

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**ENTORNOS VIRTUALES Y DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE
LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN
PRIMARIA, JULIACA 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR:

Br. Dolores, Arnao Arivilca

ASESORA:

Dra. Angelita Giovanna, Effio Ortecho

<https://orcid.org/0000-0002-2156-2147>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

ÍNDICE DE SIMILITUD

ENTORNOS VIRTUALES Y DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, JULIACA 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

ÍNDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Wiener Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	view.genial.ly Fuente de Internet	1%
5	karelis.lacoctelera.net Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	qdoc.tips Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora Académica de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria General

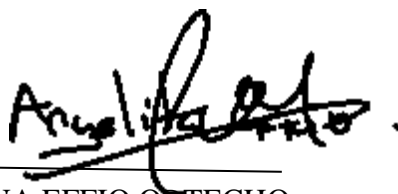
Conformidad del asesor

Yo, Mg. Angelita Giovanna Effio Ortecho con DNI N° 07268125 asesor de la Tesis de Licenciatura titulada: “ENTORNOS VIRTUALES Y DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, JULIACA 2022” presentado por el Br. Dolores Arnao Arivilca De Juliaca Puno con DNI No 02442088:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la Facultad de Humanidades.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 01 de marzo del 2022



Mg. ANGELITA GIOVANNA EFFIO ORTECHO
Asesora

Dedicatoria

A Jovita, mi madre, por enseñarme con el ejemplo, a perseverar en mis metas personales y profesionales.

A Ronald, mi esposo, por ser el compañero de toda mi vida y por su apoyo incondicional para el logro de nuestros objetivos en la vida.

A Ronald Rusbell, Yeni y Cristiano Josue, mis hijos, por ser los motivos de mi superación personal y profesional, que me permiten seguir adelante.

Dolores

Agradecimiento

A Dios, por permitirme el don de la vida y brindarme la oportunidad de superarme profesionalmente, a pesar de esta pandemia que estamos padeciendo en estos momentos difíciles.

A la Universidad Católica de Trujillo, por acogerme y otorgar la oportunidad de continuar consolidando mi competencia profesional.

A los maestros y maestras que han compartido sus conocimientos en las diferentes experiencias de aprendizaje, las cuales me han permitido ascender un peldaño más en el ejercicio profesional.

La autora

Declaratoria de Autenticidad:

Yo Dolores Arnao Arivilca, con DNI. 02442088, egresados del Programa de Estudios de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de educación, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“ENTORNOS VIRTUALES Y DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, JULIACA 2022”**, el cual consta de un dos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizó que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de menos del 25%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora:



Dolores Arnao Arivilca.
DNI:02442088

Índice de contenidos

Portada	1
Autoridades universitarias	ii
Conformidad del asesor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de Autenticidad:	vi
Índice de contenidos	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	14
1.2.1. Problema General	14
1.2.2. Problemas Específicos	14
1.3. Formulación de objetivos	14
1.3.1. Objetivo General	14
1.3.2. Objetivos específicos	15
1.4. Justificación	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes de la investigación	16
2.2. Bases Teóricas científicas	21
2.3. Definición de términos básicos	30
2.4. Formulación de hipótesis	31
2.4.1 Hipótesis general	31
2.4.2 Hipótesis específicas	31
2.5 Operacionalización de variables	32
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	33
3.1. Tipo de investigación	33
3.2. Método de investigación	33
3.3. Diseño de investigación	33
3.4. Población, muestra y muestreo	33

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	35
3.7. Ética investigativa	36
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	37
4.1. Presentación y análisis de resultados	37
4.1.1. Rúbrica de recolección de datos	37
4.1.2. Lista de cotejo	48
4.2. Prueba de hipótesis	51
4.3. Discusión de resultados	52
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	54
5.1. Conclusiones	54
5.2. Sugerencias	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
Referencias	56
ANEXOS	60
Anexo 1: Operacionalización de variables	60
Anexo 2.1: Rúbrica de recolección de datos	61
Anexo 2.2: Lista de cotejo	63
Anexo 3: Validación de instrumentos	63

Índice de tablas

Tabla 1	34
Tabla 2	38
Tabla 3	39
Tabla 4	40
Tabla 5	41
Tabla 6	42
Tabla 7	43
Tabla 8	44
Tabla 9	45
Tabla 10	46
Tabla 11	47

Índice de gráficos

Gráfico 1:	34
Gráfico 2:	38
Gráfico 3:	39
Gráfico 4:	40
Gráfico 5:	41
Gráfico 6	42
Gráfico 7	43
Gráfico 8	44
Gráfico 9	45
Gráfico 10	46
Gráfico 11	47
Gráfico 12	48
Gráfico 13	49
Gráfico 14	50

RESUMEN

El presente estudio denominado Entornos virtuales y dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria, Juliaca 2022; se orientó a través de la investigación científica con el propósito de determinar el uso de los entornos virtuales en cada uno de los componentes del aprendizaje en educación primaria.

Según su finalidad, es una investigación explicativa-descriptiva, porque se requiere conocer la relación que existe entre las variables planteadas, y en la indagación teórica, la cual brindó la consistencia a la investigación. El método cuantitativo, diseño no experimental, muestreo aleatorio estratificado, técnicas de revisión bibliográfica y evaluación de aprendizaje con los instrumentos de rúbricas de recolección de datos, y lista de cotejos. La teoría eje del estudio fueron los entornos virtuales, y los dominios cognoscitivos, psicomotor y afectivo del aprendizaje.

En las conclusiones se ha establecido que existe relación significativa entre los entornos virtuales y los dominios del aprendizaje de la población estudiada corroborada a través del análisis e interpretación de las rúbricas derivadas de los indicadores en las dimensiones informativa, práctica, comunicativa, y tutorial evaluativa; evidenciándose que la gran mayoría conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales, utiliza símbolos propios para la presentación creativa de la información digital, habilidad de búsqueda y selección de información, habilidades de producción propia de sus aprendizajes, muestra de un estilo de comunicación propia en el aula virtual; sin embargo, existe cierto grado de individualismo en el trabajo en equipo, falta de trabajo colaborativo, falta de habilidad de análisis e interpretación de información digital, falta de reflexión crítica de las tecnologías de la información, generación de ludopatías por los distractores de la información en la red, y la falta de valoración del tiempo de estudio virtual.

Palabras clave: Entorno virtual, dominios del aprendizaje, educación primaria.

ABSTRACT

The present study called virtual environments and domains of learning of students in the fifth grade of primary education, Juliaca 2022; It was guided through scientific research with the purpose of determining the use of virtual environments in each of the components of learning in primary education.

According to its purpose, it is an explanatory-descriptive investigation, because it is necessary to know the relationship that exists between the variables raised, and in the theoretical investigation, which provided consistency to the investigation. The quantitative method, non-experimental design, stratified random sampling, literature review techniques and learning evaluation with the instruments of data collection rubrics, and checklist. The main theory of the study was the virtual environments, and the cognitive, psychomotor and affective domains of learning.

In the conclusions, it has been established that there is a significant relationship between the virtual environments and the learning domains of the studied population, corroborated through the analysis and interpretation of the rubrics derived from the indicators in the informative, practical, communicative, and evaluative tutorial dimensions; evidencing that the vast majority know the concepts of accessibility to digital platforms, use their own symbols for the creative presentation of digital information, ability to search and select information, own production skills of their learning, sample of their own communication style in the virtual classroom; however, there is a certain degree of individualism in teamwork, lack of collaborative work, lack of ability to analyze and interpret digital information, lack of critical reflection on information technologies, generation of gambling disorders due to information distractors online, and the lack of appreciation of virtual study time.

Keywords: Virtual environment, learning domains, primary education.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

El presente estudio, en relación a la realidad problemática, permite observar a los entornos virtuales en los dominios del aprendizaje en diversos ámbitos. A nivel internacional, la UNESCO (2020), comparte información que desarrollan en Costa Rica referidos a la educación a distancia por intermedio de su Ministerio de Educación, dónde se da a conocer los lineamientos de los aprendizaje, estudiantes, familias, personal docente y personal administrativo en el desarrollo de la educación a distancia.

Así mismo, la unión europea UNIÓN EUROPEA (2021) da la posibilidad de acceder a información acerca de los entornos virtuales de aprendizaje que se utilizan y desarrollan en los países de Europa en los diferentes niveles educativos, desarrollando capacidades y habilidades, sobre todo en educación primaria.

Complementariamente, WordPress (2015), en su informe considera dentro de las ventajas, los siguientes: Centrada en los intereses y posibilidades de los estudiantes, Estimular el pensamiento crítico, Uso de múltiples medios, Aprendizaje cooperativo, Docente facilitador de aprendizaje y estudiante gestor de aprendizaje, Aprendizaje activo, Aprendizaje exploratorio, Aprendizaje libre y autónomo. En cuanto a las desventajas, podemos resaltar las siguientes: Escasa cobertura tecnológica, Facilismo, No soluciona todos los problemas que se presenta, Problemas técnicos, Falta alfabetización en TICs, Falta seguridad de información, Brechas económicas, Brechas culturales.

Por otro lado, en el ámbito nacional, tomamos como referencia a la Pontificia Universidad Católica del Perú PUCP (2021) hace alcance de la nueva forma de convivir con los estudiantes por el Covid – 19, y la importancia de distinguir entre las sesiones sincrónicas y asincrónicas utilizando estrategias virtualizadas para el logro de aprendizajes.

Finalmente, en el ámbito de la región Puno, DREP (2022) la Dirección Regional de Educación de Puno, contempla en su Proyecto Educativo Regional Concertado 2017-2025, proponer el desarrollo de aprendizajes de calidad con equidad, en función de la calidad de vida garantizando la implementación de tecnología, información y comunicación según el avance de la ciencia en los diferentes niveles educativos.

1.2. Formulación del problema

I.2.1. Problema General

¿De qué manera influye los entornos virtuales en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022?

I.2.2. Problemas Específicos

¿Cómo influyen los entornos virtuales en el dominio cognoscitivo de los estudiantes del quinto grado educación primaria-Juliaca 2022?

¿Cómo influyen los entornos virtuales en el dominio psicomotor de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022?

¿Cómo influyen los entornos virtuales en el dominio afectivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los entornos virtuales en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la influencia de los entornos virtuales en el dominio cognoscitivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.

Determinar la influencia de los entornos virtuales en el dominio psicomotor de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.

Determinar la influencia de los entornos virtuales en el dominio afectivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.

1.4. Justificación

El presente estudio tiene como fin el de incrementar conocimientos sobre la importancia del uso de los entornos virtuales en el aprendizaje, puntualizando en cada uno de sus dominios, propendiendo a realizar una propuesta en base a la sistematización de los resultados, posteriormente utilizarlos no solo como información sino como conocimiento a las áreas educativas porque se estaría demostrando la influencia en los estudiantes en base a sus conductas y la posible generación de ludopatías frente al uso frecuente de éstos recursos informáticos.

El presente trabajo investigativo lo realizamos para dar a conocer las ventajas; y desventajas dentro del cual, controlar la generación de ludopatías en los estudiantes de quinto grado de educación primaria, desarrollando una propuesta del uso de rúbricas validadas en el proceso de evaluación de los dominios del aprendizaje.

La elaboración y aplicación de la propuesta de innovación considerando rúbricas para cada uno de los dominios mediante la metodología científica, las que la ciencia las investiga, cuando se demuestre su efectividad y fiabilidad se podrían utilizar en diferentes estudios referidos a los procesos investigativos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1 A nivel Internacional.

El presente estudio en relación a los antecedentes que se asemejan a las variables estudiadas, en el ámbito internacional, se utilizó la investigación realizada por, Espinoza & Ricaldi (2018) precisan que las Tecnologías de la Información y la Comunicación favorecen la enseñanza; sin embargo, existen limitaciones de conocimiento de los entornos virtuales, utilizaron un estudio descriptivo de revisión bibliográfica, basado en el análisis documental para determinar los beneficios y desventajas de la enseñanza virtual, llegando a la conclusión de que las TIC marcan tendencia al aprendizaje a distancia, a la formación de valores sociales teniendo en cuenta el aislamiento social del estudiante.

A nivel internacional también se tomó como antecedente el trabajo de Mercado, Guarnieri, & Rodríguez (2019) en el que se manifiesta el uso de plataformas educativas online, es un estudio descriptivo, cuyo tema de interés no solo es válido en la formación, sino sobre todo en la socialización de fundamentos para mejorar el sector educación a nivel de la virtualización, llegándose a la conclusión, no todas la herramientas virtuales tienen la opción de búsqueda en los interfaces para el seguimiento de procesos.

El estudio realizado por Morales, A. (2021) buscó analizar en ciencias naturales lo referido a los procesos educativos, similares a la población estudiada, utilizándose un enfoque mixto con un tipo de investigación acción, cuyos resultados muestran la necesidad de la innovación de la práctica docente en la búsqueda de la innovación crítica permanente de los niños, habilidades, capacidades reflejados en la observación, exploración, explicación y argumentación.

Otra investigación que sirvió como antecedente al presente estudio fue desarrollada por Engel, A. (2008) su finalidad era profundizar los procesos en la

construcción del conocimiento dentro de la interacción entre los alumnos en situaciones colaborativas virtuales, y la influencia de parte del profesor en este proceso en los mecanismos interpsicológicos, de ayuda educativa en las secuencias didácticas en contenidos culturalmente establecidos y organizados; la vinculación entre el trabajo colaborativo de los estudiantes y la intervención del profesor; por lo tanto, se realiza un análisis de interactividad. Se usó un estudio múltiple de casos en cuatro secuencias didácticas en dos universidades distintas, la Universitat de Barcelona y la Universitat Oberta de Catalunya, con plataformas diferentes, lográndose resultados que muestran en el proceso de construcción colaborativa la secuencia de fases socio-cognitivas: iniciación, exploración, negociación y construcción, en base a estrategias y procedimientos particulares, existiendo relación entre las fases; también se identifican algunas dimensiones acerca de la influencia del profesor.

Y finalmente, se analizó la investigación realizada por Castellanos, A (2013) y se fundamentó en la necesidad en la Unión Europea del desarrollo de habilidades, actitudes y competencias para adaptarse a los requerimientos de la sociedad actual, buscando la personalización de la enseñanza aprovechando la tecnología propia de la era digital, a través de grupos de control, luego se aplicó la experiencia en otro grupo de estudiantes para comprobar si se cumplían de nuevo la hipótesis o no.

2.1.2 A nivel nacional

En el ámbito nacional consideramos la investigación realizada por Zeta de Pozo (2017) no existen trabajos de investigación similares en el sector educativo; sin embargo, este estudio nos induce a considerar como un aspecto importante para todos los profesionales el desarrollo de la cultura digital; por lo tanto, se sugiere que las instituciones de formación profesional, en este caso de las Universidades e Institutos Superiores Pedagógicos y ESFAS, puedan incluir en los diseños curriculares los paradigmas de la cultura digital que viene a constituir el desarrollo permanente de nuevas capacidades en este área del conocimiento.

En el estudio realizado por Huanca, O. M. (2017) se buscaba determinar la influencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de los dominios matemáticos en estudiantes del quinto grado de educación primaria, fue de tipo experimental con diseño cuasiexperimental con un grupo de control con pruebas de entrada y salida, se determinó que el aprendizaje cooperativo influyó significativamente en los dominios del área de matemática, lográndose mucha motivación, aprendizajes significativos, mejor integración del conocimiento y una mejor interacción entre estudiantes y el docente.

En la zona norte del Perú se planteó un modelo didáctico en base a la investigación realizada por Arévalo, J. G. (2018) en base a un diagnóstico situacional de los procesos de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán, cuyos resultados indican que el 30 % de estudiantes se encuentran insatisfechos con el desempeño del tutor virtual y con la metodología de enseñanza utilizada, como también se determinó la disconformidad con las plataformas virtuales, los medios y materiales usados.

En la ciudad de Lima se desarrolló el trabajo de investigación de Bujaico, M. R. & Gonzales, G. M. (2016) como propósito de estudio se analizó algunas formas de enseñar a aprender que permitan la socialización e integración de los niños de educación primaria similares a la población de estudio, desarrollados en Canto Grande; en la metodología tiene un enfoque cuantitativo, en el nivel descriptivo con un diseño no experimental; concluyendo que se logró desarrollar diversas habilidades sociales que favorecieron en sus relaciones interpersonales que fueron incorporadas en una secuencia didáctica, en algún caso no se permitió que los estudiantes escojan como presentarlo, lo que ocasionó la falta de toma de decisiones en algunos estudiantes.

Finalmente, otro antecedente a nivel de nuestro país, es lo estudiado por Soracruz, I. (2018) resalta que en la actualidad los estudiantes no utilizan estrategias apropiadas, creándose prejuicios sobre las matemáticas que son muy difíciles, lo que

los desmotiva, por lo que, se propuso relacionar la estrategia de los procesos didácticos y cómo aprender materias numéricas en primaria; en cuanto a la metodología utilizada fue en el enfoque cuantitativo, su tipología investigativa experimental, diseñando la investigación cuasi experimental con el uso de prepruebas y postpruebas, de lo que, se concluye que la aplicación del material de mejoramiento de la estrategia de procesos didácticos ha permitido la mejora significativa en aspecto conceptual, procedimental y actitudinal del contenido de Matemática.

2.1.3 A nivel local y Regional

En el ámbito de la región sur de nuestro país consideramos a Pizarro (2017), quién utiliza una variable similar a nuestro tercer objetivo específico, con referencia al estudio en mención se determinó la relación de la dinámica familiar con la predisposición a la ludopatía, llegando a la conclusión del nivel de adicción que tienen demostrándose un gran interés por ingresar a los juegos en red, siendo un distractor del proceso de aprendizaje.

Otro antecedente desarrollado en la Región Puno por Calcina, R. (2019) como propósito de estudio enuncia buscar el nivel de predicamento de programas educativos en relación a la variable planteada para ese estudio y su correspondiente población en una institución del nivel primario en la zona del novísimo distrito de San Miguel, en Puno, validar su hipótesis general estudiada y analizada; como técnicas se usaron: el fichaje, la observación directa, análisis y tratamiento estadístico, se tomó una prueba de entrada y otra de salida con un procedimiento descriptivo e inferencial; llegando a las siguientes conclusiones, que el software educativo influye positivamente en la comprensión lectora de la población estudiada, asimismo, influye en el rendimiento académico por el uso permanente del internet en la presentación de sus trabajos de manera transversal.

En el sector de Laykakota en la ciudad de Puno; Ahumada, J. A. (2020) realizó un trabajo de investigación cuyo propósito era determinar el grado de

correlación entre la comunicación online y el aprendizaje del quinto grado de educación primaria; siendo una investigación de tipo cuantitativo, nivel descriptivo – correlacional simple, lográndose un grado de correlación de Pearson moderado entre las variables estudiadas en los componentes: cognitivo, interaccional y afectivo de la variable comunicación online con diferentes niveles de frecuencia, mientras que las dimensiones de la variable de aprendizaje en el área estudiada está en el promedio esperado realizado a través de la observación de la variable, demostrando la coherencia entre variables y su correspondiente correlación.

También en el ámbito regional se revisó el trabajo desarrollado por Laureano, D. C. (2021) se buscó determinar la influencia del uso de las TIC en la comprensión y producción de textos en estudiantes del 5to grado de educación primaria de un centro educativo de la ciudad de Puno, la investigación se desarrolló en el enfoque cuantitativo, tipo experimental con un diseño cuasiexperimental, se utilizó el estadístico de la t de student , incluyéndose en que el uso de las TIC mejora significativamente el nivel de comprensión y producción de textos en la población estudiada en la zona de Chanu Chanu en Puno, evidenciándose dentro de la experimentación logró incrementar en la media de notas en comparación al promedio del grupo de control.

Finalmente, Limachi, M. P. (2021) usó el aplicativo WhatsApp en el logro de aprendizaje en el área de comunicación en estudiantes del sexto grado de educación primaria en una institución del distrito de Macari en la provincia de Melgar en Puno, cuyo enfoque de investigación es el cuantitativo, niveles de investigación descriptivo y correlacional, considerando la no experimentación en su diseño, utilizando las técnicas de la observación y la encuesta, incluyéndose que el aplicativo no sirvió como un medio de comunicación de fácil acceso entre los docentes y estudiantes, mientras que las herramientas del aplicativo ayuda a desarrollar las competencias y capacidades de Currículo Nacional de la Educación Básica Regular.

2.2. Bases Teóricas científicas

II.2.1 Entornos virtuales

II.2.1.1 Definición.

Según Belloch (2007) se define como una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructurados; por lo tanto, para lograrlo se requiere establecer las posibilidades y limitaciones informáticas que se tiene.

El diccionario de enseñanzas y aprendizaje de lenguas según Dicenlen (2021), lo define como el conjunto de aplicaciones informáticas que requieren de una red, para poder desarrollar sus actividades educativas. Además, hace referencia de que un docente puede elaborar su entorno virtual para lo cual deba hacer uso de diferentes recursos disponibles libremente en la llamada web 2.0, lo que permite compartir contenidos virtuales y lograr la interacción de los usuarios.

Otra definición que se da a los recursos virtuales de aprendizaje está conceptualizada por Euroinnova, (2021) es una estructura basada en la formación e-learning, en inglés Virtual Learning Environment (VLE), conocidas también según esta definición como Learning Management System (LMS), los que se tratan de una aplicación informática estructurada con el objetivo de servir para el entorno del trabajo en la enseñanza virtualizada, con el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación.

II.2.1.2 Características

Para Boneu, (2007) existen cuatro características básicas muy necesarias que cualquier entorno virtual de aprendizaje debe tener:

- Interactividad

Se trata de que los usuarios que usen las plataformas virtuales sean conscientes de que son ellos mismos los protagonistas de ser cada día mejores.

- Flexibilidad

Está referido a la organización que tiene la institución donde se quiere trabajar con los entornos virtuales, que sean funcionales con una adaptación sencilla, fácil y rápida; referida a una estructuración adecuada de los planes de estudio, sus contenidos, como también lo referido a los modelos pedagógicos que se aplican en la institución.

- Escalabilidad

No importa la cantidad de personas que harán uso de las plataformas, éstas deberán funcionar de la misma manera sin interrupciones, con gran capacidad.

- Estandarización

Lograr que todos los componentes de las plataformas permitan una interacción fluida, con posibilidades de importación o exportación, incluso de cursos íntegros todos en un formato estándar, que permita la comunicación efectiva y uso formidable de todos los recursos disponibles.

El mismo autor hace referencia de la importancia de utilizar además otras características generales que tiene que ver con los entornos virtuales de aprendizaje, dentro de ellos están:

- Características técnicas

- Tipo de licencia:

Si es propio, o puede ser gratuito, y que mejor se cuente con código abierto, para tener accesibilidad.

- Idioma:

Es importante contar permanentemente con un soporte de internacionalización o la denominada arquitectura multi idioma.

- Sistema operativo y tecnología empleada:

Definir en la organización con qué sistema operativo se trabajará, y qué características deben tener los equipos a utilizar en las plataformas digitales.

- Documentación de apoyo:

Tener a la mano los manuales de funcionamientos de los diferentes programas y equipos y su uso para el conocimiento de los usuarios de la organización.

- Comunidad de usuario:

Los entornos virtuales necesariamente deben tener el apoyo de comunidades científicas dinámicas de usuarios y expertos en tecnología.

- Características pedagógicas

En este caso se debe tener los entornos digitales que permitan concretar diferentes tareas, como:

- La realización de múltiples tareas referidos a la gestión y administración.
- Garantizar la interrelación de los usuarios a través de una buena comunicación.
- Seleccionar adecuadamente los contenidos, desarrollarlos e implementarlos.
- La generación de múltiples actividades con interactividad.
- Generar e implementar una serie de estrategias colaborativas.
- Estandarizar los procesos evaluativos y el seguimiento de los usuarios.
- Cada usuario logra una personalización del entorno virtual adaptado a sus propias necesidades y perspectivas.

Según, Euroinnova (2021), las principales características rescatando sus principales fortalezas, se pueden considerar a las siguientes:

- El entorno virtual es intangible.
- Basado en las tecnologías de la información y la comunicación.

- Debe ser accesible en espacio y tiempo a través de algún dispositivo conectado a internet.
- Su composición está conformada por aplicaciones y programas informáticos, que les permite brindar soporte en los procesos educativos, garantizando la interacción de la comunidad educativa y los contenidos didácticos multimedia.

II.2.1.3 Plataformas virtuales

Como lo manifiesta y enumera Belloch (2007), la formación virtual usa programas específicos, los que se conocen más comúnmente como plataformas de formación virtual o simplemente, plataformas virtuales.

Por su finalidad, existe una clasificación amplia en los entornos virtuales, dentro de ellos se tienen los siguientes según hace referencia la autora en mención:

- Portales de distribución de contenidos.
- Entornos de trabajo en equipo o colaborativo.
- Los sistemas de gestión de contenidos.
- Los sistemas de gestión del conocimiento o entornos virtuales de aprendizaje.
- Los sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje.

Y en lo referente a las plataformas Web que surgieron en la década de los 90 del siglo pasado, existen plataformas comerciales y otras que

son de software libre y código abierto, dentro de las que destacan las siguientes:

- Plataformas comerciales:
 - WebCT o Blackboard.
 - First Class.
 - eCollege.

- Plataformas open source o de código abierto.
 - ATutor.
 - Chamilo.
 - Claroline.
 - Docebo.
 - Dokeos.
 - LRN.
 - FLE3.
 - Moodle.
 - Olat.
 - Sakai.

II.2.1.4 Ventajas

Dentro de las ventajas más importantes que se puede resaltar esta lo indicado por Euroinnova (2021), basados en la enseñanza y en el proceso de aprender en lo que se busca la formación de las comunidades sociales, y se enuncian las siguientes:

- Tienen variedad de formas de interactuar y comunicarse.
- En las tecnologías en las que se basan se genera un entorno flexible en su aprendizaje, siendo parte en cualquier momento y desde cualquier lugar.
- Es un soporte idealizado para docentes y estudiantes que les permite una comunicación e interacción.
- Cada estudiante establece su propio ritmo, su propia estrategia de aprendizaje, enseñándole a ser autónomo sin descuidar la colaboración entre estudiantes o en lo relacionado a la búsqueda de información adicional que refuercen sus aprendizajes.
- En lo que tiene que ver con los contenidos didácticos disponibles, éstos se complementan y se van reforzando con los contenidos multimedia que permite el mundo digital a través de figuras, audios, vídeos interactivos, imágenes, etc.

II.2.2 Aprendizaje

II.2.2.1 Definición

Para definir adecuadamente el presente término, nos remitimos a Schunk D. H. (2012), aprender tiene que ver con construir y modificar nuestro conocimiento, habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Y está basado en los siguientes criterios:

- El aprendizaje implica un cambio en la conducta siendo inferencial porque no se observa de manera directa, se ve a través de resultados.
- El aprendizaje perdura a lo largo del tiempo, se orienta en la probabilidad de asegurar los cambios y que estos no sean temporales.
- El aprendizaje ocurre por medio de la experiencia, considerando los procesos del desarrollo humano en contraposición a que se adquieran por herencia.

II.2.2.2 Teorías del aprendizaje

Schunk D. H. (2012) En su libro Teorías del Aprendizaje. Una perspectiva educativa contempla las siguientes teorías:

- Neurociencia del aprendizaje, a pesar de no ser considerada aún como una teoría del aprendizaje, aporta mucho conocimiento nuevo del comportamiento neuro cerebral en el desarrollo humano.
- Conductismo, el fundamento principal era el estudio de la conducta, desde los postulados de Watson considerado como el padre del conductismo moderno, luego con el aporte de Hunt considerando al ambiente, y las teorías del condicionamiento del aprendizaje, como el condicionamiento operante formulado por Skinner o el condicionamiento clásico de Pavlov, y el condicionamiento contiguo de Guthrie.
- Teoría cognoscitiva social, se destacan los aportes de James, quién creía que la imitación era la principal responsable de la socialización; sin embargo, Piaget creía que el desarrollo humano permitía la adquisición de esquemas o estructuras cognoscitivas en base a la experiencia previa. Como sabemos los aportes importantes de Vigotsky, con su teoría histórico social como fundamento que por naturaleza el ser humano es un ser social, hace alcances muy importantes referidos al aprendizaje.

- Teoría del procesamiento de la información, estas se enfocan en la manera en que el ser humano pone atención a los eventos que ocurren en el ambiente, codificando la información que se aprenderá, considerando la memoria como unidad de almacenamiento, el que se recupera cuando se necesite.

II.2.2.3 Dominios del aprendizaje

Según Rivas, M. (2008) considera como componentes que conforman la actitud a los aspectos: cognitivos, afectivos y conductuales, que deban estar estrechamente relacionados, porque en las situaciones en que se rompe el equilibrio entre los mismos, se generarán inconsistencias desestabilizadoras o conflictos sociocognitivos en el aprendiz.

- Las estrategias cognitivas permiten la adquisición de nueva información, organizarla, recuperarla o activarla, utilizando en la memoria semántica, siendo procesos de regulación y control del aprendizaje y pensamiento en general; elaborando diagramas, resúmenes, etc.
- El cambio de actitudes es importante en el aprendizaje humano, por ser una predisposición o tendencia a la acción como estados mentales adquiridos y relativamente estables que afectan al comportamiento humano.
- El desarrollo de las destrezas motrices o habilidades sensorio-motrices hace posible la ejecución fluida de operaciones musculares.

Por otro lado, Razo O. (2017) considera a los dominios del aprendizaje como los siguientes:

- El dominio cognoscitivo que incluye lo que el estudiante es capaz de reproducir algo que ha sido aprendido con anterioridad; en otros términos: la capacidad para resolver problemas y las técnicas para operar en su resolución.

- El dominio psicomotor o procedimental según la Taxonomía de Harrow comprende movimientos segmentarios (reflejos), movimientos fundamentales (locomotores), aptitudes perceptivas (discriminación cinestésica, visual, auditiva, táctil, aptitudes coordinadas), cualidades físicas (resistencia, fuerza, soltura, agilidad), movimientos (destreza adaptativa simple, compuesta, compleja), y comunicación (movimiento expresivo, interpretativo).
- Y el dominio afectivo, por lo general se interesa por los sentimientos, valores aprendidos y emociones que caracterizan a las personas, convirtiéndolas en únicas y distintas los unos de los otros”.

2.3. Definición de términos básicos

Internet

Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación. REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2021).

Google

Es la página web más popular del mundo y el motor de búsqueda más utilizado a nivel mundial. Se trata de una organización subsidiaria de la multinacional americana Alphabet Inc, que gira en torno al popular motor de búsqueda de la empresa. ConceptoDefinición (2021).

Android

Es un sistema operativo creado para dispositivos móviles, por lo general con pantalla táctil en tablets, celulares, relojes, automóviles y otras maquinarias; fue creada por Android Inc., que luego lo adquirió Google en el 2005, se basa en los principios de Linux, como programa libre, y también en Unix. Inicialmente fue creado para promover estándares abiertos en teléfonos y ordenadores móviles. Definición.DE (2021).

Competencia digital

Las competencias digitales son tan importantes como la lectoescritura, el cálculo, el pensamiento crítico e innovación, la solución a problemas complejos, la capacidad de colaborar y las capacidades socioemocionales. UNESCO (2018).

Rúbrica

Es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o producto, siendo su finalidad la de dar al estudiante un feedback (resultado) informativo sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales. Liarte R. (2015).

Estudiante

Es el término que denomina al individuo que se encuentra realizando estudios en una institución académica. DefiniciónABC (2021).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los entornos virtuales influyen significativamente en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

2.4.2 Hipótesis específicas

Los entornos virtuales influyen positivamente en el dominio cognitivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

Los entornos virtuales influyen positivamente en el dominio procedimental de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

Los entornos virtuales influyen positivamente en el dominio actitudinal de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

2.5 Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Variable independiente Entornos virtuales	Los entornos virtuales son “un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y la información en el que se desarrollan procesos de enseñanza – aprendizaje” Mestra, U. y otros (2007)	La variable será analizada mediante la aplicación de una rúbrica (escala de Likert) a los estudiantes de quinto grado de la IEP 70545 de Juliaca, por el cual se realizó un diagnóstico de conductas y expectativas de la población de estudio.	Informativa Práctica Comunicativa Tutorial y Evaluativa	Recursos: Textos Animaciones Enlaces Actividades y Experiencias: Individual y colectiva Interacción social: Estudiantes y docentes Seguimiento y valoración		Rúbrica de recolección de datos	Escala de Likert
Variable dependiente Dominios de aprendizaje	Dominio cognoscitivo, capacidad para resolver problemas; dominio psicomotor, movimientos, aptitudes perceptivas, cualidades físicas; y el dominio afectivo, se interesa por los valores aprendidos y emociones que caracterizan a las personas. Razo O. (2017)	La variable será evaluada mediante la aplicación de rúbricas para cada uno de los dominios (conceptual, procedimental y actitudinal), lo que permitirá determinar el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria en la institución referida.	Cognoscitivo Psicomotor Afectivo	Conocimiento Comprensión Aplicación Análisis Síntesis Evaluación Imitación Manipulación Precisión Control Automatización Creatividad Recepción Respuesta Valoración Organización Caracterización		Lista de cotejos	Sí / No

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El presente estudio, según su finalidad, es una investigación de tipo explicativo, porque se requiere conocer la causa o efecto de las variables de estudio. Hernández (2018).

El tipo de investigación fue explicativo – descriptivo, porque se analizó, describió y se obtuvo información de interés con un análisis detallado de los aspectos más importantes de la investigación.

3.2. Método de investigación

La metodología es cuantitativa que permite la intervención de datos cuantificables, por lo que, trabajan con diferentes universos, cuyos datos se pueden jerarquizar, medir o categorizar a través de análisis estadísticos y ayuda a descubrir patrones y relaciones, así como a realizar generalizaciones. QuestionPro (2021).

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es el no experimental, porque se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos según lo indica Valderrama, S. (2013)

3.4. Población, muestra y muestreo

La población está conformada por 117 estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública 70545 Túpac Amaru de la ciudad de Juliaca, distribuido de la siguiente manera:

- Quinto A: 30 estudiantes
- Quinto B: 29 estudiantes
- Quinto C: 30 estudiantes
- Quinto D: 28 estudiantes

Se utilizó el muestreo aleatorio estratificado que consiste en considerar categorías típicas diferentes entre sí (estratos) que poseen gran homogeneidad respecto a alguna característica, y por necesidad, será de 30 estudiantes; y con afijación proporcional, pues tiene una representación proporcional de todas las secciones de la muestra.

$$n_i = n (N_i / N) ; i = 1,2, \dots , r$$

Donde: n_i = Tamaño del estrato i en la muestra.

n = Tamaño total de la muestra.

N_i = Tamaño del estrato n_i en la población.

N = Tamaño total de la población.

De donde se obtuvo lo siguiente:

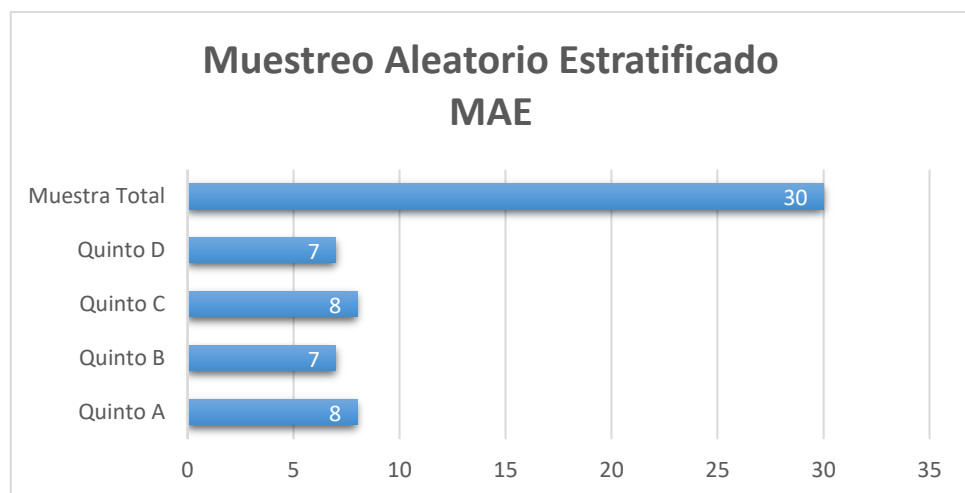
Tabla 1

Muestreo Aleatorio Estratificado-MAE

Grado y Sección	Muestreo Estratificado
Quinto A	8
Quinto B	7
Quinto C	8
Quinto D	7
Muestra Total	30

Gráfico 1:

Muestreo Aleatorio Estratificado MAE



3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas:

Se utilizó para recoger la información a la revisión bibliográfica y evaluación de aprendizaje, cómo las cuales brindaron la información que permitió describir y consolidar la teoría científica según Landeau (2007).

Instrumentos:

Por otro lado, la información recogida, se realizó utilizando los instrumentos de rúbricas de recolección de datos y lista de cotejos; las cuales permitieron extraer la información relevante asociada a los componentes de las variables de investigación que además está asociada a los objetivos de estudio.

Según Andrade H. (2010), el uso de rúbricas para evaluar, ayuda a tomar conciencia de la diferencia entre una evaluación para el aprendizaje y una evaluación que tiene como única finalidad la calificación numérica de unos resultados. Para Liarte, R. (2015), las rúbricas permiten recopilar información sobre el aprendizaje del estudiante y su progreso, tanto del producto final como de todo su proceso de aprendizaje; además, señala a través de interrogantes lo siguiente: ¿Aprendemos igual que nuestros antepasados?, ¿Evaluamos igual?; por lo tanto, con este nuevo instrumento obtendremos información necesaria para si ese acercamiento se está produciendo o no y reconducir el proceso para que sea más eficaz, como un alcance de una nueva forma de hacer investigación.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La técnica a utilizar en el procesamiento y análisis de datos es la escala de Likert, por el análisis de datos nominales sencillos y transparentes, para lo la prueba estadística se utilizó el estadístico de la t de Student con una sola cola, como se recomienda para efectos de trabajos de investigación con una población menor o igual a 30, como es nuestro caso.

3.7. Ética investigativa

El estudio en relación a las consideraciones éticas se centró según Hernández (2018) bajo los siguientes principios:

Principio de autenticidad, porque se consideró información auténtica basada en datos que reflejan la realidad del estudio, el cual le otorga originalidad a la investigación.

Principio de confidencialidad, porque la información consignada en el estudio no divulga datos personalizados sino por el contrario la información revela datos generales y conclusiones a las que arribaron las fuentes consultadas.

Principio de derecho de autoría, porque la información consignada respetó la autoría de las fuentes consultadas a través de las citas y referencias utilizando las normas APA séptima edición.

Principio de beneficencia, porque la información recabada permitirá ser utilizada en beneficio de mejorar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en educación primaria.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

5. 4.1.1. Rúbrica de recolección de datos

Una vez aplicado el instrumento de la rúbrica de recolección de datos a los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Pública N° 70545 Túpac Amaru; considerando cinco dimensiones con sus correspondientes indicadores, que se detallan a continuación:

- Dimensión Informativa
 - Indicadores
 - Textos
 - Animaciones
 - Enlaces
- Dimensión Práctica
 - Indicadores
 - Actividades
 - Experiencia
 - A nivel individual
 - A nivel colectivo
- Dimensión Comunicativa
 - Indicadores
 - Interacción social
 - Docentes y estudiantes
- Dimensión Tutorial y Evaluativa
 - Indicadores
 - Seguimiento y valoración

Toda esta información se puede visualizar en un contexto más amplio y a detalle en el Anexo 2: Rúbrica de recolección de datos.

Los resultados se muestran en tablas con su correspondiente gráfico para un mejor entendimiento, y es como siguen:

Tabla 2

Utiliza procesadores de texto

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	5	17
Bueno	11	37
Regular	10	33
Deficiente	4	13
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

En la tabla precedente se muestran los resultados del indicador **Textos** que corresponde a la dimensión **Informativa**; así: 5 estudiantes que representa el 17% tiene un nivel de logro Excelente; Bueno son 11 con un 37%; Regular 10 estudiantes con 33%; sólo 4 niños tienen un nivel de logro deficiente con un porcentaje de 13%.

Esto nos demuestra que la mayor parte de los niños tienen un nivel de logro Bueno en la utilización de procesadores de textos.

Gráfico 2:

Utiliza procesadores de texto

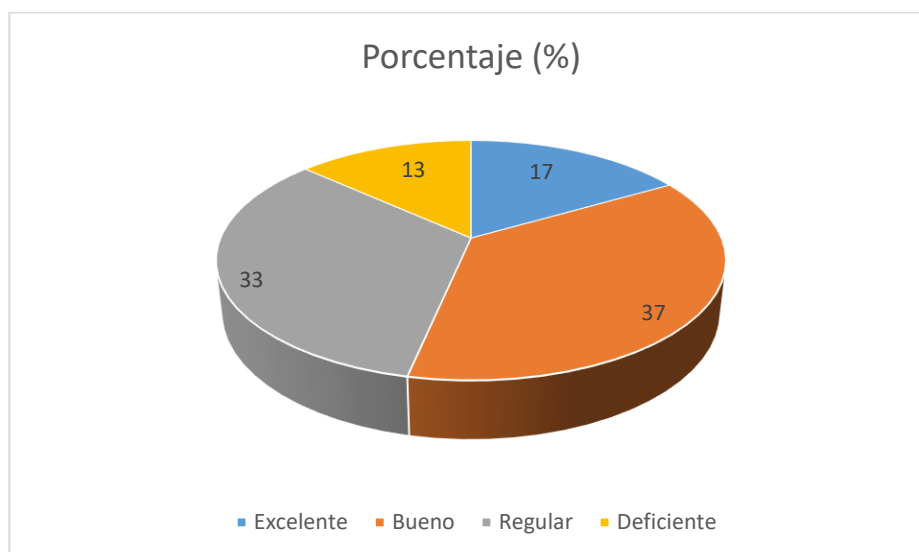


Tabla 3

Conocimiento de programas Power Point y Scrack

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	3	10
Bueno	7	23
Regular	13	43
Deficiente	7	23
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

En la tabla 3 se presentan los resultados del indicador **Animaciones** que corresponde a la dimensión **Informativa**; apreciamos que 3 estudiantes que representan el 10% tiene un nivel de logro Excelente; 7 estudiantes que viene a ser el 23%; 13 estudiantes que representan el 43% muestra un nivel de logro Regular; y 7 estudiantes que equivalen al 23% su nivel de logro es deficiente.

Esto significa que la gran mayoría requiere reforzamiento en el conocimiento de programas Power Point y Scrack, como refleja los niveles de logro Regular y Deficiente.

Gráfico 3:

Conocimiento de programas Power Point y Scrack

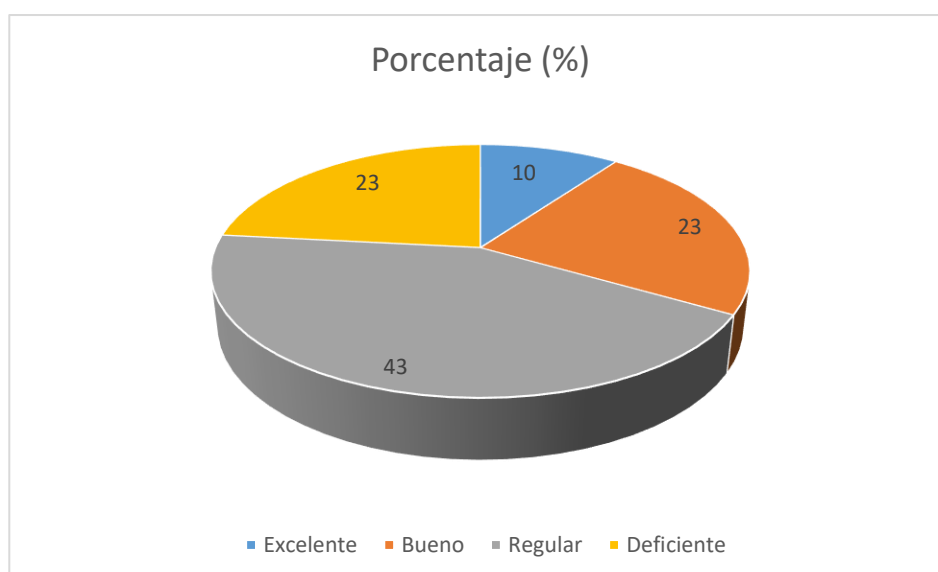


Tabla 4

Uso de plataformas para videoconferencias en Google meet y zoom

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	7	23
Bueno	13	43
Regular	6	20
Deficiente	4	13
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

Los resultados presentados en la tabla anterior del indicador **Enlaces** que corresponde a la dimensión **Informativa**, se visualiza a 7 niños los que representan el 23% muestra un nivel de logro Excelente; 13 estudiantes obtienen Bueno como nivel de logro; 6 estudiantes con un 20% de forma regular, y sólo 4 estudiantes de forma deficiente.

Lo que significa que un número importante, que refleja un 66%, muestran niveles de logro entre Excelente y Bueno en el uso de plataformas para videoconferencias en Google meet y zoom.

Gráfico 4:

Uso de plataformas para videoconferencias en Google meet y zoom

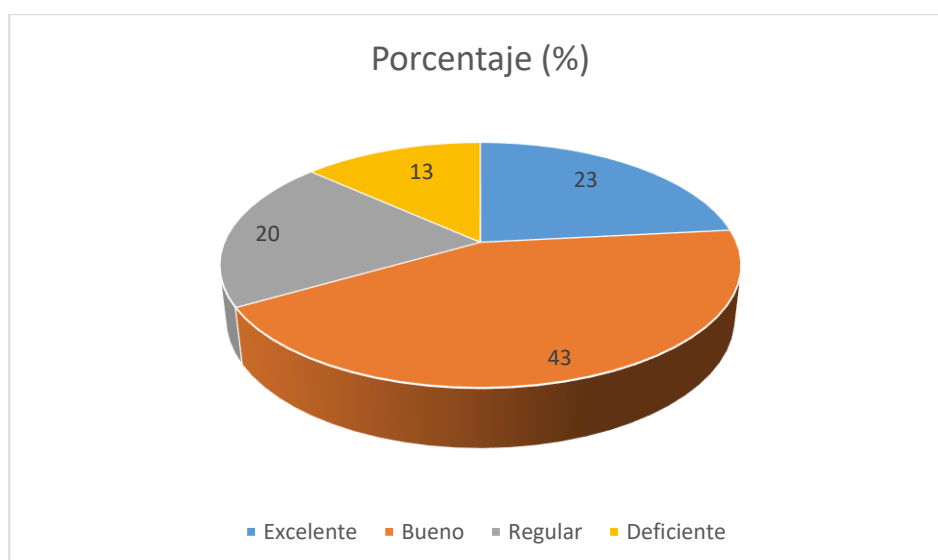


Tabla 5

Habilidades para organizar la información

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	5	17
Bueno	7	23
Regular	10	33
Deficiente	8	27
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

De acuerdo a la rúbrica indicada en la tabla 5 se presentan los resultados del indicador **Actividades** que corresponde a la dimensión **Práctica**; vemos que 5 estudiante con un 17% tiene un nivel de logro Excelente, acompañado de 7 estudiantes con nivel de logro Bueno que representa el 23%; frente a 10 estudiantes con un equivalente a 33%; y finalmente 8 estudiantes que representa a un 27%.

Deducimos que la mayoría tiene limitaciones para organizar la información, sumado a un porcentaje también importante que refleja un nivel de logro inferior.

Gráfico 5:

Habilidades para organizar la información

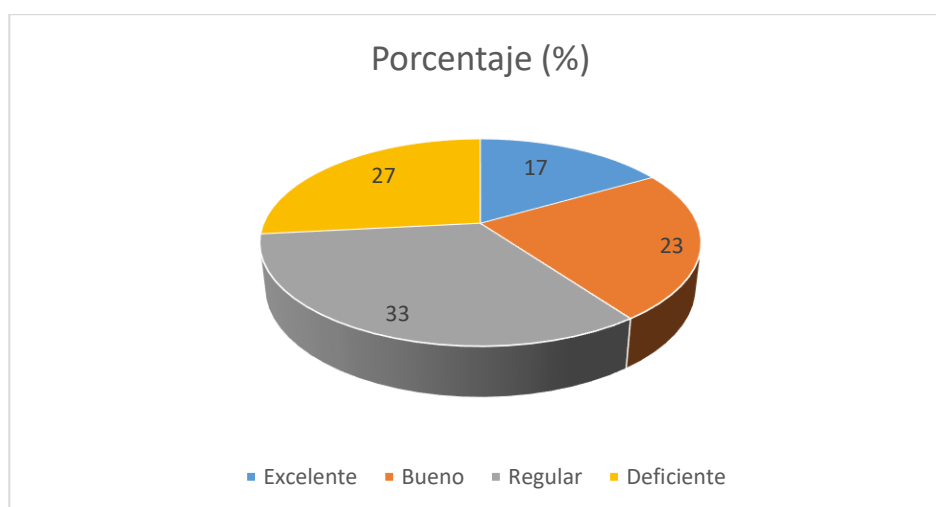


Tabla 6

Uso del internet y computadora

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	8	27
Bueno	12	40
Regular	7	23
Deficiente	3	10
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

Dentro de la dimensión **Práctica** se tiene también el indicador **Experiencia** lo que se muestra en la Tabla 6; 8 estudiantes con un 27% muestra un nivel de logro Excelente; 12 estudiantes que representa un 40% tiene un nivel de logro de Bueno; un 23% que tiene una frecuencia de 7 muestra un nivel de logro Regular; sólo 3 estudiantes cuya equivalencia es de 10% tiene un Deficiente nivel de logro.

Por lo tanto, podemos visualizar que la gran mayoría tiene dominio en el uso del internet y computadora, como vemos en el gráfico representan los mayores porcentajes los niveles de logro Bueno y Excelente.

Gráfico 6

Uso del internet y computadora

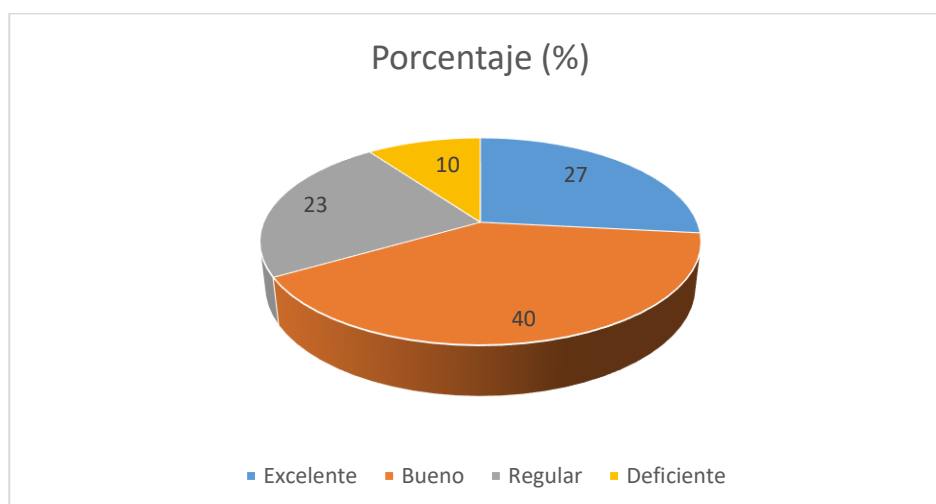


Tabla 7

Realiza trabajos individuales

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	8	27
Bueno	12	40
Regular	8	27
Deficiente	2	7
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

En la tabla 7 se presentan los resultados de la dimensión **Práctica** en su indicador **A nivel individual**; vemos que 8 estudiantes que equivale a 27% tiene un nivel de logro Excelente; 12 estudiantes Bueno con un 40%; otros 8 estudiantes Regular con un equivalente a 27%; y sólo 2 estudiantes, vale decir sólo el 7% muestra un nivel de logro Deficiente.

Analizando deducimos que existe un fuerte arraigo a realizar trabajos individuales, cómo se observa en el Gráfico 7 es un elevado porcentaje los que muestran Excelencia y Bueno como nivel de logro.

Gráfico 7

Realiza trabajos individuales

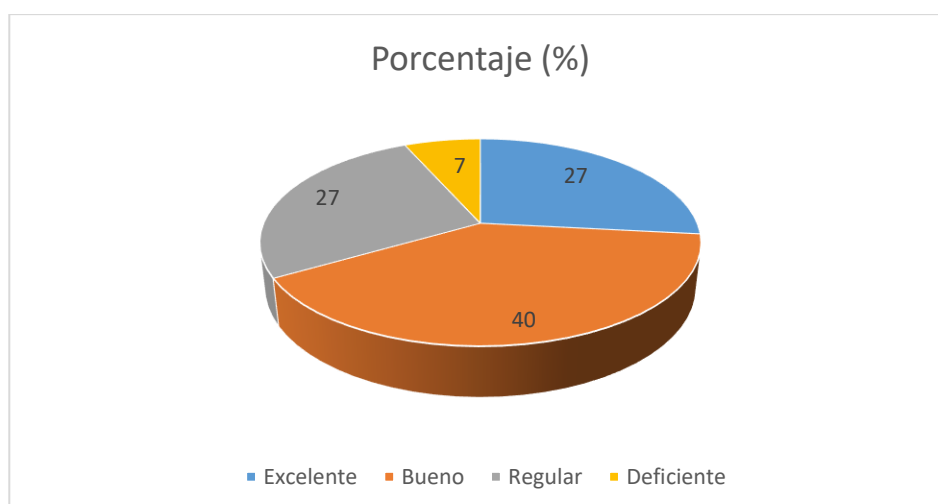


Tabla 8

Trabajo colaborativo

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	7	23
Bueno	6	20
Regular	14	47
Deficiente	3	10
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

Analizando los datos de la tabla precedente del indicador **A nivel colectivo** que corresponde a la dimensión **Práctica**; de los cuáles 7 estudiantes muestran un nivel de logro Excelente con un 23% , 6 estudiantes con un 20% Bueno, un porcentaje importante de 47 con un frecuencia de 14 estudiantes tienen un nivel de logro Regular; y sólo 3 estudiantes Deficiente que equivale a un 10%.

Denota claramente que hay aún resistencia a desarrollar el trabajo colaborativo, pero que están en proceso, como se observa en el Gráfico 8, en un nivel de logro Regular.

Gráfico 8

Trabajo colaborativo

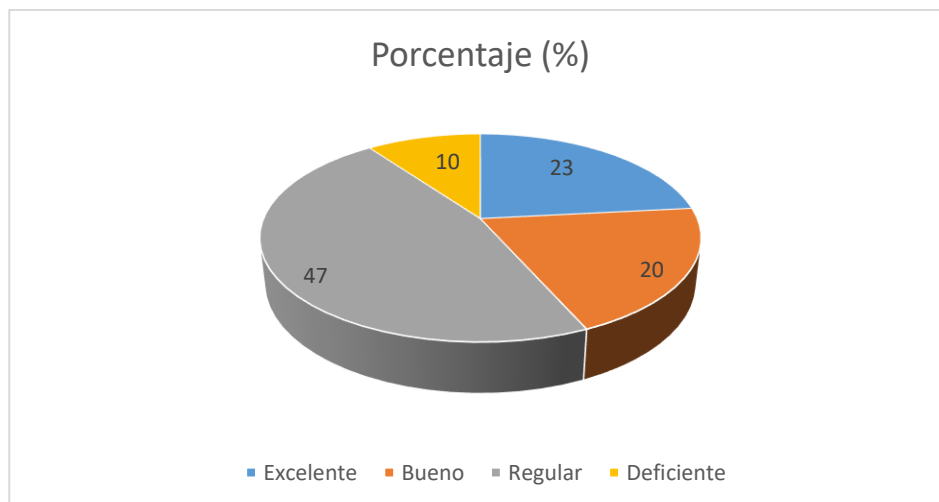


Tabla 9

Trabajo en equipo

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	7	23
Bueno	5	17
Regular	15	50
Deficiente	3	10
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

En la tabla 9 se presentan los resultados del indicador **Interacción social** que corresponde a la dimensión **Comunicativa**; 7 estudiantes con un 23% tiene un nivel de logro Excelente, 17% con una frecuencia de 5 estudiantes muestra un nivel de logro Bueno; el 50% muestra un nivel de logro Regular con una frecuencia importante de 15 estudiantes; y sólo 3 estudiantes que equivale a 10% tiene un nivel de logro Deficiente.

Esto nos demuestra que están en proceso de generar trabajo en equipo dentro de la interacción social la mitad de los estudiantes con un nivel de logro de Regular, expresado también en el Gráfico 9.

Gráfico 9

Trabajo en equipo

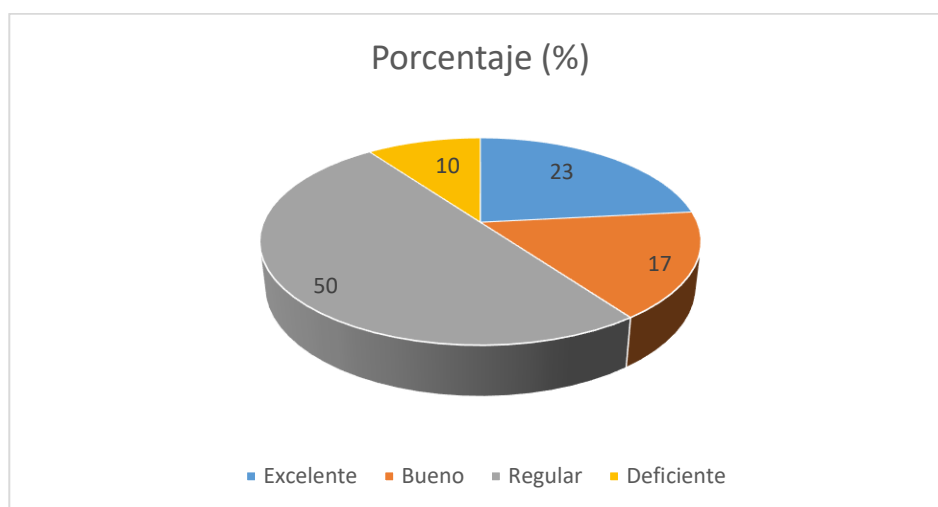


Tabla 10

Interrelación docente - estudiante

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	13	43
Bueno	11	37
Regular	4	13
Deficiente	2	7
TOTAL	30	100

Análisis e interpretación:

En la tabla 10 se presentan los resultados del indicador **Docentes y estudiantes** que corresponde a la dimensión **Comunicativa**, un elevado 43% con una frecuencia de 13 estudiantes muestra un nivel de logro de Excelente; un importante 37% tiene un nivel de logro de Bueno con una frecuencia de 11 estudiantes; 4 estudiantes que representan un 13% tiene un nivel de logro de Regular; y sólo 2 estudiantes equivalente al 7% es Deficiente.

En esta tabla y gráfico apreciamos un porcentaje superlativo de interrelación docente – estudiante entre los niveles de logro Excelente y Bueno, generando confianza en los estudiantes por la buena comunicación con su docente.

Gráfico 10

Interrelación docente - estudiante

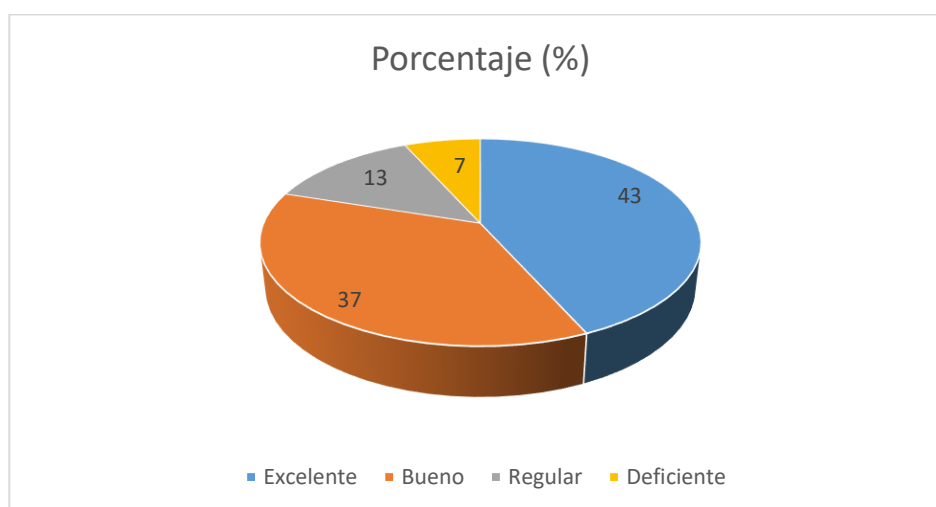


Tabla 11

Estrategias de seguimiento y evaluación

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje (%)
Excelente	14	47
Bueno	10	33
Regular	5	17
Deficiente	1	3
TOTAL	30	100

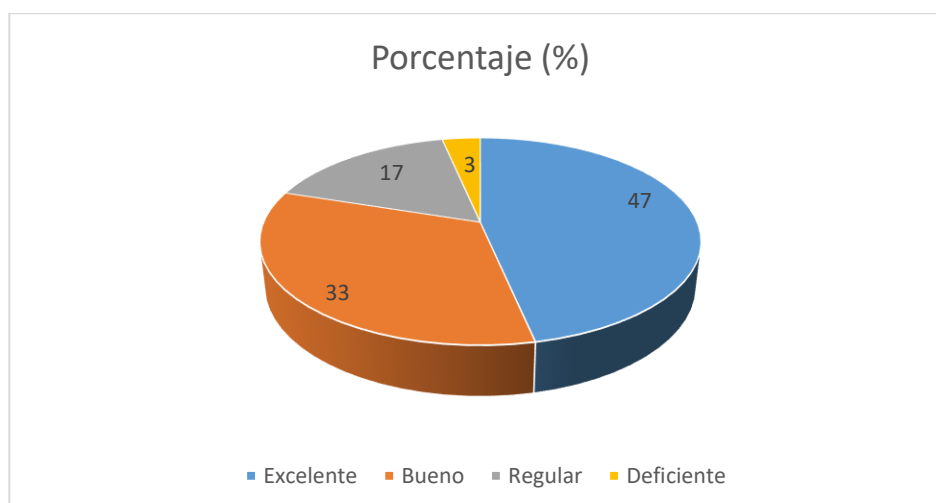
Análisis e interpretación:

Y finalmente, en la tabla 11 se presentan los resultados del indicador **Seguimiento y valoración** que corresponde a la dimensión **Tutorial y evaluativa**; 14 estudiantes con un equivalente a 47% tiene un nivel de logro Excelente, 10 estudiantes Bueno que representa un 33%; 5 estudiantes de forma Regular con un 17%; y sólo un estudiante con un 3% de forma Deficiente.

Esta tabla nos ayuda a comprender que las estrategias de seguimiento y evaluación propuestas por el docente repercute positivamente en los estudiantes como se puede observar también en el Gráfico 11.

Gráfico 11

Estrategias de seguimiento y evaluación

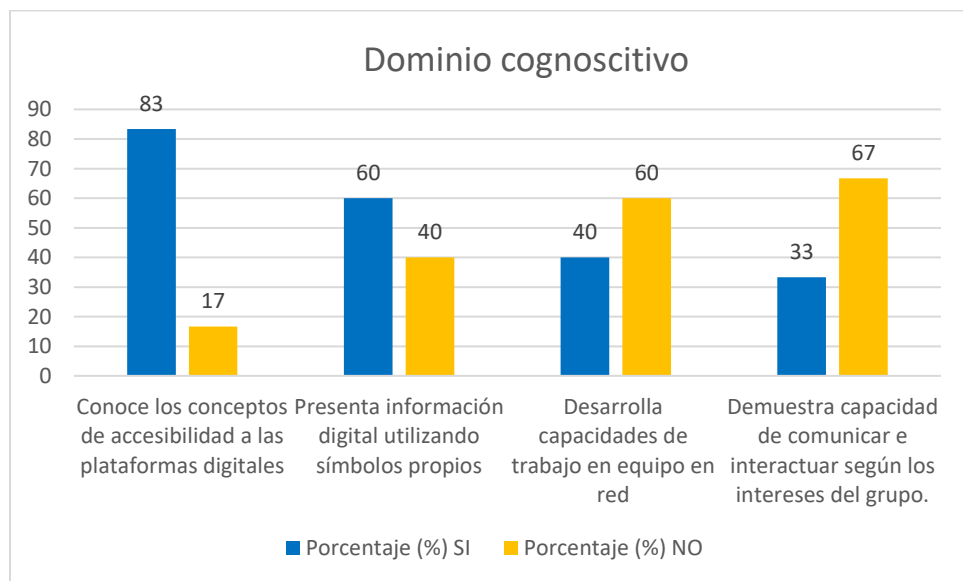


6. 4.1.2. Lista de cotejo

Es otro de los instrumentos usados en el presente estudio que está referida a la variable dependiente dominios de aprendizaje, cuyos resultados se muestran enseguida:

Gráfico 12

Dominio cognoscitivo

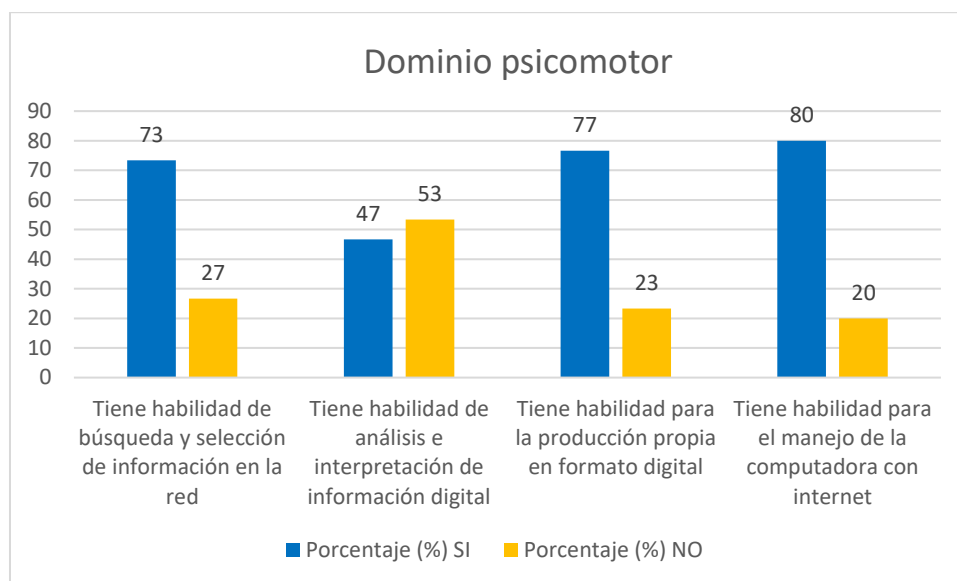


Análisis e interpretación:

En el gráfico 12 se presentan los resultados de los criterios del dominio cognoscitivo, donde el 83% conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales y un porcentaje minoritario de 17% no lo conoce. Un 60% utiliza símbolos propios para la presentación de la información digital, demostrando cierto grado de creatividad frente a un 40% que lo presenta de forma convencional. Sobre el desarrollo de capacidades de trabajo en equipo un 40% lo realiza frente a un 60% contrariamente, lo que significa la dependencia aún del individualismo. Similarmente un 33% demuestra tener capacidad de comunicar e interactuar para los intereses del grupo, y un 67% no lo hace, evidenciándose un arraigado individualismo.

Gráfico 13

Dominio psicomotor

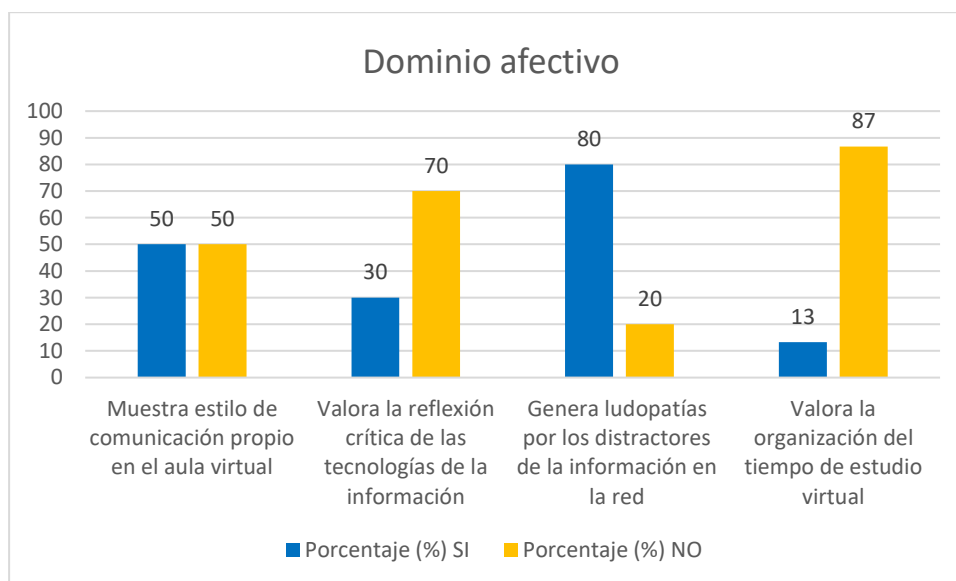


Análisis e interpretación:

En el gráfico 13 se presentan los resultados de los criterios del dominio psicomotor, demostrándose que una gran mayoría que representa el 73% tiene habilidad de búsqueda y selección de información en la red frente a un 27%. Respecto de la habilidad de análisis e interpretación de información digital sólo un 47% lo demuestra frente a un 53% que no lo hace, reflejando la falta de análisis crítico para una mejor interpretación. Cuando se les brinda un formato digital para la producción propia un 77% desarrolla esta habilidad frente a un 23% que tiene limitaciones. La gran mayoría representado por un 80% tiene habilidad para el manejo de la computadora con internet, frente a un 20% que no tiene sobre todo acceso a esta herramienta.

Gráfico 14

Dominio afectivo



Análisis e interpretación:

En el gráfico 14 que corresponde al dominio afectivo podemos visualizar un término medio del 50% de la muestra de estilo de comunicación propia en el aula virtual. Con referencia a la valoración de la reflexión crítica de las tecnologías de la información sólo un 30% lo realiza, y un 70% no demuestra una reflexión crítica de las tecnologías de la información. En este gráfico también podemos observar algo interesante que, una gran mayoría representada por un 80% genera ludopatías por los distractores de la información en la red, se distraen muy fácilmente, frente a un mínimo 20% que es consciente del trabajo que se le asigna en una determinada sesión. Y por ello también, se corrobora con los resultados del último criterio afectivo evaluado sobre la valoración del tiempo de estudio virtual, sólo un 13% lo realiza, frente a un enorme 87% que se deja llevar por el descontrol del tiempo.

4.2. Prueba de hipótesis

a) Planteamiento de hipótesis:

Hipótesis nula H_0 : Los entornos virtuales no influyen significativamente en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

Hipótesis alterna H_a : Los entornos virtuales influyen significativamente en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.

b) Nivel de significancia o riesgo:

$$\alpha = 0.05 = 5\%$$

$$1 - \alpha = 0.95 = 95\%$$

$$n = 30$$

$$gl = n - 1; 30 - 1 = 29$$

$$\text{Valor crítico} = t \text{ de tabla} = 1.699$$

$$t_c = 1.96$$

c) Decisión estadística:

Se acepta H_0 si $t_c < 1.699$

Se rechaza H_0 si $t_c \geq 1.699$

d) Conclusión estadística:

Con el resultado obtenido se finaliza dando a conocer, la hipótesis nula es rechazada, por el valor mayor obtenido; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna, es decir, que los entornos virtuales influyen significativamente en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado educación primaria.

4.3. Discusión de resultados

El resultado que se obtuvo en la prueba estadística, se puede constatar que se cumple lo establecido en el objetivo general del presente trabajo de investigación donde los entornos virtuales influyen significativamente en los dominios de la población estudiada, estos resultados son similares a los encontrados por Espinoza & Ricaldi (2018) quienes precisan que las Tecnologías de la Información y la Comunicación favorecen la enseñanza; sin embargo, existen limitaciones de conocimiento de los entornos virtuales.

En base al resultado obtenido referente a los entornos virtuales y los dominios del aprendizaje, estos resultados son similares a los mencionados por Laureano, D. C. (2021) quién también utilizó sé el estadístico de la t de Student , llegando a la conclusión de que el uso de las TIC mejora significativamente el nivel de comprensión y producción de textos en la población estudiada en la zona de Chanu Chanu en Puno, evidenciándose que el grupo experimental logró un incremento en el promedio de notas en comparación a los promedios que obtuvieron los del grupo de control.

Analizando lo investigado por Calcina, R. (2019) en caso similar aceptamos lo relacionado a la proposición elaborada; llegando a la siguiente conclusión, que como parte de los entornos virtuales se usó el software educativo determinando que influye positivamente en la comprensión lectora como parte de su aprendizaje de la población estudiada, también se concluimos la existencia de la influencia en el rendimiento académico por el uso permanente de las herramientas del internet, lo que se refleja en la presentación de sus trabajos de manera transversal.

Ahumada, J. A. (2020) logró determinar que existe un grado de correlación de Pearson moderado entre las variables estudiadas que tienen que ver con los componentes: cognitivo, interaccional y afectivo similares a nuestro estudio de la variable comunicación online con diferentes niveles de frecuencia, y también las dimensiones de la variable de aprendizaje en el área estudiada se determinó que el promedio es el esperado, demostrando la coherencia entre variables y su correspondiente correlación.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1. Conclusiones

PRIMERA: Con los resultados se ha establecido que existe relación significativa entre los entornos virtuales y los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022; evidenciándose también, a través del análisis e interpretación de las rúbricas derivadas de los indicadores que pertenecen a cada una de las dimensiones estudiadas como son: informativa, práctica, comunicativa, y tutorial evaluativo.

SEGUNDA: También se ha comprobado la existencia de enlace de los entornos virtuales y el dominio cognoscitivo de la población estudiada, evidenciándose que la gran mayoría, vale decir que un 83% conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales, además que un 60% utiliza símbolos propios para la presentación creativa de la información digital; sin embargo, existe cierto grado de individualismo en el trabajo en equipo y la falta de trabajo colaborativo.

TERCERA: Asimismo existe relación significativa de los entornos virtuales en el dominio psicomotor en la población estudiada demostrándose que una gran mayoría tiene habilidad de búsqueda y selección de información, teniendo en cuenta la falta de la habilidad de análisis e interpretación de información digital; pero es importante destacar el desarrollo de habilidades de producción propia cuando se les brinda un formato digital por el manejo de la computadora con internet.

CUARTA: Como también existe relación significativa de los entornos virtuales en el dominio afectivo mostrándose en término medio un estilo de comunicación propia en el aula virtual; sin embargo, falta la puesta en valor de la reflexión crítica de las tecnologías de la información. Es importante resaltar la evidencia de la generación de ludopatías por los distractores de la información en la red, el que está relacionado a la falta de valoración del tiempo de estudio virtual.

6.2. Sugerencias

PRIMERA: A los directivos y docentes sugerir la implementación de los entornos virtuales de manera responsable en cada uno de los dominios, y revisar el conjunto de datos valiosos presentados en el análisis e interpretación de las rúbricas del presente trabajo de investigación.

SEGUNDA: A los docentes, deben aprovechar en el dominio cognoscitivo los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales y el uso de símbolos propios para la presentación creativa de la información digital; y potenciar y reforzar el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo.

TERCERA: A los docentes, impulsar la habilidad de búsqueda y selección de información en la producción propia de sus aprendizajes, reforzando la habilidad de análisis e interpretación de información digital.

CUARTA: A los docentes y padres de familia, propiciar la reflexión crítica de las tecnologías de la información para evitar la generación de ludopatías por los distractores de la información en la red, y el control del tiempo en el que deban desarrollar sus actividades académicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ahumada Pacori, j. A. (2020). La comunicación online y el aprendizaje en el área de comunicación del quinto grado del nivel primario en la Institución Educativa Primaria 70024 Laykakota-Puno. *Repositorio institucional*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13148>
- Ambientes Virtuales de Aprendizaje - AVA. (01 de mayo de 2015). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de WordPress.com: <https://ambvirtualesaprendizaje.wordpress.com/ava/ventajas-y-desventajas/>
- Andrade, H. (2010). *Comprendiendo las rúbricas - Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es>descarga>artículo>comprendiendo las rúbricas>
- Arévalo, J. (2018). Modelo didáctico para contribuir a la mejora de procesos de enseñanza - aprendizaje en entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán modalidad a Distancia en la Región Lambayeque. *Repositorio institucional*. Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo, Lambayeque. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30085>
- Belloch, C. (2007). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Valencia, España: Universidad de Valencia. Recuperado el 15 de mayo de 2021, de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Boneu, J. (abril de 2007). Plataformas abiertas le e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 12. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es>
- Bujaico Perales, M. R. (2016). Estrategias de enseñanza cooperativa, rompecabezas e investigación grupal, en el desarrollo de habilidades sociales en quinto grado de educación primaria en una I.E.P. de Canto Grande. *Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú*. PUCP, Lima. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7068>
- Calcina Mamani, R. (2019). Influencia del software educativo en la comprensión lectora de los estudiantes del quinto grado de la institución educativa primaria Horacio

Zevallos Gámez del distrito de San Miguel, provincia de San Román Puno, año 2019. *Repositorio Institucional*. ULADECH CATÓLICA, San Miguel. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14873>

Castellanos, A. (2013). Aplicación y análisis de la Educación Personalizada en entornos virtuales de aprendizaje con estudiantes del Grado de Maestro de Educación Primaria (Universidad Internacional de La Rioja). *Tesis Doctoral. Repositorio institucional*. Universidad Internacional de La Rioja, España. Obtenido de AC Sánchez 2013 - researchgate.net

Definición ABC. (01 de febrero de 2012). *Definición ABC TU DICCIONARIO HECHO FÁCIL*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/educacion-primaria.php>

Definición.DE. (2021). *Definición.DE*. Obtenido de <https://definicion.de/android/>

DefiniciónABC. (2021). *Definición ABC TU DICCIONARIO HECHO FÁCIL*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/estudiante.php>

dicenlen. (15 de mayo de 2021). *DICCIONARIO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LENGUAS*. Obtenido de <https://www.dicenlen.eu/es/diccionario/entradas/entorno-virtual-aprendizaje>

DREP. (02 de enero de 2022). *Dirección Regional de Educación Puno*. Obtenido de DREPUNO: <http://www.drepuno.gob.pe/web/2011-11-14-19-29-05/direccion/12-paginas/2126-proyecto-educativo-regional.html>

Engel, A. (2008). Construcción del conocimiento en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. La interacción entre los procesos de colaboración entre los alumnos y los procesos de ayuda y guía del profesor. *Tesis doctoral. Repositorio institucional*. Universidad de Barcelona, Barcelona, España. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/42720>

Espinoza, E., & Ricaldi, M. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*. Scielo, Ecuador-Perú. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202018000300201&script=sci_arttext&tlng=en

- EUROINNOVA. (15 de mayo de 2021). *EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL*. Obtenido de <https://www.euroinnova.pe/blog/entorno-virtual-de-aprendizaje>
- GOBIERNO DE ESPAÑA. (15 de mayo de 2021). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL*. Obtenido de <http://www.educacionyfp.gob.es/va/contenidos/estudiantes/educacion-primaria.html>
- Google. (2021). *ConceptoDefinición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/google/>
- Granados, J. V. (2017). Estrategia de formación continua del docente universitario en la didáctica de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). [Tesis doctoral]. Universidad de Florida Central, Florida, EEUU. Recuperado el 15 de mayo de 2021, de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Hernández, R. M. (2018). *Metodología de la Investigación, las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. México: Editorial Mc Graw Hill. Recuperado el 16 de mayo de 2021, de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Huanca, O. (2017). Influencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de los dominios en el área de matemática en los estudiantes del quinto grado de educación primaria en la I.E. 7041 Virgen de la Merced. *Repositorio Institucional*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1653>
- INEI. (13 de marzo de 2018). *DEFINICIONES BÁSICAS Y TEMAS EDUCATIVOS-INEI*. Obtenido de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1684/cap04.pdf
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Caracas, Venezuela: Alfa. Recuperado el 17 de mayo de 2021, de https://books.google.com.ec/books?id=M_N1CzTB2D4C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Laureano Yupanqui, D. C. (2021). Las TIC para mejorar la comprensión y producción de textos en estudiantes del 5to grado en IEP N° 70045 "Chanu Chanu" de la ciudad de

- Puno-2021. *Repositorio Institucional*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/17346>
- Liarte Alcaine, R. (28 de enero de 2015). *Rubricas de evaluación en el aula y CoRubrics*.
Obtenido de <https://es.slideshare.net/rosaliarte/rubricas-de-evaluacin-en-el-aula-y-corubrics>
- Limachi Gamarra, M. P. (2021). Uso del aplicativo Whatsapp y el logro de aprendizaje en el área de comunicación en los niños del sexto grado de educación primaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 27 Macari - Melgar - Puno - 2021.
Repositorio institucional. ULADECH CATÓLICA, Macari. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22471>
- Mercado, W., Guarnieri, G., & Rodríguez, G. (2019). Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje. *Análisis y evaluación de procesos de interactividad en entornos virtuales de aprendizaje*. Institución Universitaria. Obtenido de <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/1136>
- Mestre, U. F. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. Ciudad de las Tunas: Editorial Universitaria. Obtenido de <http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/251>
- Morales, A. (2021). Incidencia de la unidad didáctica en el desarrollo de las competencias científicas en estudiantes del grado quinto de la institución educativa exalumnas de la presentación Ibagué, Colombia - 2019. *Repositorio institucional*. Universidad Norbert Wiener, Colombia. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/5192>
- Pizarro, V. (2017). La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros-Sicuaní, 2017. *Repositorio Institucional*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
Obtenido de <http://tesis.unap.edu.pe/handle/UNAP/7324>
- PUCP. (26 de abril de 2021). *Pontificia Universidad Católica del Perú*. Recuperado el 15 de mayo de 2021, de Estrategias pedagógicas aplicadas en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) de un aula de 4 años en una I.E.P de Miraflores:
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18895>

- QuestionPro. (2021). *QuestioPro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-investigacion/#:~:text=Los%20m%C3%A9todos%20de%20investigaci%C3%B3n%20son%20las%20estrategias%2C%20procesos%20o%20t%C3%A9cnicas,mejor%20entendimiento%20sobre%20alg%C3%BAn%20tema.>
- Razo Silva, O. (2017). *Taller de Capacitación con base en el estándar de competencia*. Oaxaca, México: Centro de Educación y Capacitación Forestal. Obtenido de <http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/251>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2021). *REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Obtenido de <https://dle.rae.es/internet>
- Rivas Navarro, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Comunidad de Madrid: La suma de todos. Obtenido de [https://repositorio.minedu.gob.pe › bitstream › handle](https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle)
- Schunk Dale, H. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. México: Pearson Educación. Obtenido de <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2017/06/Teorias-del-Aprendizaje-Dale-Schunk.pdf>
- Soraluz Tauma, I. (2018). La estrategia de procesos didácticos en el aprendizaje de la Matemática en los estudiantes de 4to. Grado de nivel Primario en la Institución Educativa N° 62009 López Rojas de Yurimaguas, 2017. *Repositorio Institucional*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Yurimaguas. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3893>
- Tamayo, M. (2002). *El proceso de la investigación científica*. México: LIMUSA NORIEGA EDITORES. Recuperado el 16 de mayo de 2021, de <http://evirtual.uaslp.mx>
- UNESCO. (15 de marzo de 2018). *UNESCO*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>
- UNESCO. (9 de abril de 2020). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado el 15 de mayo de 2021, de Orientaciones para

el apoyo del proceso educativo a distancia:

https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/10066.pdf

UNIÓN EUROPEA. (15 de mayo de 2021). *Unión Europea*. Recuperado el 15 de mayo de 2021, de Política de accesibilidad: https://europa.eu/european-union/abouteuropa_es

Valderrama Mendoza, S. (2013). *Pasos para Elaborar Proyectos de Investigación Científica Cualitativa, Cuantitativa y Mixta*. Lima: San Marcos.

WordPress. (01 de mayo de 2015). *Ambientes Virtuales de Aprendizaje-AVA*. Obtenido de AVA: <https://ambvirtualesaprendizaje.wordpress.com/ava/ventajas-y-desventajas/>

Zeta de Pozo, R. (2017). Integración de la cultura digital en la formación de comunicadores en Perú. *Revista ComHumanitas*. Fundación Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6057560>

ANEXOS 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: ENTORNOS VIRTUALES Y DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, JULIACA 2022.

AUTOR (A): DOLORES ARNAO ARIVILCA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema General ¿De qué manera influye los entornos virtuales en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022?	Objetivo General Determinar la influencia de los entornos virtuales en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.	Hipótesis General Los entornos virtuales influyen significativamente en los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.	Variable independiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entornos virtuales. Variable dependiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominios del aprendizaje. 	Población: 117 estudiantes del quinto grado de educación primaria de la IEP 70545 Túpac Amaru de la ciudad de Juliaca Muestra: Muestreo Aleatorio Estratificado de 30 Estudiantes del quinto grado de la IEP 70545 Túpac Amaru de Juliaca
Problemas Específicos ¿Cómo influyen los entornos virtuales en el dominio cognoscitivo de los estudiantes del quinto grado educación primaria-Juliaca 2022?	Objetivos Específicos Determinar la influencia de los entornos virtuales en el dominio cognoscitivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.	Hipótesis Específicas Los entornos virtuales influyen positivamente en el dominio cognitivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.	Problemas Específicos Variable independiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entornos virtuales. Variable dependiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominio cognitivo. 	Tipo de Investigación: Explicativo - descriptivo Método de Investigación: Cuantitativa.
¿Cómo influyen los entornos virtuales en el dominio psicomotor de	Determinar la influencia de los entornos virtuales en el dominio	Los entornos virtuales influyen positivamente en el dominio procedimental	Variable independiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entornos virtuales. 	Diseño de Investigación: No experimental
los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022?	psicomotor de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.	de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.	Variable dependiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominio procedimental. 	
¿Cómo influyen los entornos virtuales en el dominio afectivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022?	Determinar la influencia de los entornos virtuales en el dominio afectivo de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022.	Los entornos virtuales influyen positivamente en el dominio actitudinal de los estudiantes del quinto grado de educación primaria.	Variable independiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entornos virtuales. Variable dependiente <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dominio actitudinal. 	Estadística de Prueba: Frecuencia y Porcentajes

Fuente: Elaboración Propia

ANEXO 02

Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Variable independiente Entornos virtuales	Los entornos virtuales son “un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y la información en el que se desarrollan procesos de enseñanza – aprendizaje” Mestra, U. y otros (2007)	La variable será analizada mediante la aplicación de una rúbrica (escala de Likert) a los estudiantes de quinto grado de la IEP 70545 de Juliaca, por el cual se realizó un diagnóstico de conductas y expectativas de la población de estudio.	<p>Informativa</p> <p>Práctica</p> <p>Comunicativa</p> <p>Tutorial y Evaluativa</p>	<p>Recursos:</p> <p>Textos</p> <p>Animaciones</p> <p>Enlaces</p> <p>Actividades y Experiencias:</p> <p>Individual y colectiva</p> <p>Interacción social:</p> <p>Estudiantes y docentes</p> <p>Seguimiento y valoración</p>		Rúbrica de recolección de datos	Escala de Likert
Variable dependiente Dominios de aprendizaje	Dominio cognoscitivo, capacidad para resolver problemas; dominio psicomotor, movimientos, aptitudes perceptivas, cualidades físicas; y el dominio afectivo, se interesa por los valores aprendidos y emociones que caracterizan a las personas. Razo O. (2017)	La variable será evaluada mediante la aplicación de rúbricas para cada uno de los dominios (conceptual, procedimental y actitudinal), lo que permitirá determinar el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria en la institución referida.	<p>Cognoscitivo</p> <p>Psicomotor</p> <p>Afectivo</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Comprensión</p> <p>Aplicación</p> <p>Análisis</p> <p>Síntesis</p> <p>Evaluación</p> <p>Imitación</p> <p>Manipulación</p> <p>Precisión</p> <p>Control</p> <p>Automatización</p> <p>Creatividad</p> <p>Recepción</p> <p>Respuesta</p> <p>Valoración</p> <p>Organización</p> <p>Caracterización</p>		Lista de cotejos	Sí / No

Anexo 03

Rúbrica de recolección de datos

Dimensiones Indicadores	Nivel del logro			
	Excelente 4	Bueno 3	Regular 2	Deficiente 1
Informativa				
Textos R1: Utiliza procesadores de texto.	Hace uso correcto del Word y otros procesadores utilizando las herramientas al redactar documentos. Utiliza claramente la temática abordada.	Utiliza algunos procesadores no utiliza las herramientas adecuadas para redactar los documentos Poco uso de herramientas. De procesadores Word, Power Point.	Utiliza solo un solo procesador Word, no hace uso de las herramientas en la redacción de documentos Falta de práctica al momento de escribir en la computadora.	Muy poco uso del procesador del Word, omite el uso de herramientas errores constantes al escribir.
Animaciones R2: Conocimiento de programas Power Point y Scrack	Las diapositivas tienen animaciones, tienen un orden lógico, insertan imágenes. En Scrack utiliza herramientas en animaciones, movimiento, escenario y diálogo.	Las diapositivas no siguen una secuencia lógica No tiene animaciones entre pantallas inserta imágenes inadecuadas En Scrack utiliza herramientas en animaciones, no hay movimiento.	La presentación no lleva una secuencia lógica no inserta imágenes desde archivo, las animaciones son de poca calidad En Scrack no utiliza herramientas en animaciones, hay poco movimiento, no hay escenario.	La presentación no lleva una secuencia lógica en un 70% no inserta imágenes prediseñadas y son de mala calidad. En Scrack no utiliza personajes adecuados, no hay animaciones, no hay movimiento ni escenario, poca creatividad.
Enlaces R3: Uso de plataformas para videoconferencias: Google meet y zoom	Usa con facilidad las plataformas del Meet y Zoom y enlaces sugeridos de internet para encontrar información y navega fácilmente y sin asistencia	Puede usar las plataformas del Meet y Zoom y enlaces sugeridos de internet para encontrar información y navegar fácilmente y sin asistencia.	Utiliza ocasionalmente plataformas del Meet y Zoom y los enlaces sugeridos de internet para encontrar información y navegar fácilmente y sin asistencia.	Utiliza de manera inadecuada las plataformas del Meet & Zoom y los enlaces sugeridos de internet para encontrar información y navegar con dificultad y con apoyo.
Práctica				
Actividades	Posee conocimiento y	Tiene buena capacidad para	Dispone de conocimiento	Posee muy poca práctica en el uso

R4: Habilidades para organizar la información	mucha facilidad al encontrar información al realizar las actividades propuestas por el docente.	buscar información al realizar las actividades propuestas por el docente.	básico al buscar información al realizar las actividades propuestas por el docente.	de la computadora y tiene dificultad en buscar información para las actividades propuestas.
Experiencia R5: Uso del internet y computadora	Demuestra conocimiento de forma excepcional en el uso de las herramientas y bondades del internet	Utiliza de forma rápida y sencilla en el uso de las herramienta y bondades del internet	Posee poca experiencia en el uso de las herramientas y bondades del internet del internet	No muestra habilidad ni interés en el uso de las herramientas y bondades del internet
A nivel individual R6: Realiza trabajos individuales	Trabajos presentados excelentes sin errores de redacción y contenido. De forma proactiva.	Trabajos presentados sin errores de redacción y contenido. Tiene que ser revisado alguna vez	Trabajos presentados con algunos errores de redacción y contenido. Tiene que ser revisado varias veces.	Trabajos presentados con errores de presentación, redacción y contenido. Tiene que ser dirigido y revisado varias veces.
A nivel colectivo R7: Trabajo colaborativo	Muestran compañerismo, solidaridad para realizar un buen trabajo.	Muestra solidaridad y apoyo en ocasiones para realizar un buen trabajo.	Escasamente se reúnen y no hay apoyo y presentan un trabajo regular.	No existe colaboración, no hay solidaridad, no hay trabajo en equipo.
Comunicativa				
Interacción social R8: Trabajo en equipo	Participa dentro de su equipo haciendo aportes que benefician el trabajo.	Participa poco en el equipo aportando poco en el beneficio del trabajo.	Participa dentro de su equipo haciendo aportes que benefician el trabajo.	No participa en el equipo, no tiene interés en aportar para el trabajo.
Docentes y estudiantes R9: Interrelación docente - estudiante	Escucha y respeta las opiniones de los estudiantes motivando su participación.	Escucha las opiniones de los estudiantes.	Escucha las opiniones de los estudiantes; pero a veces los interrumpe.	Pocas veces escucha las opiniones de los estudiantes.
Tutorial y Evaluativa				
Seguimiento y valoración R10: Estrategias de seguimiento y evaluación	Se establecen estrategias de seguimiento y evaluación para medir los avances de las	Se establece estrategias de seguimiento y evaluación para medir los	Se plantean estrategias de seguimiento para medir los avances de las	No se establece estrategias de seguimiento para medir los avances de las acciones

	acciones y se plantean evidencias concretas.	avances de las acciones	acciones. Sin continuidad.	
--	--	-------------------------	----------------------------	--

Anexo 04:

Lista de cotejo

Lista de cotejo		
Variable Dependiente: Dominios de aprendizaje		
<i>Dominio cognoscitivo</i>	SI	NO
Conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales		
Presenta información digital utilizando símbolos propios		
Desarrolla capacidades de trabajo en equipo en red		
Demuestra capacidad de comunicar e interactuar según los intereses del grupo.		
<i>Dominio psicomotor</i>	SI	NO
Tiene habilidad de búsqueda y selección de información en la red		
Tiene habilidad de análisis e interpretación de información digital		
Tiene habilidad para la producción propia en formato digital		
Tiene habilidad para la producción propia en formato digital		
<i>Dominio afectivo</i>	SI	NO
Muestra estilo de comunicación propio en el aula virtual		
Valora la reflexión crítica de las tecnologías de la información		
Genera ludopatías por los distractores de la información en la red		
Valora la organización del tiempo de estudio virtual		

Anexo 05

Validación de instrumentos

ENTORNOS VIRTUALES Y DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES
DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA, JULIACA, 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Ronald Madera Terán

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Rúbrica de recolección de datos y lista de cotejos, diseñado por la docente Dolores Arnao Arvilca, cuyo propósito es medir las variables, el cual será aplicado a estudiantes de 5º grado de educación primaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**INFLUENCIA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EN LOS DOMINIOS DEL
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACION
PRIMARIA, JULIACA 2022**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional (o título de especialista - según corresponda) de:

Licenciada en educación

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

DOLORES ARNAO ARVILCA
DNI: 02442088



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de Ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Hace uso correcto del Word y otros procesadores utilizando las herramientas al redactar documentos. Utiliza claramente la temática abordada.	X					
2	Las diapositivas tienen animaciones, tienen un orden lógico, inserta imágenes. En Scrack utiliza herramientas en animaciones, movimiento, escenario y diálogo.	X					
3	Usa con facilidad las plataformas del Meet y Zoom y enlaces sugeridos del internet para encontrar información y navega fácilmente y sin asistencia	X					
4	Posee conocimiento y mucha facilidad al encontrar información al realizar las actividades propuestas por el docente.	X					
5	Trabajos presentados excelentes sin errores de redacción y contenido. De forma proactiva	X					
6	Muestran compañerismo, solidaridad para realizar un buen trabajo.	X					
7	Participa dentro de su equipo haciendo aportes que benefician el trabajo.	X					
8	Escucha y respeta las opiniones de los estudiantes motivando su participación	X					
9	Se establece estrategias de seguimiento y evaluación para medir los avances de las acciones y se plantean		X				
10	Conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

11	Presenta información digital utilizando símbolos propios	X					
12	Desarrolla capacidades de trabajo en equipo en red	X					
13	Demuestra capacidad de comunicar e interactuar según los intereses del grupo.	X					
14	Tiene habilidad de búsqueda y selección de información en la red		X				
15	Tiene habilidad de análisis e interpretación de información digital	X					
16	Tiene habilidad para la producción propia en formato digital	X					
17	Muestra estilo de comunicación propio en el aula virtual	X					
18	Valora la reflexión crítica de las tecnologías de la información	X					
19	Genera ludopatías por los distractores de la información en la red	X					
20	Valora la organización del tiempo de estudio virtual	X					
Total:							

Evaluado por: Madera Terán Ronald

D.N.I.:02429150

Fecha: 01 -03-2022

Fir.....

RONALD MADERA TERÁN
DNI: 02429150



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ronald Madera Terán, con Documento Nacional de Identidad N.º 02429150, de profesión Lic. de Lengua y Literatura, grado académico Doctor en educación con código de colegiatura 2202429150, labor que ejerzo actualmente como Catedrático y docente en la Institución superior Manuel Núñez Butrón de Juliaca y Universidad Néstor Cáceres Velásquez Juliaca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Rúbrica de recolección de datos y lista de cotejos, cuyo propósito es medir las variables de estudio, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de educación primaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 01 día del mes de marzo del 2022

Apellidos y nombres: Madera Terán Ronald DNI: 02429150 Firma:

RONALD MADERA TERÁN
DNI: 02429150



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Fidel Caracela Borda, con Documento Nacional de Identidad N.º 02405489, de profesión Lic. De Educación Primaria, grado académico **Doctor en educación** con código de colegiatura 2202405489, labor que ejerzo actualmente como Catedrático y docente en la Institución educativa 70698 Virgen de Chapi – APIRAJ en Juliaca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Rúbrica de recolección de datos y lista de cotejos, cuyo propósito es medir las variables de estudio, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de educación primaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.


Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 15 día del mes de agosto del 2022

Apellidos y nombres: Caracela Borda, Fidel DNI : 02405489

Firma: 
Fidel Caracela Borda
DNI: 02405489

Firma y datos del estudiante



JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N.º de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Variable independiente Entornos virtuales	Informativa	Recursos Textos Animaciones Enlaces	4	X	
	Práctica	Actividades y Experiencias Individual y colectiva	4	X	
	Comunicativa	Interacción social Estudiantes y docentes	4	X	
	Tutorial y Evaluativa	Seguimiento y valoración	4	X	
Variable dependiente Dominios de aprendizaje	Cognoscitivo	Conocimiento Comprensión Aplicación Análisis Síntesis Evaluación	4	X	
	Psicomotor	Imitación Manipulación Precisión Control Automatización Creatividad	4	X	
	Afectivo	Recepción Respuesta Valoración Organización Caracterización	4	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A= Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Hace uso correcto del Word y otros procesadores utilizando las herramientas al redactar documentos. Utiliza claramente la temática abordada.	X					
2	Las diapositivas tienen animaciones, tienen un orden lógico, inserta imágenes. En Scrack utiliza herramientas en animaciones, movimiento, escenario y diálogo.	X					
3	Usa con facilidad las plataformas del Meet y Zoom y enlaces sugeridos del internet para encontrar información y navega fácilmente y sin asistencia	X					
4	Posee conocimiento y mucha facilidad al encontrar información al realizar las actividades propuestas por el docente.	X					
5	Trabajos presentados excelentes sin errores de redacción y contenido. De forma proactiva	X					
6	Muestran compañerismo, solidaridad para realizar un buen trabajo.	X					
7	Participa dentro de su equipo haciendo aportes que benefician el trabajo.	X					
8	Escucha y respeta las opiniones de los estudiantes motivando su participación	X					
9	Se establece estrategias de seguimiento y evaluación para medir los avances de las acciones y se plantean		X				
10	Conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

11	Presenta información digital utilizando símbolos propios	X						
12	Desarrolla capacidades de trabajo en equipo en red	X						
13	Demuestra capacidad de comunicar e interactuar según los intereses del grupo.	X						
14	Tiene habilidad de búsqueda y selección de información en la red		X					
15	Tiene habilidad de análisis e interpretación de información digital	X						
16	Tiene habilidad para la producción propia en formato digital	X						
17	Muestra estilo de comunicación propio en el aula virtual	X						
18	Valora la reflexión crítica de las tecnologías de la información	X						
19	Genera ludopatías por los distractores de la información en la red	X						
20	Valora la organización del tiempo de estudio virtual	X						
Total:								

Evaluado por: Fidel Caracela Borda

D.N.I.: 02405489

Fecha: 15/08/2022

Firma:

Fidel Caracela Borda
DNI: 02405489



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Eduardo Luján Urviola

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Rúbrica de recolección de datos y lista de cotejos, diseñado por el la Docente Dolores Arnao Arivilca, cuyo propósito es medir Las variables, el cual será aplicado a estudiantes de 5º grado de educación primaria, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

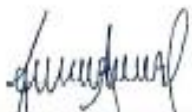
INFLUENCIA DE LOS ENTORNOS VIRTUALES EN LOS DOMINIOS DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, JULIACA 2022

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título profesional (o título de especialista - según corresponda) de:

Licenciada en educación

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte


Firma y datos del estudiante



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Eduardo Lujan Urviola, con Documento Nacional de Identidad N.º 02374488, de profesión Cirujano Dentista, grado académico **Doctor en educación** con código de colegiatura 5363, labor que ejerzo actualmente como Catedrático y docente en la Institución superior Manuel Núñez Butrón de Juliaca y Universidad Néstor Cáceres Velásquez Juliaca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Rúbrica de recolección de datos y lista de cotejos, cuyo propósito es medir las variables de estudio, a los efectos de su aplicación a estudiantes de quinto grado de educación primaria.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X	×			
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (X) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 15 día del mes de agosto del 2022

Apellidos y nombres: Lujan Urviola, Eduardo DNI :02374488

Firma

EDUARDO LUJAN
URVIOLA

DNI: 02374488



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N.º de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Variable independiente Entornos virtuales	Informativa	Recursos Textos Animaciones Enlaces	4	X	
	Práctico	Actividades y Experiencias individual y colectiva	4	X	
	Comunicativa	Interacción social Estudiantes y docentes	4	X	
	Tutorial y Evaluativa	Seguimiento y valoración	4	X	
Variable dependiente Dominios de aprendizaje	Cognoscitivo	Conocimiento Comprensión Aplicación Análisis Síntesis Evaluación	4	X	
	Psicomotor	Imitación Manipulación Precisión Control Automatización Creatividad	4	X	
	Afectivo	Recepción Respuesta Valoración Organización Caracterización	4	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:
MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Hace uso correcto del Word y otros procesadores utilizando las herramientas al redactar documentos. Utiliza claramente la temática abordada.	X					
2	Las diapositivas tienen animaciones, tienen un orden lógico, inserta imágenes. En Scrack utiliza herramientas en animaciones, movimiento, escenario y diálogo.	X					
3	Usa con facilidad las plataformas del Meet y Zoom y enlaces sugeridos del internet para encontrar información y navega fácilmente y sin asistencia	X					
4	Posee conocimiento y mucha facilidad al encontrar información al realizar las actividades propuestas por el docente.	X					
5	Trabajos presentados excelentes sin errores de redacción y contenido. De forma proactiva	X					
6	Muestran compañerismo, solidaridad para realizar un buen trabajo.	X					
7	Participa dentro de su equipo haciendo aportes que benefician el trabajo.	X					
8	Escucha y respeta las opiniones de los estudiantes motivando su participación	X					
9	Se establece estrategias de seguimiento y evaluación para medir los avances de las acciones y se plantean		X				
10	Conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales		X				



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

11	Presenta información digital utilizando símbolos propios	X					
12	Desarrolla capacidades de trabajo en equipo en red	X					
13	Demuestra capacidad de comunicar e interactuar según los intereses del grupo.	X					
14	Tiene habilidad de búsqueda y selección de información en la red		X				
15	Tiene habilidad de análisis e interpretación de información digital	X					
16	Tiene habilidad para la producción propia en formato digital	X					
17	Muestra estilo de comunicación propio en el aula virtual	X					
18	Valora la reflexión crítica de las tecnologías de la información	X					
19	Genera ludopatías por los distractores de la información en la red	X					
20	Valora la organización del tiempo de estudio virtual	X					
Total:							

Evaluado por: Eduardo Luján Urbiola

D.N.I.:02374488

Fecha:15/08/2022

Firma:

EDUARDO LUJAN URVIOLA
DNI: 02374488

