

rgby

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 26-sep-2023 05:55a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2177393563

Nombre del archivo: TESIS_43.7_RAMIREZ_ATO_IVAN_JUNIOR-turnitin.docx (301.09K)

Total de palabras: 8052

Total de caracteres: 45219

1
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN

**SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN EN
INFORMÁTICA**



**AULA VIRTUAL MOODLE Y LAS COMPETENCIAS DIGITALES
EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE JAÉN
2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN
E INFORMÁTICA**

AUTOR:

Br. Ramírez Ato Iván Junior

1 **ASESOR:**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva
<http://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Información, comunicación y cultura.

TRUJILLO – PERÚ

2023

I. INTRODUCCIÓN

No sorprende que la tecnología haya avanzado a una velocidad vertiginosa. Los gobiernos y las corporaciones de todo el mundo han integrado varias herramientas tecnológicas a sus operaciones, lo que las hace funcionar más rápido y sin problemas. Y por supuesto, la educación tampoco se quedó atrás. De hecho, con la llegada del Covid-19, las aulas virtuales eran esencialmente obligatorias para los centros de aprendizaje con el fin de proporcionar conocimientos a los estudiantes de forma sincrónica o asincrónica, todo con la esperanza de maximizar la comprensión de los estudiantes.

Moncayo y Prieto (2022) menciona que le corresponde al campo de la educación mantenerse al día. Como tal, cuando nos enfrentamos a una emergencia de salud global, surgió la necesidad de que tanto los maestros como los estudiantes manejaran la tecnología. Esto requirió la transición a las aulas virtuales, donde se promulgó un marco interactivo, uno en el que el estudiante y el maestro se convirtieron en actores principales. Para adaptarse a esta nueva realidad, los educadores tuvieron que integrar sistemas de información y herramientas de comunicación virtual en sus enfoques cotidianos. Está muy claro que las tecnologías de la información y la comunicación, junto con la innovación tecnológica, deben utilizarse para fortalecer el sistema educativo. Esto incluye garantizar que el aprendizaje sea eficaz, aplicable y accesible para todos los que deseen participar en él (Unesco, 2021).

Moodle es una plataforma innovadora que utiliza un enfoque constructivista para gestionar actividades y cursos educativos de forma virtual. Este tipo de marco ha revolucionado la forma en que las personas aprenden y enseñan, ofreciendo muchas ventajas (Camus, *et al.*, 2022). Moodle ha tomado por asalto el mercado estadounidense y canadiense, ocupando un impresionante 20% del sector tecnológico. En Europa, su presencia es aún más generalizada, acaparando el 65 % de las plataformas de aprendizaje electrónico. Pero eso no es todo: Moodle también es popular entre muchas escuelas politécnicas y universidades de América Latina (Digión y Álvarez, 2021).

Los educadores deben fomentar el aprendizaje significativo y perfeccionar las habilidades de los estudiantes, deben mantenerse actualizados con la tecnología de comunicación digital. De esta manera, los estudiantes pueden volverse más proactivos en su proceso de aprendizaje y hacer que las sesiones sean más atractivas e interactivas. Por lo

tanto, debe haber objetivos en cada plan de lección que aseguren que los estudiantes puedan sacar más provecho de ella. Al hacer esto, se crea una herramienta que motiva al estudiante a esforzarse más en su aprendizaje. Es así como Firwana et al., (2021) en su investigación encontró que la incorporación de juegos digitales en la experiencia del aula puede ser una gran ayuda para los estudiantes, ya que genera beneficios tanto sociales como cognitivos. Se realizaron pruebas tanto a profesores como a estudiantes, y los resultados mostraron que las herramientas virtuales son eficaces para desarrollar habilidades digitales, además de proporcionar resultados de aprendizaje positivos.

Pero las ventajas de esta modalidad son bastante destacadas. Permite a los docentes brindar una atención más enfocada a los estudiantes, estimula el aprendizaje colaborativo a través de recursos didácticos y fomenta la estimulación cognitiva y metacognitiva que puede ayudar a los estudiantes a hacer uso de los materiales tecnológicos y didácticos. Además, brinda acceso a abundante información, diversas herramientas web, foros para la orientación de los estudiantes, salas de chat y videoconferencias que brindarán una alternativa sólida para los estudiantes en su esfuerzo por alcanzar sus metas académicas.

El mundo globalizado actual requiere habilidades digitales para la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, la mayoría de los educadores no han podido mantenerse al día con la capacitación virtual. Mientras tanto, los estudiantes, aunque equipados con conocimientos digitales, luchan por usar estas plataformas correctamente. Para adaptarse a esta nueva realidad de la educación superior, los instructores deben adquirir las habilidades para motivar a los alumnos y servir como guía en su viaje educativo. (Martínez & Garcés, 2020).

A nivel de nuestro país la Covid-19 nos dejó tremendos desafíos. En respuesta, el Ministerio de Educación puso en marcha un arreglo por el cual los maestros deberían impartir sus clases virtualmente. La Resolución N° 097-2020-Minedu estableció este protocolo con el fin de garantizar que el proceso educativo avance sin interrupciones. En consecuencia, las instituciones de enseñanza comenzaron a incorporar plataformas virtuales para la transmisión de material didáctico; como tal, al respecto, Popuche (2022) reconoce el potencial de las aulas virtuales para modernizar el aprendizaje basado en competencias. En consecuencia, es indispensable que las instituciones educativas adopten estas medidas. La Institución Educativa Sagrado Corazón ubicada en Jaén ejemplifica este punto: dieron un

paso imperativo al integrar las aulas virtuales en su sistema. Con el objetivo de potenciar el área de Educación para el Trabajo en la ¹gestión de iniciativas de emprendimiento económico y social con los alumnos de 5º año de secundaria, los administradores instalaron Moodle, una valiosa ayuda tecnológica para el aprendizaje ²de los alumnos.

Por tanto, al distinguir las competencias digitales como capacidad de comprensión, buen uso y valoración crítica dentro del entorno virtual, se percibe la exigencia del manejo de herramientas para la enseñanza y el aprendizaje. Esta necesidad plantea que esta capacidad involucra autodisciplina, pedagogía y tecnología, donde el educador debe perfeccionar su automatización, comunicación y material digital a partir de la resolución de problemas. Por ello Álvarez et al., (2019) en su estudio exhibió resultados que invitaron a la reflexión: el uso de las herramientas adecuadas permitió a sus alumnos mejorar sus habilidades para resolver problemas. De manera bastante impresionante, pudieron comprender y resolver problemas con mayor eficacia.

²⁶En este contexto, el interés del presente estudio es analizar ²la relación entre el aula virtual Moodle y las competencias digitales en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Sagrado Corazón. Bajo ese enfoque, se formula la siguiente interrogante del problema: ⁷¿Cuál es la relación entre el uso del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022?

La investigación se justifica desde 3 aspectos. Primero, en la justificación teórica, exploramos las teorías que rodean las herramientas virtuales utilizadas en el aprendizaje digital y cómo ayudan a la comprensión y motivación del estudiante, esto basado en el enfoque constructivista de Piaget y Vygotski, es decir el educando genera su autoaprendizaje. También tomamos la justificación metodológica cuando se trata de analizar nuestros hallazgos, y luego determinamos qué funciona mejor al usar tales herramientas en la educación. En última instancia la justificación practica es proporcionar soluciones que conduzcan a mejores resultados de los estudiantes con la enseñanza digital.

El objetivo general de nuestra investigación es determinar ²la relación entre el uso del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022, los objetivos específicos

que guían nuestra investigación tenemos (a) Identificar ² la relación entre la información y la práctica del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022 (b) Identificar ² la relación entre la comunicación del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022 (c) Identificar ² la relación entre la tutoría y evaluación del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén ² 2022.

Como Hipótesis general se tiene que existe relación entre el uso del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022, las hipótesis específicas que guían nuestra investigación son (a) Existe relación entre la información y la práctica del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022 (b) Existe relación entre la comunicación del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022 (c) Existe ² relación entre la tutoría y evaluación del aula virtual Moodle y las competencias digitales en estudiantes del quinto grado de secundaria de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén 2022.

Nuestra investigación analizó la distinción entre los trabajos publicados recientemente y los de hace cinco o más años. Revisamos revistas indexadas, tesis, además de una variedad de fuentes internacionales, nacionales y regionales para determinar nuestros descubrimientos.

Desde la visión internacional tenemos a los siguientes autores, comenzando con Pastora et al., (2020) profundizó en las ventajas de la herramienta de aprendizaje Moodle. En este estudio cuantitativo, los participantes eran ² de la Universidad Tecnológica de Israel, ⁸ tanto profesores como estudiantes. Se concluyó que el uso de un aula virtual Moodle puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje en diferentes escenarios. Sin embargo, cabe señalar que los educadores deben cultivar sus habilidades para brindar apoyo a los alumnos a través de esta herramienta.

²¹ Barrera y Lugo (2019) buscaron descubrir la correlación entre los foros virtuales y los resultados de la evaluación en términos de comprensión de la información dentro de un aula virtual. Adoptando un enfoque empírico, utilizaron pruebas T para comparar los hallazgos de los estudiantes de la Universidad Manuela Beltrán. En última instancia, se reveló que la interactividad mejora enormemente cuando el trabajo colaborativo y la retroalimentación proporcionada constantemente se incorporan al entorno.

García et al., (2022) inició su investigación para evaluar la aptitud de los estudiantes de posgrado para comprender las habilidades digitales en relación con su aprendizaje durante el clima de COVID-19. Esta indagación tuvo una metodología descriptiva-inferencial y cuantitativa y tomó como sujetos a 603 alumnos de posgrado en los ciclos 2020/2021. Al final, encontraron que aquellos estudiantes con capacidades digitales mejoradas alcanzaron logros académicos más altos, corroborados por estudios previos.

Gómez (2022) buscó examinar cómo el aprendizaje en el aula virtual podría cultivar el desarrollo en los estudiantes. Su enfoque fue correlacional y cuantitativo, ya que estudió a 140 alumnos de la IED Pio XII. Los datos se recopilaron a través de tres encuestas presentadas a padres, tutores y estudiantes por igual. Al final, se estableció que las aulas virtuales apoyan la autonomía de los estudiantes y el crecimiento del aprendizaje, lo que genera resultados impresionantes.

Díaz y Colorado (2020) analizaron cómo la plataforma Moodle afecta la tutoría en México. Utilizaron una metodología combinada, que incluyó encuestas administradas a 120 estudiantes y algunas entrevistas semiestructuradas con quince participantes. El procesamiento de datos a través de SPS reveló que Moodle tiene efectos positivos en la gestión, orientación y acompañamiento de los estudiantes. Ayuda a ²⁷ los alumnos de segundo grado de la escuela José Anastasio Díaz López, así como con sus otras materias, asegurando una enseñanza eficiente.

⁴ Arenas y León (2020) realizaron una fascinante exploración sobre la utilidad de la plataforma Moodle en la carrera de tecnología e informática de Colombia. Para obtener datos significativos, eligieron un diseño longitudinal experimental, administrando encuestas a 79 alumnos de quinto grado de una institución privada ubicada en Bogotá. Sus hallazgos

mostraron que la aplicación educativa mejoró el compromiso de los alumnos, la expresión verbal y la dinámica interpersonal al tiempo que promovía el autoaprendizaje.

Abordando antecedentes nacionales, encontramos que, para Llamacponca (2019) ¹abordó la relación entre los entornos virtuales y las mejoras en las habilidades digitales en un enfoque de correlación cruzada. Para evaluar el grado de crecimiento, el estudio analizó a los educadores de Cusco. Los resultados mostraron que el 77,6 % eran altamente competentes y el 20,6 % buenos en ⁸el uso de las TIC para mejorar el desarrollo profesional con herramientas digitales y entornos virtuales. Por lo tanto, se puede concluir que los entornos virtuales pueden ser inmensamente beneficiosos para el crecimiento de docentes y estudiantes.

En la Ciudad de Lima, Huapaya (2022) ⁹Se diseñó una investigación que buscaba descifrar la conexión entre el uso de las aulas virtuales y las competencias digitales entre los ¹estudiantes de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle sede La Cantuta. ¿El trabajo emprendido? Puramente cuantitativo; correlacional: un enfoque transversal no experimental. Tuvimos 43 participantes, a quienes les aplicamos dos encuestas para recolectar datos. Nuestros hallazgos mostraron que el 53,5% utiliza regularmente el aula virtual y el 44,2% mostró habilidades digitales moderadas. Un análisis posterior reveló una asociación directa entre estas variables con $p=0,000$ y una correlación de Pearson de 0,745.

Vigo, (2022) ¹²Esta investigación se propuso determinar si la plataforma Moodle tuvo un impacto en las habilidades de ofimática de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Público "Laredo" en Trujillo, Perú durante el año 2020. Con un diseño cuantitativo y causal-correlacional, Cinco expertos en el dominio de la automatización de oficinas y la investigación validaron las herramientas que empleamos. Posteriormente, se ³⁰ejecutó una prueba de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach para evaluar ambas variables. ¿Los resultados? Destacan valores de 0,956 y 0,962 entre nuestro grupo de muestra, que constaba de nada menos que 148 alumnos. Examinamos los datos recopilados de nuestra encuesta con una combinación de Excel y SPSS V25. Sorprendentemente, el 62 % de los estudiantes expresó su insatisfacción con el uso de la plataforma Moodle, mientras que el 68 % estaba satisfecho con Office Learning. Para confirmar nuestra hipótesis, ejecutamos un Rho Spearman para determinar la correlación y encontramos un

impresionante 0,720, que fue estadísticamente significativo dado el valor de p por debajo de 0,05. Así, parece que el conocimiento de la Plataforma Moodle afecta significativamente a los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Público “Laredo”, demostrando que una mejor comprensión de la plataforma conduce a un mayor aprendizaje en ofimática.

Alva y Oseda, (2021) su objetivo es medir el impacto de utilizar la gestión de la plataforma Moodle para fomentar el pensamiento crítico. Empleando un enfoque cuantitativo, no ¹intervencionista, explicativo y correlacional para nuestra investigación, consideramos a los estudiantes semestrales de la Universidad Nacional de Trujillo como nuestro grupo de encuesta. ¡He aquí! Alrededor del 78 % muestra una comprensión intermedia de las clases en línea, mientras que casi nueve de cada diez (el 89 %, eso sí) se encuentran en un nivel más avanzado. Al resumir todo, resulta que la mayoría de los estudiantes poseen buenos conocimientos sobre cómo funciona esta plataforma digital.

En el estudio de Lévano et al. (2019), Su objetivo, se centra en comprender la génesis de las funcionalidades digitales y cómo el uso de la tecnología se ha transformado a lo largo de los años. Tal evolución se manifiesta sorprendentemente como trastornos completos en nuestra sociedad contemporánea. Con un enfoque cualitativo, examinaron el material de lectura y descubrieron que las universidades deben prepararse para esta nueva era en la que los educadores deben sentirse cómodos con la tecnología y los estudiantes deben poder adaptarse al aprendizaje moderno. Con todo, parece que los cambios en la tecnología están impactando drásticamente nuestra cultura.

¹²
Dávila (2022), el enfoque principal al realizar esta investigación fue mapear la relación entre la utilización de la plataforma Moodle y el conjunto sustancial de conocimientos dentro de los estudiantes universitarios de Ingeniería Industrial. Esos individuos estaban registrados en una universidad exclusiva ubicada cómodamente dentro de los límites de Huancayo. Este estudio adoptó un diseño cuantitativo, no experimental, con elementos básicos y un nivel descriptivo-correlacional. Para lograr nuestro objetivo, examinamos cómo las herramientas y tareas particulares de Moodle impactaron en el aprendizaje significativo. Exploramos una comunidad de 4,718 ³estudiantes de ingeniería industrial de una universidad de Huancayo. Luego, utilizando un proceso de selección probabilística, nos acercamos a 368 estudiantes participantes. Para obtener los datos que necesitábamos, se le pidió a cada estudiante que respondiera 25 preguntas en una escala

Likert de cinco puntos. Después de procesar los números con estadísticas descriptivas e inferenciales, incluido el coeficiente de correlación Rho de Spearman, podemos decir que... Después de esto, se extrajeron las evaluaciones apropiadas. Se estableció un vínculo definitivo entre la utilización de la plataforma Moodle y la notable formación de estudiantes de ingeniería industrial de una universidad privada de Huancayo.

Desde el ámbito regional, encontramos que, en Chota, Delgado y Chávez (2022), Este estudio busca comprender la influencia de la plataforma Moodle en el pensamiento creativo y crítico, nos enfocamos en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Chota 10384 en Cajamarca. Implementando una configuración cuasi-experimental para esta investigación, formamos dos grupos: uno experimental con treinta y cuatro participantes y otro grupo de control con treinta y cinco. En esta investigación se adoptó un enfoque cuantitativo para determinar si el uso de esta herramienta digital tiene una influencia positiva en la calidad de las habilidades de razonamiento. Cinco expertos validaron una prueba para medir el pensamiento crítico y creativo, compuesta por veinte ítems. Los resultados de la prueba preliminar mostraron en su mayoría que los estudiantes estaban en el nivel inicial en esta área. Cuando se puso en marcha el Programa de Experiencia de Aprendizaje, implementado a través de la plataforma virtual Moodle, observamos un crecimiento sustancial en los procesos de pensamiento de nuestro grupo experimental. Esta evolución contrastaba marcadamente con un grupo de control que permaneció estancado. Entonces, a partir de esta observación, se puede hacer una inferencia: parece que la implementación de Moodle tiene un impacto considerable en la mejora del pensamiento crítico y creativo.

En la ciudad de Jaén, Popuche (2022) el estudio busca indagar y definir correlaciones entre la utilización del aula virtual y el aprendizaje basado en competencias en los estudiantes de la Institución Educativa 16002 durante el COVID-19. Estilo de escritura: Científico. Adoptando una metodología cuantitativa, nuestro diseño no experimental cayó dentro del alcance de la correlación descriptiva. Esto se debe a que no hubo manipulación de variables; en cambio, su representación en la realidad simplemente fue perfilada y examinada. El estudio se desarrolló con 70 estudiantes participantes que formaron nuestro tamaño de muestra. Se emplearon dos herramientas de medición, una que es un cuestionario de aula virtual y otra de aprendizaje basado en competencias formateada por Vargas (2020). El análisis inferencial junto con las estadísticas descriptivas permitió un examen exhaustivo

de los resultados obtenidos. En consecuencia, se puede inferir que existe una elevada correspondencia positiva entre las variables evaluadas que se manifiesta a través de un valor de p inferior a 0,000 respaldado por un margen de error del 5% que sugiere un nivel de significancia. De aquí en adelante se desprende que los estudiantes están firmemente a favor de utilizar aulas virtuales entrelazadas con métodos de aprendizaje orientados a las habilidades.

En la Provincia de San Miguel, Barrantes (2021), El objetivo del presente estudio titulado 'Determinación de la influencia de la plataforma virtual Moodle en el mejoramiento de las habilidades comunicativas en estudiantes de VI Ciclo de la Especialidad de Computación e Informática en el IESPP Alfonso Barrantes Lingán, San Miguel, Cajamarca en el año 2019' fue una investigación aplicada pivotada en torno a un estudio previo. diseño experimental. El grupo de participantes estuvo conformado por 126 estudiantes de ambos sexos que cursaron el IESPP "Alfonso Barrantes Lingán", con sede en la Provincia de San Miguel durante el 2019. Sin embargo, nuestra muestra solo estuvo conformada por treinta y tres licenciados que cursaron el VI ciclo de formación profesional en Computación e Informática en este mismo establecimiento. Con un enfoque inquebrantable en la selección de muestras intencional y no aleatoria, abordamos la recopilación de datos de manera diferente para cada variable. Para medir las habilidades de comunicación, se consideró a prueba de agua una prueba objetiva. Para el grado de uso de la plataforma Moodle, una encuesta y un cuestionario fueron las herramientas preferidas. La implementación de Moodle reforzó notablemente el desarrollo de competencias de comunicación, según los resultados de las pruebas previas y posteriores perfeccionadas al 95 % de confiabilidad a través de la evaluación paramétrica t de Student. Efectivamente, esta hipótesis fue confirmada por hallazgos divergentes subrayados por significancia bilateral (valor sabio $P = 0.000$), junto con una variación media fijada en -6.030 y un valor t que desciende a -23.261. En consecuencia, se puede concluir con seguridad que la introducción del dominio virtual de Moodle en los regímenes de enseñanza indudablemente estimula la destreza comunicativa de los estudiantes de VI ciclo, especialmente aquellos que se especializan en Informática y Computación del establecimiento Alfonso Barrantes Lingán IESPP en la provincia de San Miguel según la evidencia de 2019. Las bases teóricas que respaldan la investigación se basan en diversos autores tanto para las variables como para las dimensiones de la presente investigación. Para esto la primera variable que es el aula virtual

Moodle, videntemente la escolarización virtual es una respuesta directa a las necesidades actuales del sistema educativo. Los estudiantes deben aprender constantemente y perfeccionar sus habilidades interpersonales, haciendo uso de los recursos digitales y seleccionando datos de Internet. Está claro que el aprendizaje virtual es esencial para promover los objetivos educativos.

El aula virtual es un concepto innovador y revolucionario que ha abierto nuevas fronteras en la educación. Ofrece acceso inigualable a una red mundial, que trasciende el tiempo y el espacio, lo que permite a los estudiantes aclimatarse con la tecnología de estas plataformas. Además, este intercambio de conocimientos facilitado y la comunicación constante ayudan a promover su éxito académico al permitirles resolver desafíos de forma independiente. (Maanvizhi et al., 2020).

Para Espinoza y Zambrano (2020) La plataforma moodle puede considerarse una herramienta poderosa para colaborar en proyectos y, al mismo tiempo, impulsar el desarrollo de habilidades para compartir y transformar conocimientos. Esto se debe a sus fundamentos en el enfoque del constructivismo educativo de Vygotsky. Como resultado, el uso de Moodle mejora significativamente las capacidades. Por su parte, Sirwan *et al.* (2021) los estudios afirman que Moodle presenta una gran cantidad de materiales y activos de aprendizaje a los estudiantes a través de su aula virtual. Está diseñado específicamente para los objetivos comerciales, y la conexión entre instructores y alumnos está disponible de forma sincrónica o asincrónica.

El concepto de aulas virtuales ha dado lugar a la teoría del aprendizaje cognitivo, que sostiene que la comprensión, el análisis y el procesamiento de la información son parte integral de la comprensión del material. Esto contrasta marcadamente con la teoría del comportamiento, que subraya el conocimiento adquirido previamente y responde a las señales de dirección. Todo esto en conjunto sugiere que el conocimiento previo es significativamente importante. Yilmaz (2011) aboga por la perspectiva cognitivista, que implica reconocer cómo los individuos adquieren conocimientos que son significativos y prácticos para ellos. Argumentó que los alumnos se basan en su comprensión previa de los temas a medida que interactúan con ellos, lo que lleva a un aprendizaje efectivo.

Para Kotzer y Elran (2012) La plataforma Moodle se basa en una teoría educativa, el socio constructivismo, que promueve la aplicación de herramientas que permiten a los alumnos descubrir conocimientos a través de actividades cooperativas y de exploración. Así, el concepto filosófico del constructivismo ilumina que el conocimiento se construye. Es decir, los estudiantes poseen la capacidad de formar percepciones a partir de la realidad y generar aprendizajes a través de la exploración. De esta manera, participan activamente en la construcción de su propio entendimiento. (Tabakova, 2020). El constructivismo postula que el aprendizaje virtual debe fomentar un alumno activo, es decir, uno que participa en la construcción de su conocimiento. Esto implica la resolución de problemas y el cultivo de interacciones sociales. Podemos inferir de esto que el estudiante es capaz de comprender el tema y crear sus propios materiales de estudio basados en lo que se ha discutido. En otras palabras, la comprensión de cada estudiante se basa en sus experiencias y conversaciones con los demás. (Díaz, 2011).

La primera variable se divide en tres dimensiones las cuales son, informática y práctica, comunicativa y tutoría y evaluación. La primera dimensión que es informativa y practica esta basada en el autor Piña (2008) que menciona al entorno de aprendizaje virtual como una herramienta invaluable para estudiantes y profesores por igual. Cierra la brecha entre las aulas físicas y digitales, brindando acceso a una gran cantidad de recursos, como libros de texto y publicaciones periódicas, y facilitando actividades grupales donde se pueden hacer y responder preguntas, se puede compartir la comprensión y se pueden explorar ideas.

La segunda dimensión comunicativa según Ontoria (2008) el aspecto comunicativo de la interacción grupal o alumno-profesor se puede desglosar en una serie de herramientas. Esto incorpora cosas como foros de discusión y salas de chat, que permiten un diálogo constante; permitir la transmisión de ideas y crear una red social distante pero unificadora para que los estudiantes se comuniquen entre sí. Requiere el uso del lenguaje escrito más la capacidad de analizar y articular estas ideas.

La tercera dimensión tutoría y evaluación para Martínez, (2008) Definimos ² dimensión y evaluación como una de las características de la plataforma Moodle. Permite a los profesores compartir contenido educativo, como imágenes, textos, videos y presentaciones con sus alumnos. Además, esta plataforma permite a los tutores ³¹ evaluar el

desempeño de los alumnos a través de propuestas de actividades que recibirán puntuación y comentarios. En definitiva, esta herramienta hace posible que los educadores difundan el conocimiento en espacios virtuales.

La segunda variable para tomar en cuenta son las competencias digitales ² en donde Valdez, (2012) la teoría del socioconstructivismo de Vygotsky sugiere que una de las características del aprendizaje es el constructivismo social, en el que las interacciones y la resolución colaborativa de problemas se utilizan para crear una comunidad de aprendizaje. Esto se hace introduciendo a los estudiantes a un espacio social donde pueden usar herramientas virtuales para construir un entorno de crecimiento y comprensión mutuos. García et al., (2022) Está claro que el uso de herramientas digitales requiere la adquisición de habilidades basadas en la alfabetización digital. Este nuevo enfoque de aprendizaje puede mejorar las habilidades existentes de los estudiantes. Sin embargo, para participar en esta modalidad se requiere conocimiento de ¹⁶ las tecnologías de la información, los medios de comunicación y la capacidad de manejar herramientas tecnológicas.

Banihashem y Aliabadi (2017) las teorías del aprendizaje parecen no dar en el blanco cuando se trata de encapsular el floreciente ámbito de la educación digital. En este nuevo mundo de aprendizaje a distancia, los estudiantes interactúan entre sí de forma tanto sincrónica como asincrónica, un patrón de estudio para el que las teorías tradicionales no están bien preparadas. Como tal, está claro que esta era de educación digital exige un nuevo conjunto de explicaciones.

Es fundamental ser claramente consciente del valor del conectivismo, y las competencias digitales se desarrollan idealmente a través de estos enfoques o teorías pedagógicas. Brindan información sobre cómo progresa el estudiante dentro de una atmósfera virtual; sin embargo, se debe tener en cuenta que el estudiante debe recibir orientación continuamente porque sus reacciones ante las circunstancias pueden ser incorrectas sin una enseñanza adecuada y no se pueden hacer realidad. Por lo tanto, se debe tener precaución y se debe dar el debido énfasis tanto a la investigación como a la ² autoevaluación. (Pauta, 2020)

García (2009) señala que en esta era actual de conocimiento y aprendizaje, es vital darle importancia a educar sin restricciones de tiempo o ciclo. Este avance en la educación

busca capacitar a los estudiantes para las demandas de aprendizaje del futuro. Los estudiantes deben seguir aprendiendo a lo largo de su vida, utilizando diversas estrategias que les permitan crecer como personas, desarrollar sus ideas y actitudes, gestionar nuevos requerimientos y aceptar las críticas de su entorno. La educación necesita cuatro elementos clave: "Saber Saber", "Saber Hacer", "Ser" y "Saber".

Para la variable Competencias digitales se tomo en cuenta 3 dimensiones, ² Manejo de información, Manejo de la comunicación, Manejo de la tecnología. La primera dimensión manejo de la información según el autor Chávez et al., (2016) En la actualidad, la capacidad de gestionar la información es una de las habilidades más esenciales para los aprendices, ya que conduce a la generación de conocimiento. Es un componente clave del éxito académico y, si se aplica con cautela y juicio, puede ayudar a aumentar el conocimiento de los estudiantes. ² (Ivus et al., 2021).

Guerra et al. (2010) define el manejo de comunicación como un elemento indispensable de la educación, desde contextos formales a informales. Su amplitud permite recopilar información y capacitar a los estudiantes, afinando sus capacidades reflexivas, al mismo tiempo que brinda vías para obtener, distribuir y consumir conocimiento entre medios informáticos como foros de discusión, aplicaciones de chat y plataformas de videoconferencia.

Cruz, (2018) La gestión de la tecnología puede verse como una herramienta para facilitar la adquisición de la alfabetización digital, que esencialmente es ²⁵ la capacidad de usar la tecnología de manera efectiva con fines educativos. Este enfoque no solo implica seleccionar y organizar la información, sino que también anima a los estudiantes a desarrollar soluciones innovadoras, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico. Por lo tanto, la gestión de la tecnología debe implementarse como parte de una estrategia instruccional que promueva ¹ el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. (Senior y Grassi, 2020)

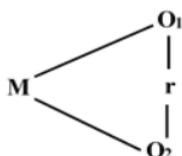
1 II. METODOLOGIA

2.1. Enfoque, tipo

Este proyecto de investigación va a tener un enfoque cuantitativo con el fin de confirmar nuestras hipótesis a través de la medición numérica y el análisis estadístico. Recopilaremos datos para establecer relaciones entre diferentes variables y sacar conclusiones en base a estos hallazgos. En cuanto al tipo de estudio Básico, descriptivo correlacional, dado se describirán las características más importantes de los fenómenos y se conocerá la relación entre las variables estudiadas. (Hernández et al., 2014).

2.2. Diseño de investigación

Además, la investigación será no experimental porque no se manipulará ninguna variable, y transversal porque la recolección de datos apunta a un momento específico. (Hernández et al., 2014) En este sentido, el estudio presenta el siguiente diseño:



Donde:

- M = 2 Estudiantes de 5to grado de secundaria de la IE Sagrado Corazón, Jaén - 2022.
- O₁ = 1 Observación de la variable 1: Aula virtual Moodle
- O₂ = Observación de la variable 2: Competencias digitales
- R = Relación de las variables

2.3. Población, muestra y muestreo

Una población es un conjunto de individuos, elementos o circunstancias que buscamos comprender. Como tal la población es un compendio de todas las entidades que cumplen criterios precisos. (Hernández et al., 2014). Por lo tanto, la población está conformada por

303 estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Sagrado Corazón, Jaén – 2022.

Tabla 1

Población de estudiantes del nivel secundario institución educativa Sagrado Corazón

Grado	Hombre	Mujer	Total
1°A	18	17	35
1°B	16	15	31
2°A	15	12	27
2°B	18	14	32
3°A	14	12	26
3°B	15	15	30
4°A	13	10	23
4°B	15	12	27
5°A	23	15	38
5°B	15	19	34
TOTAL			303

Nota: Nomina de matrícula 2023

Tabla 2

Muestra de estudiantes de la institución educativa Sagrado Corazón

Grado	Hombre	Mujer	Total
5°A	23	15	38
5°B	15	19	34
TOTAL			72

Nota: Nomina de matrícula 2023

¹ La muestra estuvo conformada por todos los estudiantes del quinto grado de secundaria, los cuales suman un total de 72. La muestra de un estudio no se selecciona en función de la probabilidad, sino que depende de las características específicas de la investigación. Este tipo de muestra se conoce como muestra no probabilística ² (Hernández et al., 2014).

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

El programa de investigación descrito propone distintas metodologías para la recopilación de datos durante el trabajo de campo (Arias, 2006). Se realizará una encuesta para obtener información de primera mano de la fuente primaria.

Carrasco (2008) enfatizó que, si queremos adquirir resultados precisos, la herramienta utilizada debe estar cuidadosamente ordenada y no debe basarse en conjeturas infundadas. Para que esto sucediera, una encuesta fue el instrumento elegido, ya que podría ayudarnos a recopilar los datos necesarios y aumentar la objetividad del resultado.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Al combinar los datos de ambas variables, podemos avanzar con nuestro análisis estadístico. Para comprender mejor el comportamiento de estas variables, utilizaremos estadísticas descriptivas que nos ayudarán a identificar características, procedimientos y dimensiones que explican su comportamiento. (Hernández et al., 2014).

Los datos se demostrarán exhaustivamente en tablas y figuras numéricas, generadas mediante cálculos estadísticos realizados en Excel y SPSS 25. Además, se empleará Rho de Spearman o Pearson para evaluar la medida de la prueba de hipótesis sobre la conexión entre las variables de investigación.

2.6. Aspectos éticos en investigación

A medida que investigamos, se mantendrán en mente cuatro principios éticos clave. Lo primero y más importante es la caridad: el compromiso de un investigador de contribuir significativamente a la comunidad científica, en beneficio de todos. Luego viene la no maleficencia, donde no se hace daño a la institución ni a los estudiados; todos los participantes permanecen en el anonimato. La autonomía gobierna cómo nos comportamos a lo largo de nuestra investigación; cada individuo es tratado con respeto y tiene derecho a la participación voluntaria. Por último, pero no menos importante, la justicia garantiza que todos los datos recopilados se hayan obtenido honestamente a través de estándares de investigación nacionales e internacionales.

III. RESULTADOS

Tabla 3

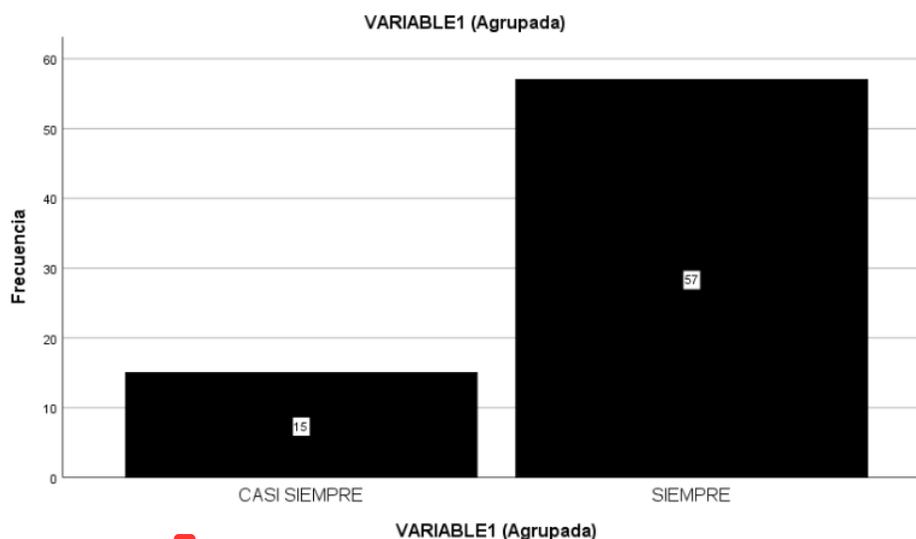
Frecuencia de uso del aula Moodle

Aula Virtual Moodle					
Válido		Frecuencia		20	Porcentaje acumulado
			Porcentaje	Porcentaje válido	
	CASI SIEMPRE	15	20,8%	20,8%	20,8%
	SIEMPRE	57	79,2%	79,2%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 3 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “siempre” con una frecuencia de 57, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 15.

Figura 1

Porcentaje del uso del aula Moodle



Según la figura 1 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “siempre” con un porcentaje de 79.2%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 20.8%.

14

Tabla 4

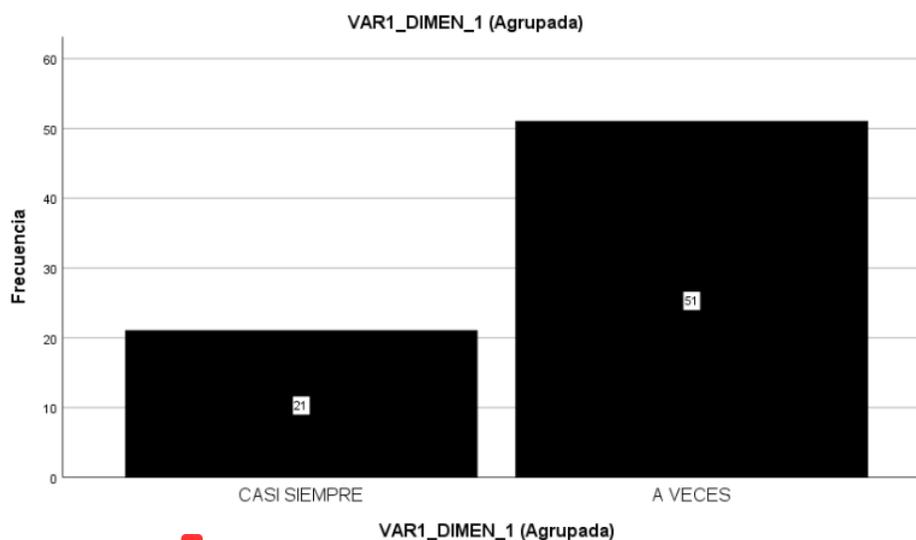
Frecuencia de la dimensión Informática y practica

		Variable 1 – Dimensión 1			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI SIEMPRE	21	29,2%	29,2%	29,2%
	A VECES	51	70,8%	70,8%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 4 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “A veces” con una frecuencia de 51, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 21.

Figura 2

Porcentaje de la dimensión Informática y practica



Según la figura 2 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “A veces” con un porcentaje de 70.8%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 29.2%.

Tabla 5

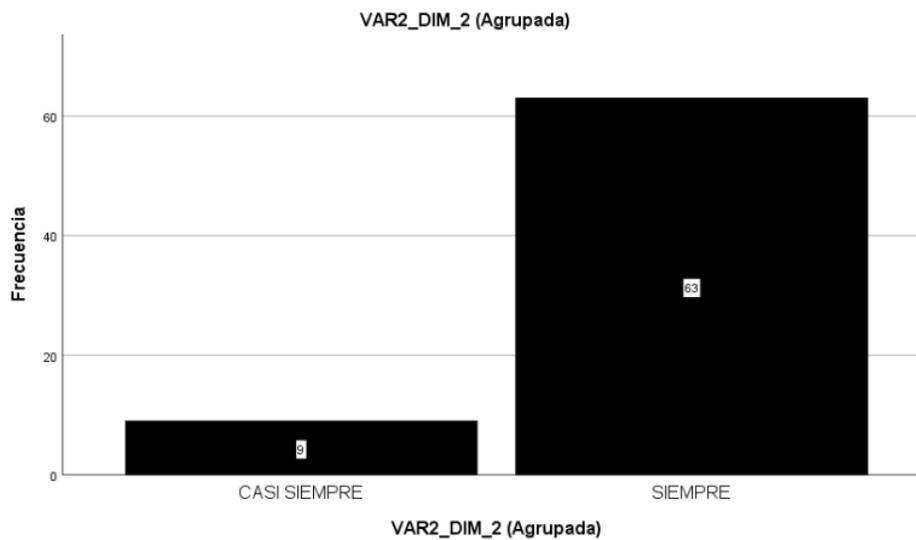
Frecuencia de la dimensión Comunicativa

		Variable 1 – Dimensión 2			
				Porcentaje	Porcentaje
Válido		Frecuencia	Porcentaje	válido	acumulado
	CASI SIEMPRE	9	12,5%	12,5%	12,5%
	SIEMPRE	63	87,5%	87,5%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 5 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 63, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 9.

Figura 3

Porcentaje de la dimensión comunicativa



Según la figura 3 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 87.5%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 29.2%.

Tabla 6

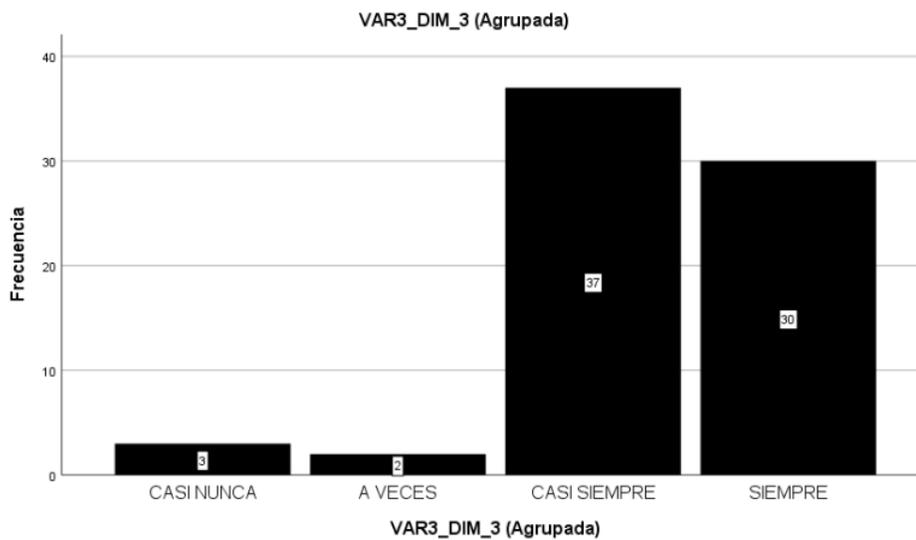
Frecuencia de la dimensión Tutoría y evaluativa

Variable 1 – Dimensión 3					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	3	4,2%	4,2%	4,2%
	A VECES	2	2,8%	2,8%	6,9%
	CASI SIEMPRE	37	51,4%	51,4%	58,3%
	SIEMPRE	30	41,7%	41,7%	100,0%
Total		72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 6 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 30, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 37, seguido del nivel “A veces” con una frecuencia de 2 y por último el nivel “Casi nunca” con una frecuencia de 3.

Figura 4

Porcentaje de la dimensión Tutoría y evaluativa



Según la Figura 4 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 41.7%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 51.4%, seguido

del nivel “A veces” con un porcentaje de 2.8% y por último el nivel “Casi nunca” con un porcentaje de 4.2%.

Tabla 7

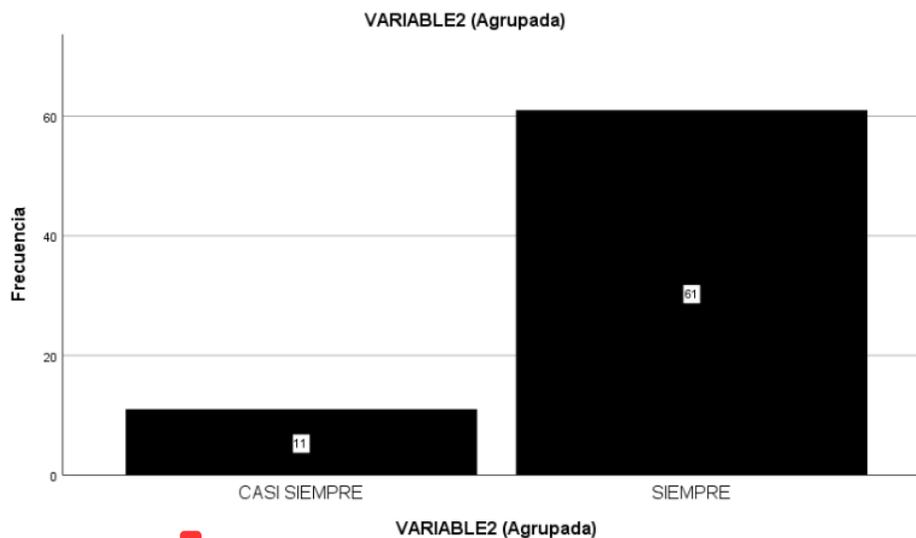
Frecuencia de la variable Competencias digitales

		VARIABLE 2			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI SIEMPRE	11	15,3%	15,3%	15,3%
	SIEMPRE	61	84,7%	84,7%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 7 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 61, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 11.

Figura 5

Porcentaje de la variable Competencias digitales



Según la figura 5 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 84.7%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 15.3%.

Tabla 8

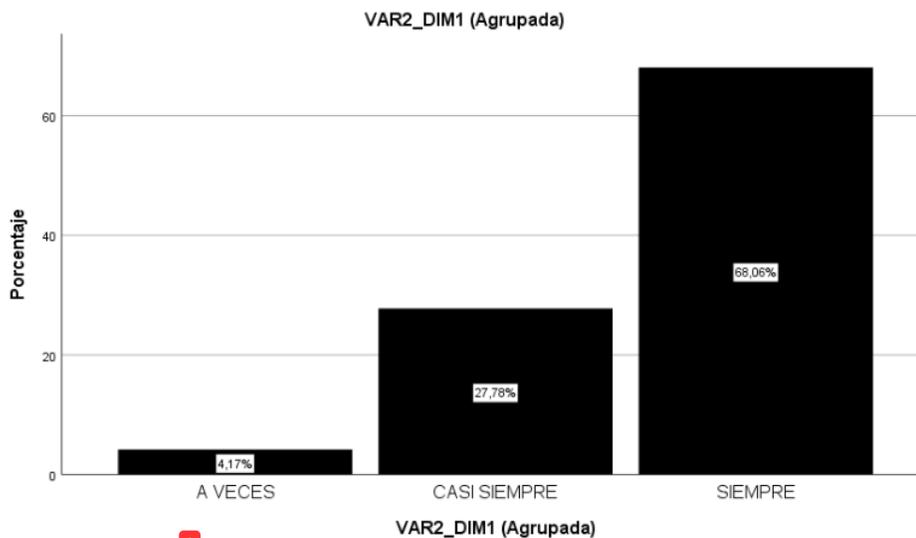
Frecuencia de la dimensión Manejo de la información

		Variable 2 – Dimensión 1			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	4,2%	4,2%	4,2%
	CASI SIEMPRE	20	27,8%	27,8%	31,9%
	SIEMPRE	49	68,1%	68,1%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 8 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 49, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 20 y por último se ubica el nivel “A veces” con una frecuencia de 3.

Figura 6

Porcentaje de la dimensión Manejo de la información



Según la figura 6 la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 68.6%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 27.8% y por último el nivel “A veces” con un porcentaje de 4.17%.

Tabla 9

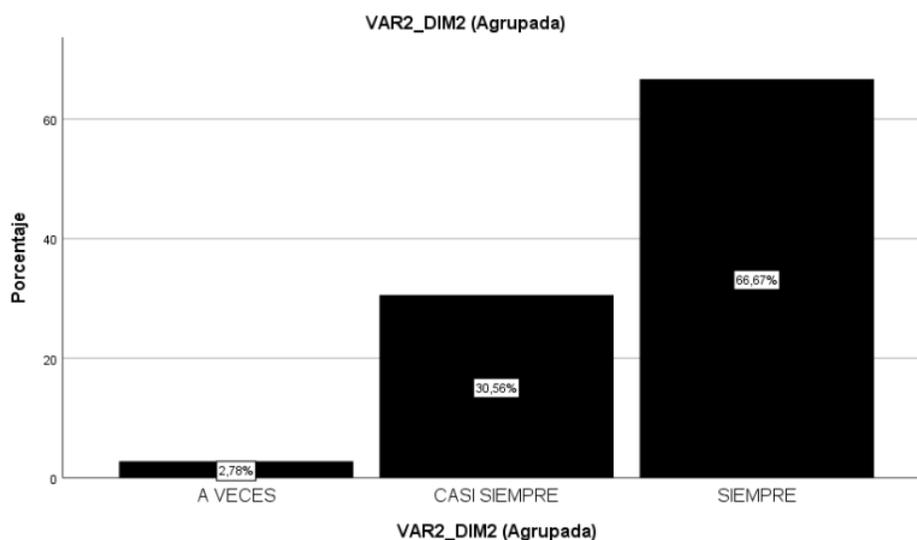
Frecuencia de la dimensión Manejo de la comunicación

Variable 2 – Dimensión 2					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	2,8%	2,8%	2,8%
	CASI SIEMPRE	22	30,6%	30,6%	33,3%
	SIEMPRE	48	66,7%	66,7%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 9 ¹ la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 48, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 22 y por último se ubica el nivel “A veces” con una frecuencia de 2.

Figura 7

Porcentaje de la dimensión Manejo de la comunicación



Según la figura 7 ¹ la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 66.67%, seguido del nivel “casi siempre” con un porcentaje de 30.56% y por último el nivel “A veces” con un porcentaje de 2.78%.

Tabla 10

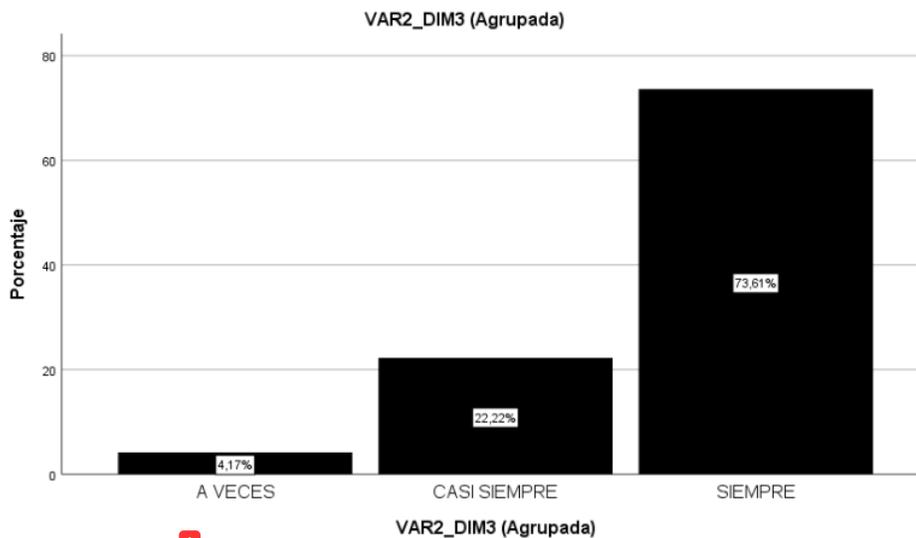
Frecuencia de la dimensión Manejo de la tecnología

Variable 2 – Dimensión 3					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	3	4,2%	4,2%	4,2%
	CASI SIEMPRE	16	22,2%	22,2%	26,4%
	SIEMPRE	53	73,6%	73,6%	100,0%
	Total	72	100,0%	100,0%	

Según la tabla 10 ¹ la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con una frecuencia de 53, seguido del nivel “casi siempre” con una frecuencia de 16 y por último se ubica el nivel “A veces” con una frecuencia de ³.

Figura 8

Porcentaje de la dimensión Manejo de la tecnología



Según la figura 8 ¹ la mayor cantidad de estudiantes se ubica en el nivel “Siempre” con un porcentaje de 73.61%, seguido del nivel “casi siempre” ³ con un porcentaje de 22.22% y por último el nivel “A veces” con un porcentaje de 4.17%.

Tabla 11*Contrastación de hipótesis General*

Correlaciones				
			VARIABLE1	VARIABLE2
Rho de Spearman	VARIABLE1	Coefficiente de correlación	1,000	,707**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	72	72
	VARIABLE2	Coefficiente de correlación	,707**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	72	72

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Utilizando el método no paramétrico Rho de Spearman, hemos descubierto una relación positiva alta (un coeficiente de correlación de 0,707) entre la utilización de entornos virtuales y conjuntos de habilidades digitales. Y, con un nivel de significación inferior a 0,05 (precisamente 0,000), Como tal, aceptaremos nuestra hipótesis alternativa que afirma que definitivamente existe una interconexión entre el uso del aula virtual de Moodle y las competencias digitales.

Tabla 12*Contrastación de hipótesis específica 01*

Correlaciones				
			VARIABLE2	INFORMACION _Y_LA_PRACTI CA
Rho de Spearman	VARIABLE2	Coefficiente de correlación	1,000	,479**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	72	72
	INFORMACION_ Y_LA_PRACTIC A	Coefficiente de correlación	,479**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	72	72

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Al aplicar la técnica no paramétrica Rho de Spearman, encontramos algo intrigante. Surge una correlación moderadamente positiva entre nuestra dimensión Información y el entorno virtual y el uso de habilidades digitales; esto está representado por un coeficiente de

correlación de 0,479 para ser exactos. Se encuentra en un 0,000 bastante convincente, considerablemente por debajo del umbral reconocido de 0,05. Por lo tanto, descartamos la hipótesis nula con entusiasmo. De hecho, existe una relación innegable entre esa dimensión de la información, y escuchen esto, tanto el uso del aula virtual de Moodle como el conjunto de habilidades digitales demostradas.

Tabla 13

Contrastación de hipótesis específica 02

Correlaciones				
		COMUNICACION		
Rho de Spearman	VARIABLE2	VARIABLE2	N	
		Coeficiente de correlación	1,000	,274*
		Sig. (bilateral)	!	,020
		N	72	72
	COMUNICACION	Coeficiente de correlación	,274*	1,000
		Sig. (bilateral)	,020	!
		N	72	72

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Al realizar la prueba Rho de Spearman no paramétrica, se reveló que existe una correlación positiva pero débil (coeficiente de correlación de 0,279) entre el aspecto de comunicación de la aplicación del entorno virtual y las habilidades digitales. Se encontró que el nivel de significación de la correlación era 0,020, que está por debajo del umbral de 0,05 y, por lo tanto, se considera significativo. Como resultado, se sustenta la hipótesis alternativa, indicando una conexión definitiva entre el uso del aula virtual Moodle en la dimensión Comunicación y las competencias digitales.

Tabla 14

Contrastación de hipótesis específica 03

			Correlaciones	
			VARIABLE2	TUTORIA_Y_EV ALUACION
Rho de Spearman	VARIABLE2	Coeficiente de correlación	1,000	,627**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	72	72
	TUTORIA_Y_EVALUACION	Coeficiente de correlación	,627**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	72	72

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Al utilizar el examen Rho de Spearman no paramétrico, pudimos establecer que el coeficiente de correlación de la dimensión Tutoría y la dimensión Evaluación, cuando se usa junto con el ámbito digital, tuvo un resultado moderadamente positivo de 0,627. Además, se encontró que el nivel de significación es 0.000, lo que indica que sí es significativo ya que es <0.05. A la vista de estas observaciones, se ha aprobado la hipótesis alternativa, indicando que indudablemente existe una relación entre el uso del aula virtual Moodle y las competencias digitales.

IV. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación demuestran que las dos variables tienen una correlación significativa con un resultado de 0.707, esto concuerda con el trabajo de Pastora et al., (2020) quien profundizó en las ventajas de la herramienta de aprendizaje Moodle. Se concluyó que el uso de un aula virtual Moodle puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje en diferentes escenarios. Sin embargo, cabe señalar que los educadores deben cultivar sus habilidades para brindar apoyo a los alumnos a través de esta herramienta. Asimismo, Arenas y León (2020) realizaron una fascinante exploración sobre la utilidad de la plataforma Moodle en la carrera de tecnología e informática de Colombia. Para obtener datos significativos, eligieron un diseño longitudinal experimental, administrando encuestas a 79 alumnos de quinto grado de una institución privada ubicada en Bogotá. Sus hallazgos mostraron que la aplicación educativa mejoró el compromiso de los alumnos, la expresión verbal y la dinámica interpersonal al tiempo que promovía el autoaprendizaje. Los dos trabajos mencionados anteriormente resaltan la importancia del aula Moodle y su importancia en el desarrollo de las competencias digitales.

También tenemos el trabajo de Llamapconca (2019) quien abordó la relación entre los entornos virtuales y las mejoras en las habilidades digitales en un enfoque de correlación cruzada. Para evaluar el grado de crecimiento, el estudio analizó a los educadores de Cusco. Los resultados mostraron que el 77,6 % eran altamente competentes y el 20,6 % buenos en el uso de las TIC para mejorar el desarrollo profesional con herramientas digitales y entornos virtuales. Por lo tanto, se puede concluir que los entornos virtuales pueden ser inmensamente beneficiosos para el crecimiento de docentes y estudiantes. En Lima, Huapaya (2022) realizó un estudio para descubrir la correlación entre el uso del aula virtual y las competencias digitales. La investigación fue cuantitativa, correlacional, no experimental-transversal. Un análisis posterior reveló una asociación directa entre estas variables con $p=0,000$ y una correlación de Pearson de 0,745. Finalmente, Popuche (2022) investigó el vínculo entre el uso de aulas virtuales y el aprendizaje basado en competencias entre los estudiantes de la Institución Educativa 16002, un estudio interesante que se hizo más importante en tiempos de COVID-19. Sus métodos eran estrictamente cuantitativos, empleando un diseño no experimental, específicamente de tipo descriptivo correlacional. Es fascinante notar que se abstuvo de manipular directamente cualquier variable; en su lugar optó por describirlos y

analizarlos como ocurrieron naturalmente en la realidad: ¿fue una observación en lugar de un experimento! ¿No suena intrigante? El tamaño de la muestra también fue decente: setenta estudiantes participaron en esta investigación. Respondieron tanto al Cuestionario del Aula Virtual como a la encuesta de Aprendizaje Basado en Competencias de Vargas (2020). Nuestro análisis involucró tanto los métodos de estadística descriptiva como el examen inferencial. La conclusión fue una fuerte correlación entre las variables identificadas saltó a la palestra: en un nivel de significación abierto en 0,000 con un margen de error en cuclillas firmemente en 0,05; En consecuencia, los estudiantes exhiben una perspectiva favorable sobre la utilización de aulas virtuales junto con el aprendizaje basado en competencias.

En conjunto, estos estudios resaltan la importancia de los entornos virtuales como herramientas efectivas para el desarrollo de habilidades digitales y competencias en educadores y estudiantes. La interconexión entre el uso de entornos virtuales y el crecimiento educativo es innegable, ofreciendo nuevas oportunidades para la formación y el aprendizaje en un mundo digital en constante evolución. Como resultado, se fortalece la base de conocimiento y la comprensión de cómo las TIC pueden transformar y enriquecer la educación en beneficio de todos los involucrados. Esto sirve como fortaleza para nuestra investigación ya que nuestro resultado correlacional muestra esa fuerte relación entre variables, siendo una relación positiva alta.

V. CONCLUSIONES

Primera. Nuestros experimentos llevaron a un hallazgo intrigante. Descubrimos una correlación considerable, con un valor de coeficiente de 0.707, un alto positivo emocionante, entre el uso del aula virtual de Moodle y las competencias digitales de los estudiantes de quinto grado en la escuela Sagrado Corazón. Esta relación se consideró estadísticamente significativa; su nivel se mantuvo impresionantemente bajo en 0.000.

Segunda. Se ha observado una correlación positiva moderada (0.479) y un nivel de significancia sustancial (0.000) entre la dimensión información y práctica del aula virtual Moodle y habilidades digitales en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Sagrado Corazón. Esto sugiere una conexión significativa, lo que subraya el mérito de explorar más esta relación.

Tercera. Se concluyó que existe un vínculo profundo entre el componente de aula virtual del uso de Moodle y la competencia digital entre los alumnos de quinto grado en el Centro Educativo Sagrado Corazón. Los hallazgos se confirmaron con un coeficiente de correlación de 0,279; aunque bajo, mantuvo la positividad, al tiempo que retuvo la importancia con un nivel de importancia sorprendentemente ideal fijado en 0,000.

Cuarta. Se concluyó que se pudo observar un vínculo entre la dimensión tutoría y evaluación en las aulas virtuales vía Moodle y sus conjuntos de competencias digitales. El coeficiente de correlación es impresionantemente alto en 0,627, lo que implica una fuerte relación positiva. Además, con un nivel de significación que llega a cero (0,000), los hallazgos tienen un peso significativo.

VI. RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda a la comunidad educativa fortalecer la competencia digital mediante capacitaciones o talleres para alentar el uso de las aulas y herramientas virtuales para así lograr aprendizajes más significativos y todo haciendo uso de las Tics.

Segunda. Los docentes deben estar concientizados para trabajar con aulas y herramientas digitales, ya que es el nuevo contexto en el que se desenvuelven los estudiantes, al ser estos nativos digitales.

Tercera. Se deben integrar y fortalecer la competencia 28 sobre el uso de las Tic en todas las áreas curriculares y establecer un instrumento de evaluación que certifique su cumplimiento en el monitoreo al docente por parte del personal directivo.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	core.ac.uk Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	1%
8	rua.ua.es Fuente de Internet	<1%
9	www.scilit.net Fuente de Internet	<1%

10	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	doczz.com.br Fuente de Internet	<1 %
12	www.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
13	moam.info Fuente de Internet	<1 %
14	www.elsevier.es Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
16	doaj.org Fuente de Internet	<1 %
17	go.gale.com Fuente de Internet	<1 %
18	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositoriobiblioteca.udp.cl Fuente de Internet	<1 %
21	www.eca.eu.int Fuente de Internet	<1 %

22 www.hacer.org Fuente de Internet <1 %

23 www.prnewswire.com Fuente de Internet <1 %

24 Luz Edith Mamani Castañeda, Alan David Gonzales Gonzales. "Gestión de proyectos de inversión y su relación con la incidencia de pobreza en la provincia constitucional del Callao", EVSOS, 2023
Publicación <1 %

25 es.slideshare.net Fuente de Internet <1 %

26 revistas.uam.es Fuente de Internet <1 %

27 sibi.upn.mx Fuente de Internet <1 %

28 www.asocebu.org Fuente de Internet <1 %

29 www.facmed.unam.mx Fuente de Internet <1 %

30 www.lareferencia.info Fuente de Internet <1 %

31 www.researchgate.net Fuente de Internet <1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía Activo

rgby

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32
