.000
Sig. (bilateral)		0.737		
		N	66	66

Análisis e interpretación

En la tabla 16, se muestra el análisis de correlación de Rho de Spearman para la variable gestión de entornos virtuales y la dimensión habilidades sociales de participación cuyo valor Rho de Spearman es -0.042, y el nivel de significancia $0.05 < 0.737$, entonces a un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

5.2.5. Prueba de hipótesis específica 3

Ho3: No existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Ha3: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

Nivel de significancia: 5% (0.05) Nivel de confianza: 95% (0.95)

Tabla 18

Correlación de Rho de Spearman para la Gestión de entornos virtuales y la dimensión indagación

			Gestión de entornos virtuales	Indagación
Rho de Spearman	Gestión de entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1.000	-0.018
		Sig. (bilateral)		0.887
		N	66	66
	Indagación	Coeficiente de correlación	-0.018	1.000
Sig. (bilateral)		0.887		
		N	66	66

Análisis e interpretación

En la tabla 17, se muestra el análisis de correlación de Rho de Spearman para la variable gestión de entornos virtuales y la dimensión habilidades sociales de indagación cuyo valor Rho de Spearman es -0.018, y el nivel de significancia $0.05 < 0.887$, entonces a un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5% se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula.

Por lo tanto, se concluye que existe no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.

5.3.Discusión de resultados

El sustento teórico para la presente investigación se sustenta en base a los conocimientos teóricos de Farías & Montoya (2010) quienes refieren que la gestión de entornos virtuales para la enseñanza es un ambiente virtual en donde existe igualdad intercultural debido a que está disponible para todos sin perjuicio de condicional o rasgos étnicos. En efecto pues en la actualidad existen muchos entornos de aprendizaje que creativamente fomentan e inducen a que el estudiante sea autónomo de su aprendizaje ya que las plataformas educativas son llamativas e interactivas que invita al estudiante a curiosar y conocer más sobre las bondades que ofrece el ambiente

virtual, pues el docente es la pieza fundamental porque gracias a sus competencias digitales pueda construir un ambiente agradable que le dé gusto de interactuar con todos sus compañeros, siendo el propio alumno dueño y actor de su auto conocimiento de este modo adquirirá habilidades que le permite utilizar recursos digitales útiles para profundizar más sobre la materia desarrollada en clases.

Por otra parte, Virtubio (2020) quien refiere que un entorno virtual es un lugar virtual donde se incentiva al estudiante a que construya su aprendizaje en diferentes direcciones, cuya información puede acceder en el momento que lo desea, trabajando de manera colectiva para el logro de sus competencias. En efecto un aula virtual que se encuentra en un entorno virtual de aprendizaje, es un aplicativo web que está instalado en un servidor que funciona como una Institución Educativa pero digitalmente pues este aplicativo web permite y facilita el dictado de clases de manera fluida permitiendo que las actividades en marcados en el aprendizaje del alumno con contenidos que estén acordes al perfil de ellos, pues a través del aula virtual el alumno puede desarrollar diferentes acciones que son propias de un aprendizaje presencial tal como comunicarse, leer documentos, resolver ejercicios, jugar, resolver asignaciones, formular preguntas al docente, trabajar los contenidos en equipo, etc todo eso de manera virtual sin intervención física entre el docente y el alumno.

Las habilidades sociales según Caballo (1999) es la forma como nos comportamos frente a la sociedad hechos que nos permite interactuar con los demás de manera agradable en base a un interés común teniendo como inicio el respeto mutuo, sin situaciones desagradable, expresando ideas, sentimientos y ansias de afectar a los demás. En efecto las personas tienen diferentes maneras de comportamiento, pues el comportamiento se da en diferentes momentos expresando deseos, sentimientos, actitudes y derechos de manera que exista respeto sin diferencias resolviendo los problemas de manera inmediata y reduciendo fututos problemas.

La habilidad de conversar en entornos virtuales tal como hace referencia García (2011) es la promoción del desarrollo de las destrezas de interacción social. Es decir, la manera de interactuar con sus semejantes mediante un entorno digital permite concretar acuerdos, trabajo en equipo, concretar reuniones entre otras cosas pues este

proceso es fructífero para consolidar la interacción social. En definitiva, la conversación en el entorno virtual permite que el niño o el estudiante pueda expresarse libremente desde la comodidad de donde se encuentre esto a su vez mejora su confianza, su expresión oral, vocabulario y fluidez comunicativa.

Del mismo modo la participación en entornos virtuales como lo sostiene Vázquez & Arango (2012) la participación en EVA es la manera o el acto de un sujeto hace visible lo que piensa ante los otros, demostrando ante al grupo de compañeros su posición y lo que sabe, dando su punto de vista sobre un tema o conversación previa al contestar las interrogantes del profesor. En ese sentido la participación en clases es la emisión de opiniones que se genera a partir del mensaje que brinda el docente, para ello ocurra el estudiante debe mostrarse empoderado y seguro de lo que quiere expresar defendiendo su posición y el mensaje que quiere brindar es decir es expresar una percepción del mensaje abstraído con claridad.

Respecto a la indagación Fueyo & Hevia (2017) sostiene que es una alternativa a los modelos más automatizados y cerrados que imperan actualmente en el aula, en el entorno virtual se desarrolla un enfoque curricular abierto y flexible gracias a la organización y transparencia de los contenidos, el diseño de las actividades desarrolladas por la comunidad de indagación en el entorno virtual, el rigor y la abundancia de los recursos y materiales puestos a disposición de los alumnos, el tipo de herramientas tecnológicas utilizadas y la calidad de la presencia docente permanente. Por lo tanto, para que ocurra o para que el estudiante investigue o indague nuevos conocimientos, el estudiante debe tener el entusiasmo por conocer más sobre el tema que desarrolló en clases para ello el docente juega un papel importante en motivar, dando ejemplos de cómo buscar información en el entorno virtual, así como también dejar asignaciones con enlaces de páginas web que contengan temáticas interesantes para el estudiante que les ayude a sacar ese investigador que lleva dentro.

La exposición detallada de las teorías sobre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales sustentan la validez y la consistencia de los resultados que se analizaron.

El objetivo general que se planteó fue validado mediante el Rho de Spearman es -0.091 , y el nivel de significancia $0.05 < 0.467$ lo cual nos indica que no hay relación significativa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales. los resultados encontrados son contrarios a lo investigado por Rodríguez (2021) en su estudio concluye que las habilidades del docente respecto a la interacción con el docente dado que utilizó la enseñanza personalizada y grupal así como también el trabajo en equipo ha permitido que el alumno desarrolle las destrezas y actitudes para el desarrollo de sus aprendizajes. otro estudio es el de Cedeño & Murillo (2020) en su estudio concluye que los Entornos Virtuales de Aprendizaje cumple de manera excepcional el camino para la enseñanza al estudiante ya que analiza y capta el trabajo en equipo con diferentes supuestos, lo que lleva a conocidas y nuevas interacciones es allí que mejora la cognición de sus ideas. Además, el EVA es muy útil por que desarrolla nuevos enfoques en bien de la comunidad educativa. En definitiva los resultados encontrados en el presente estudio dan cuenta que producto de las clases remotas decretado por el Estado del Perú en el año 2020 y 2021 producto de la pandemia por COVID 19 la enseñanza en los colegios públicos y privados fueron virtuales, es allí el gran problema dado que se suspendió la presencialidad y al darse ese escenario los colegios públicos no estuvieron preparados para afrontar tal situación no teniendo capacidad para gestionar una adecuada aula virtual de acorde a los estándares mínimas para su adecuado funcionamiento, otro factor fue la carencia de infraestructura tecnológica, pues ante este hecho los más perjudicados fueron los estudiantes quienes no tenían acceso a internet, ni recursos económicos que les permitiera contratar el servicio de internet, sumado a esto la carencia de una computadora o laptop en casa que en muchos casos tenían que compartir con sus hermanos. Otro aspecto es el confinamiento que se tuvo en los hogares donde el estudiante no socializaba más que con los miembros del hogar limitándose a brindar afecto, interactuar, comunicar, indagar hecho que si se podía hacer en la presencialidad.

El primer objetivo específico consistió en verificar si existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en los estudiantes, el resultado de la prueba Rho de Spearman es -0.116 , y el nivel de significancia $0.05 <$

0.352 lo que significa que no existe relación entre ambas variables, estos resultados son contrario a lo analizado por Gives (2021) concluyendo que la conversación o la comunicación virtual es alta frente a la forma de interacción inicial. Otra investigación es el de Tineo (2021) que sostiene que lo más importante en los entornos virtuales es la participación de los educandos, observándose limitaciones respecto a la capacidad de mostrar afecto. Los resultados diferentes que se encontró respecto a estudios posteriores nos permite analizar más aún respecto a la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales puesto que un adecuado desarrollo de un entorno de aprendizaje así como también la intervención del docente presentando recursos digitales que le permite la interacción entre todos los adscritos permitiendo la conversación, comunicación oral en línea, en muchas ocasiones estas se ve limitada cuando en casa existen otros actores como lo padres, hermanos causando cierta incomodidad en los estudiantes y docentes.

El segundo objetivo específico, que consistió en verificar la relación entre la gestión de entornos virtuales y la participación entre los alumnos de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022, el Rho de Spearman es -0.042, y el nivel de significancia $0.05 < 0.737$, quiere decir que no existe relación entre dichas variables. Estos resultados son contrarios a lo estudiado por Gutiérrez (2018) donde concluye que existe mayor interacción entre los estudiantes cuando el docente innova en su forma de enseñar y presentar las actividades de aprendizaje en el entorno virtual hecho que ayuda en desarrollar la interacción de manera dinámico y más productivo. En esa línea Velasque (2021) también concluye que existe relación positiva entre las habilidades sociales y el aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. Si bien es cierto los resultados encontrados en el presente estudio es contrario a los estudios encontrados estos nos hace pensar que existen otros factores que demanda que la participación no se ha visto reflejado entre los estudiantes del sexto grado que probablemente se deba a la conectividad y al acceso de internet al momento de asistir a clases online así como también el papel del docente quien es el que lidera la enseñanza incorporando nuevas estrategias pedagógicas al salón virtual, hecho que mejoraría grandemente la participación entre todos los estudiantes y por ende la adquisición del conocimiento como en la presencialidad.

En el objetivo específico 3, que consistió en determinar relación entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los alumnos de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. El Rho de Spearman es -0.018, y el nivel de significancia $0.05 < 0.887$, entonces no existe relación entre ambas variables. Estos resultados son contrarios a lo estudiado por Rivera (2020) llegó a la conclusión que la actitud de los estudiantes en la indagación es importante porque permite el aprendizaje en entornos virtuales, por otra parte Gives (2021) que concluye que el programa de habilidades blandas es influyente en la manera como el estudiante se informa en el salón virtual. En fin, en el presente el 81.8% indaga de manera regular, mientras que el 18.2% realiza buena indagación respecto a las asignaciones que se les brinda al estudiante, como se puede apreciar en los resultados una gran proporción de estudiantes indaga de manera esporádica sobre el tema que fue tratado en clases, así como también no se adelanta al tema que desarrollará el docente la clase siguiente esto imposibilita que el estudiante puede explayarse aún más sobre los temas tratados.

5.4. Aporte científico de la investigación

Los resultados arribados en la presente investigación son de suma importancia porque ha permitido conocer las deficiencias educativas respecto a la implementación de tecnología a las Instituciones Educativas Públicas esto ha permitido que en tiempo de pandemia los estudiantes no tuvieron buena calidad educativa. En el campo de la educación permitió analizar las bondades y deficiencias de la gestión de los entornos virtuales de enseñanza a través de la viabilidad que le da al profesor de ser mediador del aprendizaje, por otra parte, respecto a las habilidades sociales que fueron limitados por la virtualidad debido a la pandemia por COVID 19. En este estudio no se observó el potencial de innovación que tienen los entornos virtuales ya que los resultados obtenidos difieren mucho de la capacidad práctica de los entornos virtuales que en la mayoría de los casos es debido a la mala conectividad de internet que tuvieron los estudiantes y también a que muchos no tuvieron el servicio de internet en sus hogares. En el campo de la pedagogía contribuyó a que el docente se dé cuenta sobre un mejor conocimiento filosófico, científico, didáctico y práctico de la práctica docente

haciéndole pensar sobre sus competencias digitales que deben afianzar con el fin de articular mejor el conocimiento y el aprendizaje de los estudiantes

CONCLUSIONES

- a) Los resultados reflejan que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco ya que el Rho de Spearman es -0.091 , y el nivel de significancia $0.05 < 0.467$
- b) Los resultados indican que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. Ya que la prueba Rho de Spearman es -0.116 , y el nivel de significancia $0.05 < 0.352$.
- c) Los resultados encontrados dan cuenta que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022 ya que Rho de Spearman es -0.042 , y el nivel de significancia $0.05 < 0.737$
- d) Los resultados evidencian que no existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en los estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. Ya que la prueba Rho de Spearman es -0.018 , y el nivel de significancia $0.05 < 0.887$

SUGERENCIAS

- Al director de la institución educativa realizar las gestiones pertinentes de conectividad de internet para la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama
- Al director de la institución educativa El Gran Maestro realizar la gestión para la capacitación a docentes sobre implementación y gestión de entornos virtuales en instituciones educativas.
- Al director de la Institución Educativa realizar la gestión para la capacitación a docentes sobre la metodología de enseñanza de clases en entornos virtuales de aprendizaje
- A los docentes de la institución educativa mejorar sus competencias digitales, poniendo en práctica en la enseñanza de los estudiantes.
- A los docentes tratar de desarrollar las clases de reforzamiento en entornos virtuales de aprendizaje

REFERENCIAS

- Aguilar, L. R. I., & Otuyemi, E. O. (2020). Análisis documental: importancia de los entornos virtuales en los procesos educativos en el nivel superior. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 17, 57–77. <https://doi.org/10.51302/TCE.2020.485>
- Alvarado, M. (2021, November 18). *¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la enseñanza virtual?* - Luca. Luca Learning Systems SL. <https://www.lucaedu.com/cuales-son-las-ventajas-de-la-ensenanza-virtual/>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (Episteme, Ed.; Sexta Edic).
- Cedeño, E. L., & Murillo, J. A. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119–127. <https://doi.org/10.33936/REHUSO.V4I1.2156>
- Coll, F. (2020, October 6). *Baremo - Qué es, definición y concepto | 2022 | Economipedia*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/baremo.html>
- Cordero, C. E., Calle Cobos, M., Baque Pibaque, L., & Cañizares Hermoza, R. (2021). Habilidades sociales desde las experiencias y representaciones de la enseñanza en la modalidad virtual. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(20), 1217–1225. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.271>
- Delgado, M., & Solano, A. (2019). Estrategias didacticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Electrónica. Actualidades Investigativas En Educación*, 9(2). <http://revista.inie.ucr.ac.cr>
- Educalink. (2021, October 5). *Entornos virtuales de aprendizaje: qué son y cuáles son sus ventajas* - Educalink. Educalink. La Educación de Tus Hijos En Tu

Mano. https://www.educalinkapp.com/blog/entornos-virtuales-de-aprendizaje-que-son-y-cuales-son-sus-ventajas/#6_Cuales_son_las_ventajas_e_inconvenientes_de_los_entornos_virtuales_de_aprendizaje

Farías, G. M., & Montoya, J. (2010). Gestión de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de competencias profesionales interculturales: una experiencia de educación superior entre México y España. *Apertura*, 1(1), 6–19. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/13>

Fueyo, A., & Hevia, I. (2017). Aprendizaje en red mediante comunidades de indagación en entornos de formación masiva online | Digital Education Review. *Digital Education*, 1(31). <https://raco.cat/index.php/DER/article/view/327920>

García, E. (2011). *La conversación virtual: caracterización y utilidad en el marco de ELE - Dialnet*. Fundación Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5126021>

García, T. (2003). *El Cuestionario como instrumento de investigación/evaluación* (Primera, Vol. 1).

Gives, R. G. (2021). Programa de habilidades blandas y aprendizaje virtual de estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa N° 14037 Piura – 2020. *Repositorio Institucional Universidad Cesar Vallejo*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56587>

Gutiérrez, C. A. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 8(2), 279–293. <https://doi.org/10.19053/20278306.V8.N2.2018.7170>

Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Mc Graw Hill, Ed.; Séptima Ed).

- López, M., Gonzáles, M., & Fernández, F. (2020). *Características del Aprendizaje Virtual - Aprendizaje Virtual*. Aprendizaje Virtual, Entorno de Aprendizaje Colaborativo. <https://sites.google.com/site/fgtce0406tgi/-que-caracteriza-al-aprendizaje-virtual>
- López, M., Gonzáles, M., & Hernández, F. (2020). *Rol del docente/tutor en el Aprendizaje Virtual - Aprendizaje Virtual*. Aprendizaje Virtual. Entorno de Aprendizaje Colaborativo. <https://sites.google.com/site/fgtce0406tgi/-cual-es-el-rol-del-docente-tutor>
- López, M., González, M., & Hernández, F. (2020). *Evolución del Aprendizaje Virtual - Aprendizaje Virtual*. Aprendizaje Virtual Entornos de Aprendizaje Colaborativo. <https://sites.google.com/site/fgtce0406tgi/-como-ha-sido-la-evolucion-del-aprendizaje-virtual>
- Mata, L. D. (2019, May 21). *El enfoque cuantitativo de investigación - Investigalia*. Investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>
- Mata, L. D. (2020, April 14). *Entornos Virtuales de Aprendizaje - Investigalia*. Investigalia. <https://investigaliacr.com/educacion-e-investigacion/entornos-virtuales-de-aprendizaje/>
- MINEDU. (2020). *Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) – Minedu*. Ministerio de Educación Del Perú. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/eva/>
- Niño, V. M. (2019). *Metodología de la Investigación* (Segunda Edición, Vol. 1). Ediciones de la U.
- Perez, C. (2005). *Muestreo estadístico: Conceptos y problemas resueltos* (M.-R. Miguel, Ed.; Primera edición). Pearson Prentice Hall.
- Pérez, M. del S. (2010). La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje. *Apertura*, *I*(1), 34–47. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/15>

- Piñero Martín, M. L., Rivera Machado, M. E., & Esteban Ribera, E. R. (2019). *Proceder del investigador cualitativo*.
- Rivera, G. S. (2020). Competencias tecnológicas y el aprendizaje virtual en los estudiantes de la escuela profesional de educación primaria de la UNHEVAL 2019. *Repositorio Institucional Universidad Hermilio Valdizán*. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6297>
- Rodríguez, K. (2021). Estrategias Metodológicas en Entornos Virtuales y su influencia en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en la Unidad Educativa Sebastián Muñoz del Cantón Pichincha. *Repositorio Institucional de La Universidad San Gregorio de Portoviejo*. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1901>
- Rodríguez Sánchez, Y. (2020). *Metodología de la investigación* (A. Rodríguez Barroso, Ed.; Primera, Vol. 1). Klik Soluciones Educativas.
- Suárez, G. M. (2009). Gestión de ambientes virtuales. *Apertura*, 1(1).
- Tineo, P. R. (2021). Características de las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes dentro de entornos virtuales de aprendizaje en el 2do Grado de educación primaria de un colegio privado de Lima. *Repositorio Institucional Pontificia Universidad Católica Del Perú*. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/19534>
- Vargas, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 62(1). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762021000100012&script=sci_arttext
- Vásquez, C., & Arango, S. (2012). Estrategias de participación en entornos virtuales de aprendizaje. *Anagramas Universidad de Medellín*, 10(20), 95–108.
- Velasques, C. A. (2021). Habilidades sociales en escolares y el aprendizaje virtual en tiempos de pandemia, en una institución educativa Cusco-2021. *Repositorio*

Institucional Universidad Cesar Vallejo, 1(1).
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81239>

Villasana, N., & Dorrego, E. (2007a). Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación Superior a Distancia*, 10(2), 45–74.

Villasana, N., & Dorrego, E. (2007b). Habilidades sociales en entornos virtuales de trabajo colaborativo. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 10(2), 45–74.

Virtubio. (2020, November 13). *¿Qué es un Entorno de Aprendizaje Virtual?* Virtubio Soluciones Ambientales. <https://www.ambientevirtubio.com/post/qu%C3%A9-es-un-entorno-de-aprendizaje-virtual>

ANEXOS

ANEXO 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022?</p> <p>Problemas específicos a) ¿Qué relación existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022? b) ¿Qué relación existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022? c) ¿Qué relación existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022.</p> <p>Objetivos específicos a). Establecer la relación que existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. b) Establecer la relación que existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. c) Establecer la relación que existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022.</p>	<p>Hipótesis general Ho. No existe relación directa significativa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. Ha. Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en estudiantes la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022.</p> <p>Hipótesis específicas Ho1: No existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en estudiantes de Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. Ha1: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de conversación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. Ho2: No existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en estudiantes de la Institución Educativa El Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2022. Ha2: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de participación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. Ho3: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022. Ha3: Existe relación directa entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales de indagación en estudiantes de la Institución Educativa “El Gran Maestro” de Pitumama, Huánuco 2022.</p>	<p>Variable 1: Gestión en entornos virtuales</p> <p>Indicadores Comunicación Ambiente virtual Estrategias</p> <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Indicadores Conversación Participación Indagación</p>	<p>Tipo Investigación cuantitativa</p> <p>Nivel Correlacional Descriptiva</p> <p>Muestra. 66 estudiantes del sexto grado</p> <p>Técnica de recolección de datos La encuesta</p> <p>Instrumento Cuestionario</p> <p>Diseño No experimental transeccional correlacional</p>



ANEXO 02 CONSENTIMIENTO INFORMADO



ID:

FECHA: / /

TÍTULO: GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL GRAN MAESTRO” DE PITUMAMA, HUÁNUCO 2022

OBJETIVO:

Determinar la relación que existe entre la gestión de entornos virtuales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa el Gran Maestro de Pitumama, Huánuco 2021

INVESTIGADOR: ELIZABETH COTERA GONZALES

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme al concluir la entrevista.

- **Firmas del participante o responsable legal**

Firma del participante: _____

Firma del investigador responsable: _____



ANEXO 03 INSTRUMENTOS

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO
VALDIZAN**
Escuela de Postgrado



CUESTIONARIO

I. ENTORNOS VIRTUALES

- 1.1. Comunicación
- 1.2. Ambiente virtual
- 1.3. Estrategias

II. DATOS INFORMATIVOS

Grado de Estudios: _____ **Fecha:** _____

Instrucciones: Estimado estudiante, el presente cuestionario constituye un instrumento que tiene como objetivo de Identificar la manera de gestión de entornos virtuales. Para responder, primero debes leer detenidamente cada uno de los ítems y marcar con un aspa la alternativa que crees conveniente

1. ITEMS	NUNCA (1)	A VECES (2)	SIEMPRE (3)
COMUNICACIÓN			
1. ¿Utilizas el email para la recepción y envío de las tareas, mensajes u otros archivos?	1	2	3
2. ¿Recibes notificaciones por parte del docente en tu email?	1	2	3
3. ¿Participas en los foros virtuales de discusión?	1	2	3
4. ¿Dialogas permanentemente con tu profesor y compañeros de aula?	1	2	3
5. ¿Interactúas con tus compañeros durante el desarrollo de las clases virtuales?	1	2	3
6. ¿Realizas acotaciones en las clases virtuales?	1	2	3
7. ¿Participas y formulas preguntas de acuerdo con el tema abordado durante la videollamada?	1	2	3
AMBIENTE VIRTUAL			
8. ¿Buscas información de fuentes confiables en la página web de Aprendo en casa?	1	2	3
9. ¿Revisas permanentemente la página virtual de la institución educativa cuando tienes que realizar una tarea?	1	2	3
10. ¿Navegas con facilidad en la página virtual de la institución educativa?	1	2	3
11. ¿Usas las herramientas y recursos de la página virtual de la institución educativa?	1	2	3
12. ¿Realizas publicaciones de contenidos educativos en el blog de la institución educativa?	1	2	3
13. ¿Ingresas al blog de la institución educativa para realizar una tarea o actividad?	1	2	3
ESTRATEGIAS			
14. ¿Participas de la vídeo conferencia organizado por tu profesor?	1	2	3
15. ¿Participas a menudo de las preguntas y respuestas en el aula virtual?	1	2	3
16. ¿Participas en el aula virtual con una exposición sobre el tema asignado?	1	2	3
17. ¿Envías oportunamente la tarea asignada en el aula virtual?	1	2	3
18. ¿Grabas audios y vídeos del tema abordado y envías al profesor?	1	2	3
19. ¿Elaboras un portafolio virtual de tus evidencias de aprendizaje?	1	2	3
20. ¿Elaboras organizadores gráficos de los temas tratados para presentar en el aula virtual?	1	2	3

ANEXO 04



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO
VALDIZAN
Escuela de Postgrado



CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS
HABILIDADES SOCIALES

I. HABILIDADES SOCIALES

- 1.1. Conversación
- 1.2. Participación
- 1.3. Indagación

II. DATOS INFORMATIVOS

Grado de Estudios: _____ Fecha: _____
Sexo: Femenino () Masculino () Edad : _____

ESCALA		
NUNCA	AVECES	SIEMPRE
1	2	3

ITEMS	NUNCA (1)	A VECES (2)	SIEMPRE (3)
CONVERSACIÓN			
21. ¿Saludas cordialmente al ingresar al aula virtual?	1	2	3
22. ¿Respondes con afecto cuando te saludan en el aula virtual?	1	2	3
23. ¿Se ppresentan en el aula virtual mencionando su nombre?	1	2	3
24. ¿Se despiden al término de las clases virtuales?	1	2	3
25. ¿Inicias una conversación con facilidad en el aula virtual?	1	2	3
26. ¿Mantienes una conversación amena y respetas tu turno para participar durante las clases virtuales?	1	2	3
PARTICIPACIÓN			
27. ¿Intervienes y participa durante el desarrollo de las clases virtuales?	1	2	3
28. ¿Preguntas ante las dudas del momento sobre el tema abordado?	1	2	3
29. ¿Respondes a las preguntas realizadas por el profesor?	1	2	3
INDAGACIÓN			
30. ¿Investigas sobre temas de tu interés usando diversos medios virtuales?	1	2	3
31. ¿Obtienes y analizas las evidencias usando diversas fuentes de investigación?	1	2	3
32. ¿Explicas y comunicas tus ideas y dudas oportunamente?	1	2	3
33. ¿Comunicas tus hallazgos encontrados durante su investigación manera sintética?	1	2	3
34. ¿Comentas al profesor tus resultados obtenidos de tu investigación realizada?	1	2	3
35. ¿Prefieres investigar que memorizar los temas?	1	2	3
36. ¿Construyes nuevas conclusiones a partir de los nuevos conocimientos adquiridos?	1	2	3

ANEXO 05 VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR EXPERTOS



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, nombres y apellidos del experto	DRA. BERSY HIDALGO CONCEPCION
Cargo e institución donde labora	DOCENTE DEL POSGRADO UNHEVAL
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autora del instrumento	Elizabeth Cotera Gonzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: "Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad"

VARIABLE	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				OBSERVACIÓN	
		ÍTEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA		CLARIDAD
Gestión de entornos virtuales	Comunicación	1. ¿Utilizas el email para la recepción y envío de las tareas, mensajes u otros archivos?	4	4	4	4	
		2. ¿Recibes notificaciones por parte del docente en tu email?	4	4	4	4	
		3. ¿Participas en los foros virtuales de discusión?	4	4	4	4	
		4. ¿Dialogas permanentemente con tu profesor y compañeros de aula?	4	4	4	4	
		5. ¿Interactúas con tus compañeros durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	
		6. ¿Realizas acotaciones en las clases virtuales?	4	4	4	4	
		7. ¿Participas y formulas preguntas de acuerdo al tema abordado durante la videollamada?	4	4	4	4	
	Ambiente virtual	8. ¿Buscas información de fuentes confiables en la página web de Aprendo en casa?	4	4	4	4	
		9. ¿Revisas permanentemente la página virtual de la institución educativa cuando tienes que realizar una tarea?	4	4	4	4	
		10. ¿Navegas con facilidad en la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	
		11. ¿Usas las herramientas y recursos de la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	

Habilidades sociales	Estrategias	12. ¿Realizas publicaciones de contenidos educativos en el blog de la institución educativa?	4	4	4	4	4		
		13. ¿Ingresas al blog de la institución educativa para realizar una tarea o actividad?	4	4	4	4	4		
		14. ¿Participas de la video conferencia organizado por tu profesor?	4	4	4	4	4		
		15. ¿Participas a menudo de las preguntas y respuestas en el aula virtual?	4	4	4	4	4		
		16. ¿Participas en el aula virtual con una exposición sobre el tema asignado?	4	4	4	4	4		
		17. ¿Envías oportunamente la tarea asignada en el aula virtual?	4	4	4	4	4		
		18. ¿Grabas audios y videos del tema abordado y envías al profesor?	4	4	4	4	4		
		19. ¿Elaboras un portafolio virtual de tus evidencias de aprendizaje?	4	4	4	4	4		
		20. ¿Elaboras organizadores gráficos de los temas tratados para presentar en el aula virtual?	4	4	4	4	4		
		Conversación	21. ¿Saludas cordialmente al ingresar al aula virtual?	4	4	4	4	4	
	22. ¿Respondes con afecto cuando te saludan en el aula virtual?		4	4	4	4	4		
	23. ¿Se presentan en el aula virtual mencionando su nombre?		4	4	4	4	4		
	24. ¿Se despiden al término de las clases virtuales?		4	4	4	4	4		
	25. ¿Inicias una conversación con facilidad en el aula virtual?		4	4	4	4	4		
	26. ¿Mantienes una conversación amena y respetas tu turno para participar durante las clases virtuales?		4	4	4	4	4		
	Participación		27. ¿Intervienes y participas durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4	
			28. ¿Preguntas ante las dudas del momento sobre el tema abordado?	4	4	4	4	4	
			29. ¿Respondes a las preguntas realizadas por el profesor?	4	4	4	4	4	
	Indagación		30. ¿Investigas sobre temas de tu interés usando diversos medios virtuales?	4	4	4	4	4	
		31. ¿Obtienes y analizas las evidencias usando diversas fuentes de investigación?	4	4	4	4	4		
32. ¿Explicas y comunicas tus ideas y dudas oportunamente?		4	4	4	4	4			
33. ¿Comunicas tus hallazgos encontrados durante su investigación manera sintética?		4	4	4	4	4			
34. ¿Comentas al profesor tus resultados obtenidos de tu investigación realizada?		4	4	4	4	4			
35. ¿Prefieres investigar que memorizar los temas?		4	4	4	4	4			
36. ¿Construyes nuevas conclusiones a partir de los nuevos conocimientos adquiridos?		4	4	4	4	4			

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN: (X) VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO			
IV. RECOMENDACIONES :			
Huánuco, 20 de marzo de 2022	40472843		999555328
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



.....

FIRMA



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO**

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

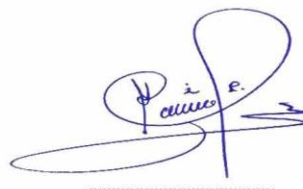
Grado académico, nombres y apellidos del experto	Dr. Ido LUGO VILLEGAS
Cargo e institución donde labora	Docente de la UNHEVAL
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autora del instrumento	Elizabeth Cotera Gonzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: *“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

VARIABLE	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				CRITERIOS DE VALIDACIÓN				OBSERVACIÓN
		ITEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD				
Gestión de entornos virtuales	Comunicación	1. ¿Utilizas el email para la recepción y envío de las tareas, mensajes u otros archivos?	4	4	4	4	4			
		2. ¿Recibes notificaciones por parte del docente en tu email?	4	4	4	4	4			
		3. ¿Participas en los foros virtuales de discusión?	4	4	4	4	4			
		4. ¿Dialogas permanentemente con tu profesor y compañeros de aula?	4	4	4	4	4			
		5. ¿Interactúas con tus compañeros durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4			
		6. ¿Realizas acotaciones en las clases virtuales?	4	4	4	4	4			
		7. ¿Participas y formulas preguntas de acuerdo al tema abordado durante la videollamada?	4	4	4	4	4			
	Ambiente virtual	8. ¿Buscas información de fuentes confiables en la página web de Aprendo en casa?	4	4	4	4	4			
		9. ¿Revisas permanentemente la página virtual de la institución educativa cuando tienes que realizar una tarea?	4	4	4	4	4			
		10. ¿Navegas con facilidad en la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	4			
		11. ¿Usas las herramientas y recursos de la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	4			

Habilidades sociales		12. ¿Realizas publicaciones de contenidos educativos en el blog de la institución educativa?	4	4	4	4	4	
		13. ¿Ingresas al blog de la institución educativa para realizar una tarea o actividad?	4	4	4	4	4	
	Estrategias	14. ¿Participas de la video conferencia organizado por tu profesor?	4	4	4	4	4	
		15. ¿Participas a menudo de las preguntas y respuestas en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		16. ¿Participas en el aula virtual con una exposición sobre el tema asignado?	4	4	4	4	4	
		17. ¿Envías oportunamente la tarea asignada en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		18. ¿Grabas audios y videos del tema abordado y envías al profesor?	4	4	4	4	4	
		19. ¿Elaboras un portafolio virtual de tus evidencias de aprendizaje?	4	4	4	4	4	
		20. ¿Elaboras organizadores gráficos de los temas tratados para presentar en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		Conversación	21. ¿Saludas cordialmente al ingresar al aula virtual?	4	4	4	4	4
	22. ¿Respondes con afecto cuando te saludan en el aula virtual?		4	4	4	4	4	
	23. ¿Se presentan en el aula virtual mencionando su nombre?		4	4	4	4	4	
	24. ¿Se despiden al término de las clases virtuales?		4	4	4	4	4	
	25. ¿Inicias una conversación con facilidad en el aula virtual?		4	4	4	4	4	
	26. ¿Mantienes una conversación amena y respetas tu turno para participar durante las clases virtuales?		4	4	4	4	4	
	Participación	27. ¿Intervienes y participa durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4	
		28. ¿Preguntas ante las dudas del momento sobre el tema abordado?	4	4	4	4	4	
		29. ¿Respondes a las preguntas realizadas por el profesor?	4	4	4	4	4	
	Indagación	30. ¿Investigas sobre temas de tu interés usando diversos medios virtuales?	4	4	4	4	4	
		31. ¿Obtienes y analizas las evidencias usando diversas fuentes de investigación?	4	4	4	4	4	
32. ¿Explicas y comunicas tus ideas y dudas oportunamente?		4	4	4	4	4		
33. ¿Comunicas tus hallazgos encontrados durante su investigación manera sintética?		4	4	4	4	4		
34. ¿Comentas al profesor tus resultados obtenidos de tu investigación realizada?		4	4	4	4	4		
		35. ¿Prefieres investigar que memorizar los temas?	4	4	4	4	4	
		36. ¿Construyes nuevas conclusiones a partir de los nuevos conocimientos adquiridos?	4	4	4	4	4	

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN: (X) VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO			
IV. RECOMENDACIONES : Puede proceder con la aplicación del cuestionario.			
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono
Huánuco, 15 de febrero de 2022	22428875		962543124



FIRMA



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:


Grado académico, nombres y apellidos del experto	Dr. Haiber P. Echevarría Rodríguez
Cargo e institución donde labora	UNHEVAL
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autora del instrumento	Elizabeth Cotera Gonzales


II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: *“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

VARIABLE	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE				CRITERIOS DE VALIDACIÓN				OBSERVACIÓN
		ÍTEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD				
Gestión de entornos virtuales	Comunicación	1. ¿Utilizas el email para la recepción y envío de las tareas, mensajes u otros archivos?	4	4	4	4	4			
		2. ¿Recibes notificaciones por parte del docente en tu email?	4	4	4	4	4			
		3. ¿Participas en los foros virtuales de discusión?	4	4	4	4	4			
		4. ¿Dialogas permanentemente con tu profesor y compañeros de aula?	4	4	4	4	4			
		5. ¿Interactúas con tus compañeros durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4			
		6. ¿Realizas acotaciones en las clases virtuales?	4	4	4	4	4			
		7. ¿Participas y formulas preguntas de acuerdo al tema abordado durante la videollamada?	4	4	4	4	4			
	Ambiente virtual	8. ¿Buscas información de fuentes confiables en la página web de Aprendo en casa?	4	4	4	4	4			
		9. ¿Revisas permanentemente la página virtual de la institución educativa cuando tienes que realizar una tarea?	3	3	3	3	3			
		10. ¿Navegas con facilidad en la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	4			

		11. ¿Usas las herramientas y recursos de la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	4	
		12. ¿Realizas publicaciones de contenidos educativos en el blog de la institución educativa?	4	4	4	4	4	
		13. ¿Ingresas al blog de la institución educativa para realizar una tarea o actividad?	4	4	4	4	4	
		14. ¿Participas de la video conferencia organizado por tu profesor?	4	4	4	4	4	
	Estrategias	15. ¿Participas a menudo de las preguntas y respuestas en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		16. ¿Participas en el aula virtual con una exposición sobre el tema asignado?	4	4	4	4	4	
		17. ¿Envías oportunamente la tarea asignada en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		18. ¿Grabas audios y videos del tema abordado y envías al profesor?	4	4	4	4	4	
		19. ¿Elaboras un portafolio virtual de tus evidencias de aprendizaje?	4	4	4	4	4	
		20. ¿Elaboras organizadores gráficos de los temas tratados para presentar en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		21. ¿Saludas cordialmente al ingresar al aula virtual?	4	4	4	4	4	
Conversación	22. ¿Respondes con afecto cuando te saludan en el aula virtual?	4	4	4	4	4		
	23. ¿Se presentan en el aula virtual mencionando su nombre?	4	4	4	4	4		
	24. ¿Se despiden al término de las clases virtuales?	4	4	4	4	4		
	25. ¿Inicias una conversación con facilidad en el aula virtual?	4	4	4	4	4		
	26. ¿Mantienes una conversación amena y respetas tu turno para participar durante las clases virtuales?	4	4	4	4	4		
	27. ¿Intervienes y participa durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4		
Participación	28. ¿Preguntas ante las dudas del momento sobre el tema abordado?	4	4	4	4	4		
	29. ¿Respondes a las preguntas realizadas por el profesor?	4	4	4	4	4		
	30. ¿Investigas sobre temas de tu interés usando diversos medios virtuales?	4	4	4	4	4		
Indagación	31. ¿Obtienes y analizas las evidencias usando diversas fuentes de investigación?	4	4	4	4	4		
	32. ¿Explicas y comunicas tus ideas y dudas oportunamente?	4	4	4	4	4		
	33. ¿Comunicas tus hallazgos encontrados durante su investigación manera sintética?	4	4	4	4	4		

	34. ¿Comentas al profesor tus resultados obtenidos de tu investigación realizada?	4	4	4	4	4	
	35. ¿Prefieres investigar que memorizar los temas?	4	4	4	4	4	
	36. ¿Construyes nuevas conclusiones a partir de los nuevos conocimientos adquiridos?	4	4	4	4	4	

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
IV. RECOMENDACIONES :			
Huánuco, 31 de mayo de 2022	22669203		985726195
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



FIRMA



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
ESCUELA DE POSGRADO**

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado académico, nombres y apellidos del experto	Dr. Ciro Ángel Lazo Salcedo
Cargo e institución donde labora	Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación
Nombre del instrumento de evaluación	Cuestionario
Autora del instrumento	Elizabeth Cotera Gonzales

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: *“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

VARIABLE	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE ITEMS	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				OBSERVACIÓN
				RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD	
Gestión de entornos virtuales	Comunicación	1. ¿Utilizas el email para la recepción y envío de las tareas, mensajes u otros archivos?	4	4	4	4	4	
		2. ¿Recibes notificaciones por parte del docente en tu email?	4	4	4	4	4	
		3. ¿Participas en los foros virtuales de discusión?	4	4	4	4	4	
		4. ¿Dialogas permanentemente con tu profesor y compañeros de aula?	4	4	4	4	4	
		5. ¿Interactúas con tus compañeros durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4	
		6. ¿Realizas acotaciones en las clases virtuales?	4	4	4	4	4	
		7. ¿Participas y formulas preguntas de acuerdo al tema abordado durante la videollamada?	4	4	4	4	4	
	Ambiente virtual	8. ¿Buscas información de fuentes confiables en la página web de Aprendo en casa?	4	4	4	4	4	
		9. ¿Revisas permanentemente la página virtual de la institución educativa cuando tienes que realizar una tarea?	3	3	3	3	3	
		10. ¿Navegas con facilidad en la página virtual de la institución educativa?	4	4	4	4	4	
		11. ¿Usas las herramientas y recursos de la página virtual de la institución educativa?	3	3	3	3	3	

Habilidades sociales	Estrategias	12. ¿Realizas publicaciones de contenidos educativos en el blog de la institución educativa?	4	4	4	4	4	
		13. ¿Ingresas al blog de la institución educativa para realizar una tarea o actividad?	4	4	4	4	4	
		14. ¿Participas de la video conferencia organizado por tu profesor?	3	3	3	3	3	
		15. ¿Participas a menudo de las preguntas y respuestas en el aula virtual?	3	3	3	3	3	
		16. ¿Participas en el aula virtual con una exposición sobre el tema asignado?	4	4	4	4	4	
		17. ¿Envías oportunamente la tarea asignada en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		18. ¿Grabas audios y videos del tema abordado y envías al profesor?	4	4	4	4	4	
		19. ¿Elaboras un portafolio virtual de tus evidencias de aprendizaje?	4	4	4	4	4	
		20. ¿Elaboras organizadores gráficos de los temas tratados para presentar en el aula virtual?	4	4	4	4	4	
		Conversación	21. ¿Saludas cordialmente al ingresar al aula virtual?	3	3	3	3	3
	22. ¿Respondes con afecto cuando te saludan en el aula virtual?		3	3	3	3	3	
	23. ¿Se presentan en el aula virtual mencionando su nombre?		3	3	3	3	3	
	24. ¿Se despiden al término de las clases virtuales?		3	3	3	3	3	
	25. ¿Inicias una conversación con facilidad en el aula virtual?		4	4	4	4	4	
	26. ¿Mantienes una conversación amena y respetas tu turno para participar durante las clases virtuales?		3	3	3	3	3	
	Participación	27. ¿Intervienes y participa durante el desarrollo de las clases virtuales?	4	4	4	4	4	
		28. ¿Preguntas ante las dudas del momento sobre el tema abordado?	4	4	4	4	4	
		29. ¿Respondes a las preguntas realizadas por el profesor?	3	3	3	3	3	
	Indagación	30. ¿Investigas sobre temas de tu interés usando diversos medios virtuales?	4	4	4	4	4	
		31. ¿Obtienes y analizas las evidencias usando diversas fuentes de investigación?	4	4	4	4	4	
		32. ¿Explicas y comunicas tus ideas y dudas oportunamente?	4	4	4	4	4	
		33. ¿Comunicas tus hallazgos encontrados durante su investigación manera sintética?	3	3	3	3	3	
		34. ¿Comentas al profesor tus resultados obtenidos de tu investigación realizada?	4	4	4	4	4	
		35. ¿Prefieres investigar que memorizar los temas?	3	3	3	3	3	
		36. ¿Construyes nuevas conclusiones a partir de los nuevos conocimientos adquiridos?	4	4	4	4	4	

III. OPINIÓN DE APLICACIÓN: (X) VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO			
IV. RECOMENDACIONES :			
Huánuco, 13 de febrero de 2022.	22415868		962075187
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



FIRMA

.....

ANEXO 06
BASE DE DATOS VARIABLE GESTIÓN DE ENTORNOS

VARIABLE 1. GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES																													
N°	DIMENSIÓN 1: COMUNICACIÓN										DIMENSIÓN 2: AMBIENTE VIRTUAL						DIMENSIÓN 3: ESTRATEGIAS						V1: Promedio	V1: Total promedio					
	1	2	3	4	5	6	7	D1: Promedio	D1: Total	8	9	10	11	12	13	D2: Promedio	D2: Total	14	15	16	17	18			19	20	D3: Promedio	D3: Total	
1	2	1	2	3	3	3	2	2	16	3	3	3	2	3	2	3	16	2	2	3	3	2	2	2	2	2	16	2	48
2	1	1	3	3	2	3	3	2	16	3	3	2	1	2	2	2	13	2	3	2	3	2	2	2	2	2	16	2	45
3	2	1	1	3	3	3	2	2	15	3	2	2	3	2	2	2	14	2	3	2	2	2	3	2	2	2	16	2	45
4	1	1	2	1	2	2	3	2	12	1	2	1	2	2	1	2	9	2	2	2	2	1	2	2	2	2	13	2	34
5	1	2	1	3	3	3	3	2	16	3	2	2	1	1	1	2	10	2	2	2	3	2	2	3	2	2	16	2	42
6	1	2	2	2	3	3	3	2	16	2	3	2	3	3	2	3	15	2	3	2	2	3	2	2	2	2	16	2	47
7	2	1	1	2	1	2	3	2	12	3	1	3	3	3	2	3	15	2	2	3	2	3	2	3	2	2	17	2	44
8	2	2	1	3	2	3	2	2	15	1	3	2	1	3	2	2	12	2	1	3	2	3	1	3	2	2	15	2	42
9	1	1	2	3	3	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	3	3	2	2	2	2	16	2	42
10	1	2	1	3	3	2	3	2	15	2	2	3	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	1	1	2	17	2	48	
11	1	1	3	3	2	2	3	2	15	2	2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	2	1	2	1	2	13	2	40	
12	1	1	1	3	1	2	3	2	12	3	2	3	3	3	2	3	16	2	3	3	1	1	2	2	2	2	14	2	42
13	2	2	1	3	2	2	3	2	15	3	3	2	3	2	2	3	15	2	3	3	3	3	1	2	2	17	2	47	
14	2	1	2	2	2	2	2	2	13	3	3	2	2	3	3	3	16	2	2	2	2	2	2	2	2	14	2	43	
15	1	1	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	3	2	2	2	2	15	2	37	
16	1	1	3	3	2	3	2	2	15	1	3	2	3	3	2	2	14	3	2	2	2	2	1	2	2	14	2	43	
17	1	2	1	2	1	1	1	1	9	2	2	3	3	3	2	3	15	1	1	2	1	2	1	2	1	10	2	34	
18	1	1	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	2	11	1	2	2	2	1	1	2	2	11	2	34	
19	1	1	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	2	1	2	2	14	2	37	
20	1	1	2	2	2	2	3	2	13	2	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	3	2	2	1	2	15	2	40	
21	1	1	2	3	2	1	2	2	12	1	2	2	2	2	2	2	11	1	2	2	2	2	1	2	2	12	2	35	
22	1	1	2	1	2	3	2	2	12	2	1	3	2	2	1	2	11	3	2	1	2	2	1	2	2	13	2	36	
23	1	1	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	1	2	1	2	9	2	1	2	2	2	2	2	2	13	2	34	
24	2	1	2	2	2	1	3	2	13	1	2	3	3	2	1	2	12	3	2	1	2	2	2	2	2	14	2	39	
25	2	1	2	2	2	2	2	2	13	1	3	2	1	3	1	2	11	2	1	2	1	2	1	2	2	11	2	35	
26	2	1	2	2	1	2	3	2	13	1	2	2	3	2	2	2	12	2	2	2	2	1	1	2	2	12	2	37	
27	2	1	1	2	2	3	3	2	14	2	3	1	2	2	2	2	12	2	1	1	1	2	1	3	2	11	2	37	
28	2	1	2	2	2	2	1	2	12	2	2	1	2	2	2	2	11	2	1	2	2	2	1	2	2	12	2	35	
29	1	1	3	1	2	2	2	2	12	1	1	2	2	2	2	2	10	3	2	3	2	1	1	2	2	14	2	36	
30	2	1	2	2	2	2	2	2	13	1	2	2	3	2	2	2	12	1	2	3	3	3	1	2	2	15	2	40	
31	1	1	3	3	3	2	2	2	15	1	1	2	2	3	2	2	11	2	2	2	1	2	1	2	2	12	2	38	
32	2	1	3	2	1	2	2	2	13	1	3	1	2	2	1	2	10	2	3	2	1	2	1	2	2	13	2	36	
33	1	2	2	3	3	2	3	2	16	1	2	3	3	3	2	2	14	2	2	3	3	2	1	2	2	15	2	45	

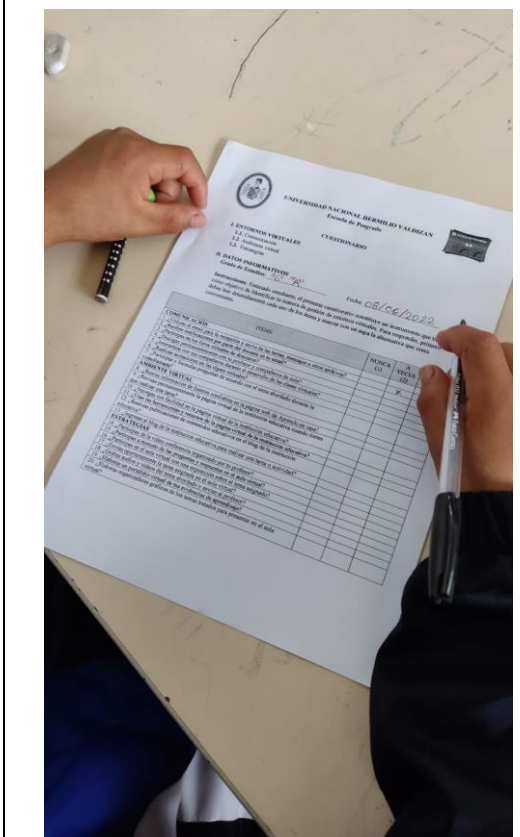
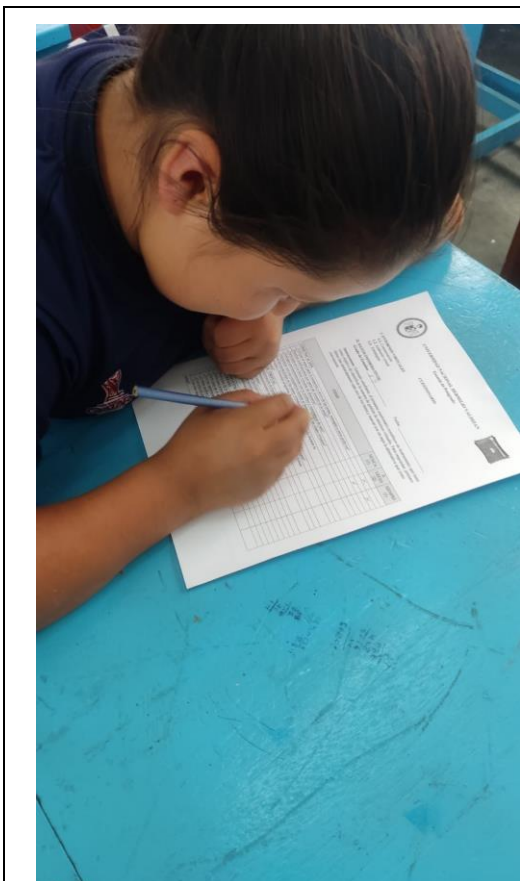
34	3	2	1	2	3	3	2	2	16	2	3	2	3	1	3	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	14	2	44
35	2	2	1	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	18	2	43
36	2	1	2	2	1	2	2	2	12	1	2	2	3	2	2	2	12	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	13	2	37
37	2	1	3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	3	1	1	2	11	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	11	2	40
38	3	2	3	3	2	1	3	2	17	3	1	2	3	2	3	2	14	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	10	2	41
39	2	3	1	2	2	3	2	2	15	1	2	3	3	2	1	2	12	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	17	2	44
40	1	1	2	3	2	2	2	2	13	2	1	2	1	2	1	2	9	3	3	3	3	2	3	1	3	3	18	2	40	
41	3	2	1	2	1	1	2	2	12	1	2	3	2	2	2	2	12	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	16	2	40
42	1	2	3	2	2	2	2	2	14	2	3	2	3	2	1	2	13	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	15	2	42
43	2	1	2	3	3	3	2	2	16	3	4	2	2	1	3	3	15	3	3	3	3	1	1	3	2	2	17	2	48	
44	1	1	2	2	2	2	2	2	12	2	3	1	2	2	3	2	13	2	3	2	2	2	1	2	2	2	14	2	39	
45	2	2	2	2	2	3	3	2	16	3	3	2	1	2	2	2	13	3	2	2	2	2	1	2	2	2	14	2	43	
46	2	1	2	3	3	3	3	2	17	2	2	1	1	2	3	2	11	2	2	2	2	1	1	2	2	2	12	2	40	
47	2	2	3	2	2	2	2	2	15	3	2	1	1	2	2	2	11	3	3	3	2	2	2	2	2	2	17	2	43	
48	2	1	3	3	2	2	3	2	16	3	2	1	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	1	2	2	2	13	2	41	
49	2	1	2	2	2	2	2	2	13	3	2	1	2	2	2	2	12	3	3	3	3	2	2	2	2	3	18	2	43	
50	2	1	3	3	3	3	2	2	17	2	2	1	2	2	3	2	12	3	3	3	3	1	1	3	2	2	17	2	46	
51	2	1	2	2	2	2	2	2	13	3	2	1	2	2	3	2	13	1	3	3	2	3	2	3	2	2	17	2	43	
52	3	2	3	3	3	2	2	3	18	3	3	2	2	1	3	2	14	3	2	2	2	2	1	2	2	2	14	2	46	
53	2	1	2	2	2	2	3	2	14	2	3	2	1	1	3	2	12	2	2	3	3	3	2	3	2	3	18	2	44	
54	1	2	2	2	2	2	2	2	13	2	2	1	1	1	3	2	10	3	2	2	2	1	1	3	2	2	14	2	37	
55	1	2	3	3	3	3	2	2	17	2	3	1	1	2	2	2	11	3	3	3	2	2	1	2	2	2	16	2	44	
56	2	2	2	2	2	2	1	2	13	3	2	2	1	1	2	2	11	3	2	1	1	2	2	2	2	2	13	2	37	
57	1	2	2	2	2	2	2	2	13	2	2	2	2	2	3	2	13	2	2	3	2	2	1	2	2	2	14	2	40	
58	2	2	3	3	3	3	3	3	19	3	2	2	2	2	3	2	14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	14	2	47	
59	1	2	3	2	2	3	2	2	15	3	3	2	2	1	3	2	14	3	3	1	2	2	1	2	2	2	14	2	43	
60	2	1	2	3	3	2	2	2	15	2	2	2	2	1	3	2	12	1	1	1	2	2	2	2	2	2	11	2	38	
61	2	1	2	3	2	2	2	2	14	2	2	2	2	1	2	2	11	2	2	2	2	2	1	3	2	2	14	2	39	
62	2	2	3	3	2	2	2	2	16	3	3	1	2	1	3	2	13	2	2	2	3	3	2	3	2	2	17	2	46	
63	2	2	2	2	2	3	2	2	15	2	2	1	2	2	2	2	11	2	2	3	3	1	1	3	2	2	15	2	41	
64	2	2	3	3	3	3	3	3	19	2	2	1	2	2	2	2	11	1	3	3	2	3	2	3	2	2	17	2	47	
65	2	2	2	1	3	2	1	2	13	3	3	1	2	3	3	3	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	14	2	42	
66	2	1	2	2	2	2	2	2	13	3	2	1	2	2	3	2	13	1	3	3	2	3	2	3	2	2	17	2	43	

ANEXO 07
BASE DE DATOS VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

VARIABLE 2. HABILIDADES SOCIALES																								
N°	DIMENSIÓN 1: CONVERSACIÓN						DIMENSIÓN 2: PARTICIPACIÓN					DIMENSIÓN 3: INDAGACIÓN								V1: Promedio	V1: Total promedio			
	1	2	3	4	5	6	D1: Promedio	D1: Total	7	8	9	D2: Promedio	D2: Total	10	11	12	13	14	15			16	D3: Promedio	D3: Total
1	2	2	3	2	3	3	3	15	1	3	3	2	7	1	3	3	2	2	2	2	2	15	2	37
2	3	3	3	3	2	3	3	17	3	3	2	3	8	3	3	3	2	2	3	2	3	18	3	43
3	3	3	3	3	2	3	3	17	3	3	3	3	9	3	3	2	2	3	2	3	3	18	3	44
4	2	2	3	3	1	2	2	13	2	3	3	3	8	2	3	2	2	1	3	2	2	15	2	36
5	3	3	2	3	2	3	3	16	1	3	3	2	7	2	2	3	3	2	1	3	2	16	2	39
6	3	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	3	9	2	3	3	2	3	2	3	3	18	3	44
7	3	3	3	3	2	2	3	16	3	2	2	2	7	2	2	2	3	2	2	2	2	15	2	38
8	3	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	2	7	2	2	2	2	2	3	3	2	16	3	41
9	3	3	3	3	3	3	3	18	2	2	3	2	7	2	3	2	2	2	3	2	2	16	3	41
10	3	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	8	3	3	3	2	2	2	3	3	18	3	44
11	3	2	2	2	3	3	3	15	2	1	3	2	6	1	2	2	3	3	1	3	2	15	2	36
12	3	3	3	3	2	2	3	16	1	2	2	2	5	2	2	3	2	3	2	2	2	16	2	37
13	3	2	3	3	2	3	3	16	3	2	3	3	8	2	2	3	2	2	3	2	2	16	3	40
14	3	3	3	3	2	3	3	17	1	2	3	2	6	2	3	2	2	2	3	2	3	16	2	39
15	3	2	3	3	2	3	3	16	2	3	2	2	7	2	2	2	3	3	2	2	2	16	2	39
16	3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	9	2	2	3	3	3	2	2	3	17	3	44
17	2	2	2	3	3	3	3	15	2	3	2	2	7	2	2	3	2	1	1	2	2	13	2	35
18	3	3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	2	6	1	2	2	2	2	2	2	2	13	2	37
19	3	3	2	3	3	1	3	15	3	3	3	3	9	3	3	2	2	3	3	2	3	18	3	42
20	3	3	3	2	3	2	3	16	2	3	3	3	8	3	3	3	2	3	2	2	3	18	3	42
21	3	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	8	2	2	2	3	3	2	2	2	16	3	42
22	3	3	3	3	2	3	3	17	1	2	2	2	5	3	2	2	2	3	3	3	3	18	3	40
23	2	3	3	3	2	3	3	16	2	3	3	3	8	2	2	3	3	3	2	3	3	18	3	42
24	3	3	3	3	3	3	3	18	2	3	2	2	7	2	3	2	3	2	3	2	3	17	3	42
25	2	1	2	2	1	2	2	10	1	1	2	1	4	2	2	1	2	2	2	1	2	12	2	26
26	3	2	3	2	2	2	2	14	3	3	2	3	8	2	1	2	2	2	1	2	2	12	2	34
27	2	3	2	2	1	2	2	12	2	2	2	2	6	2	3	1	2	2	2	1	2	13	2	31
28	3	3	3	3	3	3	3	18	2	3	2	2	7	2	3	2	2	1	2	1	2	13	2	38
29	2	3	3	3	2	3	3	16	3	3	3	3	9	2	2	3	2	3	3	3	3	18	3	43
30	3	3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	2	6	2	3	2	2	1	2	1	2	13	2	37
31	3	2	2	2	3	3	3	15	3	3	3	3	9	2	3	3	2	2	1	1	2	14	2	38
32	2	2	2	3	2	2	2	13	3	3	3	3	9	2	2	2	3	1	1	1	2	12	2	34
33	3	2	1	3	2	2	2	13	3	3	2	3	8	2	3	1	3	2	2	2	2	15	2	36

34	2	3	2	3	2	2	2	14	3	2	3	3	8	2	3	3	2	2	2	2	2	16	2	38
35	1	2	3	2	2	2	2	12	2	3	2	2	7	3	3	2	2	1	2	1	2	14	2	33
36	2	1	2	3	2	1	2	11	2	3	3	3	8	2	2	2	2	2	2	1	2	13	2	32
37	3	1	2	1	2	2	2	11	2	2	2	2	6	3	3	2	2	2	1	1	2	14	2	31
38	2	1	2	3	1	2	2	11	2	1	3	2	6	2	2	3	2	2	2	1	2	14	2	31
39	2	3	2	1	2	3	2	13	2	2	2	2	6	1	2	2	2	1	2	1	2	11	2	30
40	2	3	1	2	2	1	2	11	1	1	1	1	3	3	3	2	1	2	2	1	2	14	2	28
41	3	3	3	2	3	2	3	16	1	2	2	2	5	1	2	2	1	1	1	2	2	10	2	31
42	2	2	3	3	3	3	3	16	2	3	2	2	7	3	3	2	2	2	2	1	2	15	2	38
43	1	2	2	2	2	2	2	11	1	2	1	1	4	2	2	3	2	1	1	1	2	12	2	27
44	2	2	3	3	3	3	3	16	1	2	3	2	6	3	2	1	2	1	2	1	2	12	2	34
45	2	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	5	2	2	3	3	2	1	1	2	14	2	31
46	2	3	3	3	2	2	3	15	2	2	2	2	6	2	3	2	2	1	2	1	2	13	2	34
47	1	2	2	2	1	1	2	9	2	2	3	2	7	1	1	3	2	1	1	2	2	11	2	27
48	2	3	2	2	3	2	2	14	1	2	2	2	5	2	2	3	1	2	2	1	2	13	2	32
49	3	2	2	2	2	2	2	13	3	2	1	2	6	2	3	2	2	1	2	1	2	13	2	32
50	1	3	2	1	3	2	2	12	2	2	2	2	6	3	3	2	2	1	2	1	2	14	2	32
51	2	2	2	3	3	2	2	14	2	2	2	2	6	3	3	3	3	2	1	2	2	17	2	37
52	1	2	2	3	2	2	2	12	3	2	2	2	7	2	2	3	1	1	2	1	2	12	2	31
53	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	6	2	3	3	1	2	2	1	2	14	2	32
54	3	3	2	2	2	3	3	15	3	2	2	2	7	3	3	3	2	2	1	2	2	16	2	38
55	3	3	3	3	3	3	3	18	2	1	1	1	4	2	2	2	2	2	1	2	2	13	2	35
56	2	3	2	3	3	2	3	15	3	3	2	3	8	3	3	3	3	1	2	1	2	16	2	39
57	2	2	3	2	2	2	2	13	2	2	2	2	6	2	3	2	1	1	2	2	2	13	2	32
58	3	2	2	2	2	2	2	13	1	2	2	2	5	2	2	3	1	2	2	1	2	13	2	31
59	2	2	3	3	2	2	2	14	2	2	2	2	6	3	2	2	2	1	1	1	2	12	2	32
60	3	2	2	2	2	1	2	12	3	2	2	2	7	2	2	3	2	2	1	1	2	13	2	32
61	2	2	2	2	2	2	2	12	2	1	1	1	4	2	3	3	1	1	2	1	2	13	2	29
62	2	2	2	2	2	2	2	12	3	2	2	2	7	3	2	2	1	2	1	1	2	12	2	31
63	3	2	2	2	2	3	2	14	2	2	2	2	6	2	2	3	1	2	2	1	2	13	2	33
64	2	3	2	2	2	2	2	13	3	3	2	3	8	2	3	3	1	1	1	2	2	13	2	34
65	2	3	3	3	2	2	3	15	2	2	2	2	6	2	3	3	1	2	2	1	2	14	2	35
66	3	2	2	2	2	2	2	13	1	2	2	2	5	2	2	3	1	2	2	1	2	13	2	31

ANEXO 08 FOTOGRAFÍAS



ELIZABETH COTERA GONZALES



Nació el 30 de diciembre de 1972, en la provincia y departamento de Huánuco. Hija de Sixto y Rosa. Estudió la educación primaria en la Institución Educativa Eclesial Inmaculada Concepción; y la secundaria en la Institución Educativa Príncipe Illathupa. De profesión es docente con Especialidad Primaria, egresó del Instituto Pedagógico "Marcos Duran Martel" de Huánuco, su estudio complementario lo realizó en la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. En el año 2021 y 2022 cursó estudios universitarios de Posgrado en la mención Gestión y Planeamiento Educativo en la UNHEVAL.

Actualmente es docente en la Institución Educativa "El Gran Maestro" Pitumama del distrito de Pillco Marca de la provincia y departamento de Huánuco.



ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **19:00 horas** del día **14 DE ABRIL DE 2023**, ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Jesús Arturo ORTIZ MOROTE	Presidente
Dr. Adalberto PÉREZ NAUPAY	Secretario
Mg. Fidel Alberto GARCÍA YALE	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Ido LUGO VILLEGAS (RESOLUCIÓN N° 0347-2022-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo, Doña Elizabeth COTERA GONZALES.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "EL GRAN MAESTRO" DE PITUMAMA, HUÁNUCO 2022.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- a) Presentación personal.
- b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis **las observaciones** siguientes:

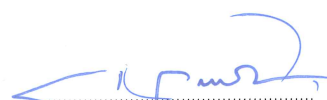
.....

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de Quince (15),
 Equivalente a Bueno, por lo que se declara Aprobada
 (Aprobado o desaprobado)

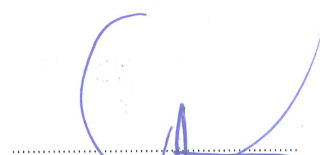
Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 20:00h horas del día 14 de abril de 2023.



 PRESIDENTE
 DNI N° 09856302.....



 SECRETARIO
 DNI N° 32412374.....



 VOCAL
 DNI N° 09221765.....

Leyenda:
 19 a 20: Excelente
 17 a 18: Muy Bueno
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 0866-2023-UNHEVAL-FCE/D).



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

UNIDAD DE POSGRADO DE EDUCACIÓN

**CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD**

El que suscribe:

Dr. Edwin Roger Esteban Rivera

HACE CONSTAR:

Que, la tesis titulada: **GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL GRAN MAESTRO” DE PITUMAMA, HUÁNUCO 2022**, realizada por la Maestría en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo **Elizabeth COTERA GONZALES**, cuenta con un **índice de similitud del 19%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Por consiguiente, la tesis cumple con lo establecido con una similitud máxima de 30% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cayhuayna, 28 de febrero de 2023.



DR. EDWIN ROGER ESTEBAN RIVERA
PRESIDENTE DE LA CUNIET
UNIDAD DE POSGRADO – EDUCACIÓN

NOMBRE DEL TRABAJO

GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL GRAN MAESTRO” DE PITUMAMA, HUÁNUCO 2022

AUTOR

Elizabeth COTERA GONZALES

RECUENTO DE PALABRAS

15728 Words

RECUENTO DE CARACTERES

87155 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

65 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

325.3KB

FECHA DE ENTREGA

Feb 28, 2023 4:39 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Feb 28, 2023 4:40 PM GMT-5

● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos:

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 5% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado		Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría	X	Doctorado	
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	----------	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Escuela Profesional	
Carrera Profesional	
Grado que otorga	
Título que otorga	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en **SUNEDU**)

Nombre del Programa de estudio	Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo
Grado que otorga	Maestro en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

Apellidos y Nombres:	COTERA GONZALES, ELIZABETH							
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	983728957
Nro. de Documento:	22521734					Correo Electrónico:	elizita.cg30@gmail.com	

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:		

Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:						Correo Electrónico:		

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos** según **DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO					
Apellidos y Nombres:	LUGO VILLEGAS, IDO			ORCID ID:	0000-0002-5523-6438			
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento:	22428875

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los **Apellidos y Nombres** completos según **DNI**, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	ORTIZ MOROTE, JESÚS ARTURO
Secretario:	PEREZ NAUPAY, ADALBERTO
Vocal:	GARCIA YALE, FIDEL ALBERTO
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	


5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “EL GRAN MAESTRO” DE PITUMAMA. HUÁNUCO 2022.
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
Maestro en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)



Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2023		
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)		
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	Gestión	Virtual	Sociales		
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	x	Condición Cerrada (*)		
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:		
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una “X” en el recuadro del costado según corresponda):			SI	NO	x
Información de la Agencia Patrocinadora:					

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	COTERA GONZALES, ELIZABETH		Huella Digital
DNI:	22521734		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 25/07/2023			

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.