

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN
Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA



ENTORNOS VIRTUALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
LAS ALUMNAS DE TERCERO DE SECUNDARIA DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 2023

Tesis para obtener el grado académico de:
MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN: EN GESTIÓN Y
ACREDITACIÓN EDUCATIVA

AUTORES

Br. Rumiche Zapata, Juan José

<https://orcid.org/0009-0001-7922-3519>

Br. Vidal Silva, Patricia de los Milagros

<https://orcid.org/0009-0002-6568-9198>

ASESORA

Dra. Duran Llaro, Kony Luby

<https://orcid.org/0000-0003-34825-3683>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión y calidad educativa

TRUJILLO – PERU

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Director de la Escuela de Posgrado: Dr. Jorge Luis Brenis Exebio

Yo, Dra. Kony Luby Duran Llaro con DNI N°18227474 como asesora de la tesis titulada: “ENTORNOS VIRTUALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS ALUMNAS DE TERCERO SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 2023”, desarrollada por los egresados, Juan José Rumiche Zapata con DNI N°03662606 y Patricia de los Milagros Vidal Silva con DNI N°03685920, Del Programa de Maestría en: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA

Considero que dicha tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de tesis de la Escuela de Posgrado. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dra. Kony Luby Duran Llaro

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. JORGE LUIS BRENIS EXEBIO

Director de la Escuela de Posgrado

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria General

DEDICATORIA

A mis padres, por su amor incondicional, apoyo inquebrantable y sacrificios innumerables que nos permitieron llegar hasta aquí.

A mi familia, por su comprensión, paciencia y aliento constante durante este arduo camino académico.

A mis amigos y seres queridos, por sus palabras de aliento, sonrisas y momentos compartidos que hicieron más llevadera esta travesía.

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que contribuyeron de alguna manera a la realización de este trabajo de tesis.

En primer lugar, a mis profesores y asesores, cuyos conocimientos, enseñanzas y consejos fueron fundamentales para el desarrollo de esta investigación.

Por último, pero no menos importante, extendo mi agradecimiento a todas las personas que participaron en este estudio, ya sea como colaboradores, entrevistados o participantes. Su disposición, tiempo y contribuciones fueron esenciales para el éxito de esta investigación.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Juan José Rumiche Zapata con DNI 03662606 y Patricia de los Milagros Vidal Silva con DNI 03685920, egresados de la Maestría en EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN EDUCATIVA de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que se siguió rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Escuela de Posgrado de la citada Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: “ENTORNOS VIRTUALES Y RENDIMIENTO ACADEMICO DE LAS ALUMNAS DE TERCERO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SULLANA 2023”, la que consta de un total de 70 páginas, en las que se incluye 7 tablas y 3 figuras; más un total de páginas en anexos.

Se deja constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro(amos) bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi (nuestra) autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, se garantiza 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.

Los autores



Patricia de los Milagros Vidal Silva
03685920



Juan José Rumiche Zapata
03662606

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
II. METODOLOGÍA.....	25
2.1. Enfoque, tipo	25
2.2. Diseño de metodológico	25
2.3. Población, muestra y muestreo.....	25
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.	26
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	27
2.6. Aspectos éticos en investigación	28
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIONES.....	35
V. CONCLUSIONES.....	36
VI. RECOMENDACIONES	37
VII. BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXOS.....	41
ANEXO 1. Instrumentos de recolección de la información.....	41
Anexo 2: Ficha técnica.....	43
Anexo 3. Matriz de operacionalización de variables.....	44
Anexo 4. Carta de presentación.....	46
Anexo 5: Carta de autorización	47
Anexo 6: Asentimiento Informado.....	48
Anexo 7: Matriz de consistencia	53
Anexo 8: Validación de instrumentos	55
Anexo 9: Reporte Turnitin.....	70

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: “Entornos virtuales y rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023”. Tuvo como objetivo determinar de qué manera se relacionan los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de secundaria de una I.E de Sullana. La metodología fue de tipo básico de nivel correlacional, así mismo fue de diseño no experimental. La población estuvo compuesta por 38 estudiantes de secundaria, se empleó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Los resultados de la correlación de Spearman revelan una correlación positiva y significativa (coeficiente de correlación de 0.750) entre los entornos virtuales y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria en la Institución Educativa de Sullana. Este hallazgo sugiere que a medida que la calidad de los entornos virtuales mejora, existe una tendencia fuerte hacia una mejora simultánea en el rendimiento académico de los estudiantes.

Palabras clave: Entornos virtuales, rendimiento académico, calidad educativa.

ABSTRACT

The present research work entitled "Virtual environments and academic performance of secondary school students in an educational institution in Sullana" aimed to determine how virtual environments and the academic performance of secondary school students in Sullana are related. The methodology used was of a basic correlational level, and it was a non-experimental design. The population consisted of 38 secondary school students, and a questionnaire was used as the data collection instrument. The results of the Spearman correlation reveal a positive and significant correlation (correlation coefficient of 0.750) between virtual environments and the academic performance of secondary school students at the educational institution in Sullana. This finding suggests that as the quality of virtual environments improves, there is a strong tendency towards a simultaneous improvement in the academic performance of students.

Keywords: Virtual environments, academic performance, educational

I. INTRODUCCIÓN

Los entornos virtuales han tenido un impacto significativo en la educación, transformando la forma en que se enseña y se aprende, estas herramientas incluyen una amplia gama de recursos tecnológicos, como aplicaciones móviles, plataformas en línea, software educativo, juegos interactivos, dispositivos móviles, videos educativos, entre otros. (Manzanares, 2021, p.67)

El avance de la tecnología, la conectividad global y la interdependencia económica y cultural entre diferentes países y regiones han transformado la manera en que las personas acceden a la información, se comunican y se relacionan, en este contexto, la educación ha tenido que evolucionar para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mundo globalizado. La educación contemporánea también se esfuerza por nutrir una mentalidad global y una comprensión profunda de las interconexiones entre las naciones y culturas, los estudiantes son alentados a explorar perspectivas diversas, a abrazar la diversidad cultural y a abordar desafíos globales como ciudadanos comprometidos con un impacto positivo en el mundo. (Sánchez, 2019)

En Latinoamérica, a pesar de que existen programas y proyectos gubernamentales que buscan mejorar las habilidades de los estudiantes y buscan fomentar su rendimiento, los países de la región se encuentran entre los puestos más bajos respecto a los logros esperados. Según los resultados de Las Pruebas PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes) que evalúan el desempeño en áreas e como lectura, matemáticas y ciencias, y proporcionan una medida comparativa del rendimiento educativo entre países, los países latinoamericanos se encuentran entre los últimos puestos a excepción de Chile y Uruguay.

UNESCO (2017) ha promovido la integración de la tecnología en la educación para mejorar la calidad del aprendizaje y el acceso a la información, esto incluye el uso de recursos digitales en el aula y la promoción de habilidades digitales entre estudiantes y docentes. En términos de rendimiento académico, sugiere que los resultados pueden variar según el contexto y la adaptación de los estudiantes a los entornos virtuales, algunos estudiantes pueden prosperar en estos entornos debido a su capacidad para autogestionar su aprendizaje, mientras que otros pueden luchar debido a la falta de estructura física y la necesidad de una autodisciplina más fuerte.

A nivel nacional, según el Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA) de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) evalúa el rendimiento académico de estudiantes de 15 años en diferentes países y economías en áreas como Matemáticas, Lectura y Ciencias, han identificado que en países como Perú existen

brechas significativas en el rendimiento académico entre estudiantes de diferentes antecedentes socioeconómicos, especialmente en colegios ubicados en el interior del país. La falta de interés en el contenido escolar, la desconexión entre el currículo y la vida cotidiana, y la falta de sentido en el aprendizaje pueden afectar negativamente el rendimiento académico, según Minedu (2021) el rendimiento académico es relativamente bajo comparado con las cifras de la capital, algunos niños no han desarrollado un nivel de lenguaje adecuado, las condiciones socioeconómicas pueden influir en el acceso a una educación de calidad ya oportunidades de desarrollo del lenguaje ya que la falta de recursos puede limitar el acceso a programas de estimulación temprana ya servicios de atención médica y educación especializada.

A nivel institucional, la adopción creciente de entornos virtuales en las instituciones educativas ha planteado preguntas apremiantes sobre cómo estos nuevos métodos de enseñanza afectan directamente el rendimiento de los jóvenes en las aulas, la educación está experimentando una transformación radical debido a la rápida integración de las tecnologías digitales en las aulas, el colegio enfrenta el desafío de adaptarse a esta nueva era de enseñanza y aprendizaje, manteniendo el objetivo primordial de garantizar un rendimiento académico sólido para sus estudiantes de secundaria. A medida que los jóvenes se embarcan en su viaje hacia el futuro, la pregunta persistente es si los entornos virtuales serán una herramienta que los impulse hacia el éxito o un obstáculo que dificulte su progreso.

Formulación del problema: ¿De qué manera se relacionan los entornos virtuales y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una IE de Sullana? ¿De qué manera se relaciona la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una I.E. de Sullana? ¿De qué manera se relaciona dimensión pedagógica y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una IE de Sullana?

La presente investigación aportará a la comunidad científica información relevante, coherente, ordenada y sistematizada, basada en teorías de diferentes autores que sirvan a nuevos investigadores como referentes para sus trabajos de investigación sobre los entornos virtuales y rendimiento académico. Además, se espera que la variable estudiada se pueda comparar con otros modelos teóricos y con la realidad actual que viven los individuos. Estas teorías y enfoques proporcionan una base conceptual y justificación teórica para el mejorar el rendimiento académico de los alumnos de un centro educativo ya que, al comprender y aplicar estos conceptos, los padres y maestros pueden mejorar la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje y crear entornos institucionales propicios para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes y los actores involucrados en la educación.

En el aspecto metodológico se puede justificar debido a que se aplican instrumentos totalmente válidos que recogen información de la percepción de la muestra de estudio. Asimismo, la elaboración y aplicación de los instrumentos de evaluación de la variable una vez demostrados su validez y confiabilidad y de acuerdo a los resultados encontrados servirán como fuente de recopilación de datos para nuevas investigaciones o en otras instituciones educativas. (García & Pérez, 2020).

Esta investigación cobra relevancia ya que se basan en los beneficios que aportan los entornos virtuales y que tiene beneficios significativos en el desarrollo personal, social y académico, fomentarla desde edades tempranas y brindar oportunidades de práctica y mejora continua es clave para el crecimiento y éxito de los individuos.

Esta investigación se justifica socialmente porque los resultados encontrados beneficiarán a los alumnos y también la comunidad educativa porque a través de estos resultados, serán capaces de reflexionar y comprender la necesidad de poseer una adecuada expresión oral, del mismo modo se busca brindar información empírica que favorezca a mejorar académicamente dentro del centro de estudios del fenómeno estudiado.

Formulación de Objetivos: Determinar de qué manera se relacionan los entornos virtuales y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una I.E de Sullana. Determinar de qué manera se relaciona la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una I.E. de Sullana. Determinar de qué manera se relaciona dimensión pedagógica y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una I.E de Sullana.

Antecedentes de la investigación: Smith (2019) en su artículo tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso de entornos virtuales de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. Metodología: Se recopilaron datos sobre el uso de plataformas virtuales y las calificaciones de los estudiantes a lo largo de un semestre, se emplearon los cuestionarios para obtener la data necesaria. Se encontró una correlación positiva significativa entre la frecuencia de acceso a los entornos virtuales y el rendimiento académico, indicando que los estudiantes que utilizaban más activamente las plataformas virtuales tendían a obtener calificaciones más altas.

Johnson et al. (2020) en su investigación tuvo como objetivo analizar cómo la interacción social en entornos virtuales se relaciona en el rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria. Se llevó a cabo un diseño no experimental en varias escuelas secundarias en Nuevo México, donde se realizaron entrevistas y encuestas a estudiantes y profesores para comprender cómo la colaboración en línea afectaba el rendimiento. Se

identificó que los estudiantes que participaban activamente en foros de discusión y grupos de estudio en entornos virtuales mostraban un aumento en su rendimiento académico, atribuido a la colaboración y el intercambio de conocimientos.

Chen et al. (2019) tuvo como objetivo examinar cómo la adaptabilidad de las interfaces de entornos virtuales impacta en el rendimiento académico de estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Metodología: Se realizó un diseño no experimental en dos instituciones educativas, se midió el rendimiento y se aplicaron cuestionarios de estilos de aprendizaje. Resultados. Los estudiantes con un estilo de aprendizaje más flexible obtuvieron mejores calificaciones en la versión con interfaces adaptables, mientras que los estudiantes con un estilo más estructurado rindieron mejor en la versión más organizada.

Lee et al. (2021) tuvo como objetivo evaluar la relación de la autogestión del tiempo en entornos virtuales en el rendimiento académico de estudiantes de educación a distancia. Metodología: Se llevó a cabo una de enfoque cuantitativo, sobre el tiempo dedicado a la educación virtual y calificaciones, con entrevistas cualitativas para explorar las estrategias de gestión del tiempo. Resultados: Se encontró que los estudiantes que implementaban estrategias efectivas de autogestión del tiempo, como la planificación y el establecimiento de metas, tenían un mejor rendimiento académico en entornos virtuales de educación a distancia.

Garcia (2020) tuvo como objetivo analizar la relación entre la gamificación en entornos virtuales afecta al rendimiento académico en estudiantes de educación básica en alumnos de Guanajato. Metodología: Se realizó un estudio de caso en una escuela primaria, donde se implementó un entorno virtual gamificado para una asignatura durante un trimestre. Se midió el rendimiento académico y se recopilaron opiniones de estudiantes y profesores. Resultados: Se observó un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes con la asignatura gamificada, lo que se tradujo en un ligero incremento en las calificaciones en comparación con otras asignaturas.

Gonzales et al. (2020) Tuvo como objetivo determinar si existe una relación entre el tiempo de uso de entornos virtuales y el rendimiento académico de estudiantes universitarios en Lima, Perú. Metodología: Se realizó un estudio cuantitativo longitudinal en una universidad de Lima. Se registró el tiempo semanal que los estudiantes pasaron en plataformas virtuales y se obtuvieron sus calificaciones finales. Resultados: Se encontró una correlación positiva significativa entre el tiempo de uso de entornos virtuales y el rendimiento académico, sugiriendo que los estudiantes que pasaban más tiempo en estas plataformas tendían a tener mejores calificaciones.

Mendoza (2019) tuvo como objetivo explorar si la interacción en línea entre compañeros en entornos virtuales está relacionada con el rendimiento académico de estudiantes de educación secundaria en Arequipa, Perú. Se realizó una investigación cuantitativa y cualitativa en escuelas secundarias de Arequipa. Se midió la participación en foros de discusión y grupos de estudio en plataformas virtuales, y se obtuvieron calificaciones y opiniones de estudiantes. Se identificó una correlación positiva moderada entre la participación activa en entornos virtuales y el rendimiento académico, destacando que los estudiantes más involucrados tendían a obtener calificaciones más altas.

Cruz (2020) tuvo como objetivo investigar si la adaptabilidad de las interfaces de entornos virtuales se relaciona con el rendimiento académico en estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje en Chiclayo, Perú. Metodología: Se llevó a cabo un estudio experimental en una institución educativa de Chiclayo. Se diseñaron dos versiones de una plataforma virtual con diferente nivel de adaptabilidad. Se midieron las calificaciones y se aplicaron cuestionarios de estilos de aprendizaje. Se encontró una correlación moderada entre el estilo de aprendizaje y el rendimiento académico en la versión de la plataforma con interfaces adaptables. Los estudiantes con estilo flexible obtuvieron mejores calificaciones en esa versión.

López (2019) tuvo como objetivo analizar si la autogestión del tiempo en entornos virtuales se asocia con el rendimiento académico de estudiantes de educación a distancia en Piura, Perú. Metodología: Se realizó una investigación mixta en una institución de educación a distancia en Piura. Se recopilaron datos cuantitativos sobre el tiempo dedicado a la educación virtual y calificaciones, junto con entrevistas para explorar estrategias de gestión del tiempo. Se encontró una correlación positiva entre la implementación de estrategias de autogestión del tiempo y el rendimiento académico. Los estudiantes que gestionaban su tiempo de manera efectiva tendían a tener mejores calificaciones.

Paredes (2019) tuvo como objetivo evaluar si la gamificación en entornos virtuales está relacionada con el rendimiento académico en estudiantes de educación primaria en Apurímac. Metodología: Se realizó un estudio de caso en una escuela primaria en Apurímac. Se implementó un entorno virtual gamificado para una asignatura durante un trimestre y se midieron las calificaciones y se recopilaron opiniones de estudiantes y profesores. Se observó una correlación positiva entre la implementación de la gamificación y el rendimiento académico. Los estudiantes que participaron activamente en la experiencia gamificada obtuvieron calificaciones ligeramente más altas.

Entornos virtuales. Los entornos virtuales, según la definición proporcionada por Salinas (2011), se conciben como espacios educativos diseñados para facilitar la interacción didáctica y la generación de aprendizajes utilizando un conjunto de herramientas informáticas alojadas en el entorno digital de la web, estos ambientes van más allá de un simple acceso a información en línea, ya que están diseñados específicamente para promover la colaboración, el intercambio y la construcción de conocimiento entre docentes y estudiantes. En estos entornos virtuales, la interacción didáctica cobra un rol central. Tanto los docentes como los estudiantes participan activamente en procesos educativos, ya sea de manera presencial, semipresencial o completamente remota.

La flexibilidad de estas modalidades permite adaptarse a las necesidades y circunstancias individuales de los participantes, ampliando las posibilidades de acceso a la educación, es importante destacar que la interacción en estos entornos puede manifestarse tanto en modalidades sincrónicas como asincrónicas. La modalidad sincrónica implica la interacción en tiempo real, donde docentes y estudiantes pueden comunicarse y colaborar simultáneamente, lo que fomenta la inmediatez y la retroalimentación instantánea. Por otro lado, la modalidad asincrónica permite la participación en momentos distintos, lo que brinda flexibilidad temporal y espacio para la reflexión en las interacciones educativas.

Los entornos virtuales destinados a la gestión del aprendizaje deben exhibir una serie de características esenciales, tal como propuso Salinas (2011), estas características delinean las particularidades que definen y dan forma a la experiencia educativa en un entorno digital. A continuación, se detallan las características clave:

Espacio Electrónico con Herramientas Tecnológicas y Digitales: Un entorno virtual se constituye como un espacio electrónico en el cual convergen una variedad de herramientas y recursos tecnológicos y digitales, estas herramientas permiten la creación, distribución y acceso a contenidos educativos en formatos diversos, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

Requerimiento de Conexión a Internet: Para acceder y aprovechar plenamente los recursos y contenidos alojados en el entorno virtual, es necesario contar con dispositivos que estén conectados a internet, esto posibilita la obtención de información en tiempo real, la interacción y la colaboración con otros participantes.

Utilización de Programas y Aplicaciones Informáticas: Tanto profesores como estudiantes hacen uso de programas y aplicaciones informáticas específicas para llevar a cabo actividades formativas, estas herramientas facilitan la interacción, la comunicación, la presentación de contenidos y la evaluación dentro del entorno virtual.

Mediación Tecnológica en la Relación Didáctica: Uno de los rasgos distintivos de los entornos virtuales es la mediación tecnológica en la relación entre docentes y estudiantes, esta característica permite que la interacción y la comunicación se lleven a cabo a través de tecnologías digitales, superando las barreras de tiempo y espacio, los participantes pueden interactuar sin la necesidad de coincidir físicamente en un mismo lugar o momento.

Dimensiones de entornos virtuales:

Dimensión Tecnológica:

Esta dimensión se refiere al conjunto de herramientas digitales y aplicaciones virtuales que conforman el espacio educativo alojado en la web, estas herramientas tecnológicas son esenciales para respaldar y facilitar la implementación de estrategias educativas dentro del entorno virtual. (Garrison, 2009)

Las acciones básicas dentro de la dimensión tecnológica son:

Publicación de Materiales y Actividades: Los docentes tienen la capacidad de publicar y compartir contenidos educativos en diversos formatos, como documentos, videos, presentaciones y enlaces, esos materiales proporcionan a los estudiantes los recursos necesarios para su proceso de aprendizaje.

Comunicación o Interacción entre los Miembros del Grupo: La comunicación y la interacción son pilares en la educación en línea, los entornos virtuales ofrecen herramientas para la comunicación asincrónica y sincrónica, permitiendo a docentes y estudiantes participar en discusiones, debates, preguntas y respuestas, y colaboración en proyectos.

Uso de Herramientas Virtuales: Los entornos virtuales incorporan una variedad de herramientas que amplían las posibilidades educativas, estas herramientas pueden incluir foros de discusión, chats, videoconferencias, blogs, wikis y más. Cada herramienta tiene un propósito específico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La dimensión tecnológica brinda las bases para la interacción, la colaboración y la distribución de contenidos educativos, estas herramientas tecnológicas permiten que los participantes se involucren activamente en el aprendizaje, superando las limitaciones geográficas y temporales. En conjunto con la dimensión pedagógica, la dimensión tecnológica contribuye a crear una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa en los EVA.

Dimensión Pedagógica de los Entornos Virtuales:

La dimensión pedagógica en los entornos virtuales, según la perspectiva de Salinas (2011), se define como el corazón del proceso de enseñanza y aprendizaje en el entorno digital. En esta dimensión, docentes y estudiantes interactúan de manera interactiva y participativa para

construir el conocimiento a través de actividades didácticas en un espacio de trabajo colaborativo. A continuación, se desglosan las características fundamentales de esta dimensión:

- **Proceso Interactivo:** La dimensión pedagógica se destaca por la interacción constante entre docentes y estudiantes, esta interacción va más allá de la transmisión de información y abarca conversaciones, discusiones, debates y respuestas a preguntas, lo que crea un entorno de aprendizaje enriquecedor y dinámico.

- **Participación Activa:** En esta dimensión, los estudiantes asumen un papel activo en su propio aprendizaje, a través de actividades didácticas diseñadas para involucrarlos en el proceso de exploración, análisis y aplicación de conceptos, los estudiantes se convierten en agentes activos de su educación.

- **Trabajo Colaborativo:** La colaboración es un elemento esencial en la dimensión pedagógica de los entornos virtuales, los estudiantes trabajan juntos en proyectos, debates y actividades grupales, lo que fomenta el intercambio de ideas, la co-creación y el aprendizaje conjunto.

- **Construcción del Conocimiento:** La construcción del conocimiento es el objetivo central de esta dimensión, los estudiantes no solo reciben información, sino que también la exploran, la cuestionan y la aplican en contextos relevantes. El aprendizaje se vuelve significativo a medida que los estudiantes construyen sus propias conexiones y comprensión.

- **Espacio de Trabajo Colaborativo:** La dimensión pedagógica se lleva a cabo en un espacio de trabajo digital diseñado para facilitar la interacción y el aprendizaje colaborativo. Este espacio puede incluir foros de discusión, salas de chat, plataformas de colaboración en línea y más.

Tipos de (EVA): Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son variadas herramientas digitales que se han convertido en una parte integral de la educación contemporánea. Según Salinas (2011), existen diversos tipos de EVA que se utilizan en el sector educativo para promover el aprendizaje interactivo y colaborativo. A continuación, se describen los tipos de EVA mencionados por Salinas:

a) **Plataformas de Aprendizaje (e-learning):** Las plataformas de aprendizaje, también conocidas como Sistemas de Gestión del Aprendizaje, son aplicaciones diseñadas para respaldar los procesos de enseñanza y aprendizaje en línea, estas plataformas han evolucionado desde la década de los 90 y están estructuradas por módulos de software que ofrecen diversas funciones, como chats, foros, videoconferencias y más. Algunas son gratuitas, mientras que otras requieren pago. Durante la pandemia de COVID-19, se ha observado un aumento en el

uso de plataformas como Zoom, Google Meet, Google Classroom, Khan Academy, Canvas, entre otras, para la educación remota.

b) Blogs: Los blogs son sitios web que constan de entradas o publicaciones y permiten a los lectores comentar y dialogar en torno a los temas presentados. Son herramientas ideales para promover la interacción y el diálogo entre estudiantes sobre contenidos educativos específicos, los blogs facilitan el aprendizaje a través de la discusión y el intercambio de opiniones.

c) Wikis: Son sites editados de manera colaborativa por múltiples usuarios, cada usuario puede agregar, modificar o eliminar contenido, lo que permite una construcción colectiva del conocimiento, en el contexto educativo, las wikis son excelentes para el aprendizaje colaborativo entre estudiantes, donde pueden trabajar juntos en la creación y mejora de contenidos.

d) Redes Sociales: Las redes sociales son plataformas en línea que permiten a las personas conectarse, compartir y comunicarse.

En conjunto, estos tipos de EVA ofrecen una gama diversa de herramientas y enfoques para la educación en línea y la colaboración entre docentes y estudiantes, estas herramientas tecnológicas están diseñadas para mejorar la experiencia de aprendizaje, promoviendo la interacción, la participación activa y la construcción colectiva del conocimiento.

Enfoques vinculados al tema de estudio: El estudio de Gallardo et al. (2006), citado por Lamas (2015), destaca la importancia de los enfoques de aprendizaje como guías que los estudiantes siguen para abordar una demanda académica específica dentro de un sistema educativo, estos enfoques, como señala el estudio, se adaptan según el contexto y las necesidades individuales de los estudiantes, involucrando una variedad de estrategias con el objetivo de alcanzar las metas educativas propuestas. La idea central aquí es que los enfoques de aprendizaje no son simplemente métodos genéricos, sino caminos personalizados que los estudiantes trazan para enfrentar situaciones de aprendizaje particulares. Lamas (2015) refuerza esta perspectiva al afirmar que los enfoques de aprendizaje tienen un papel crucial en el rendimiento académico de los alumnos, los docentes, desempeñan un papel fundamental en la orientación de los estudiantes hacia estrategias apropiadas para cada actividad de aprendizaje y en el manejo eficiente del tiempo disponible para el proceso educativo. En este sentido, los enfoques de aprendizaje no solo son herramientas que los estudiantes utilizan para comprender y asimilar contenidos académicos, sino que también influyen en su eficacia para cumplir con las demandas del currículo y las expectativas educativas.

Feldman (2019) arroja luz sobre los múltiples factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes, estos factores, como sostienen los autores, son intrincados y reflejan la interacción de diversas esferas de la vida de un individuo, los componentes sociales, culturales, escolares, familiares y personales desempeñan roles cruciales en determinar si un estudiante experimentará éxito o fracaso en su rendimiento académico. El entorno social en el que un estudiante se desenvuelve puede influir en su motivación, actitud hacia el aprendizaje y niveles de participación. Los factores culturales, por su parte, afectan la percepción del valor de la educación, las expectativas familiares y las normas relacionadas con el logro académico, el ambiente escolar también desempeña un papel fundamental, ya que la calidad de la enseñanza, los recursos disponibles y el apoyo educativo pueden impactar directamente en el desempeño de los estudiantes.

La familia tiene un impacto significativo en el rendimiento académico, las actitudes, el nivel de apoyo y la estructura familiar influyen en la capacidad de un estudiante para enfrentar los desafíos académicos. Además, los factores personales, como las habilidades de estudio, la autodisciplina y la autoconfianza, son esenciales para el éxito en el entorno educativo.

Hattie (2019) sostiene que el ambiente escolar emerge como un actor primordial en la promoción del éxito educativo de los estudiantes, este ambiente no se limita únicamente a las paredes físicas de la institución educativa, sino que abarca una red interconectada de políticas, metodologías, estrategias y compromisos. De acuerdo con la perspicaz observación presentada, el logro de aprendizaje de los estudiantes se entrelaza con una serie de factores interrelacionados que, en su conjunto, influyen en su capacidad para desarrollar un conocimiento significativo y duradero. Las políticas educativas institucionales establecen un marco fundamental para la creación de un entorno de aprendizaje propicio, no solo definen los objetivos educativos, sino que también determinan cómo se abordarán los desafíos pedagógicos, la metodología activa de las áreas curriculares, mencionada en el contexto, implica un cambio en el enfoque pedagógico, moviéndose de la mera transmisión de información a la participación activa y la construcción de conocimiento por parte de los estudiantes.

Las estrategias adecuadas dentro de una sesión de aprendizaje son la columna vertebral de la enseñanza efectiva, la selección y ejecución de estas estrategias influyen directamente en el grado en que los estudiantes pueden comprender y aplicar lo que están aprendiendo. Asimismo, la capacitación y compromiso de los docentes son determinantes en la creación de un ambiente escolar propicio para el aprendizaje, los educadores, como menciona el texto, deben asumir un papel más allá de la mera transmisión de hechos memorísticos, más bien,

deben desarrollar las habilidades y competencias necesarias en los alumnos para que puedan enfrentar los desafíos de manera autónoma y eficaz. (Zimmerman, , 2021).

Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños de la EBR: Las competencias son conjuntos integrados de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten a una persona llevar a cabo actividades y tareas de manera efectiva y adecuada en diferentes contextos. Para MINEDU (2019), las competencias representan lo que un estudiante es capaz de hacer y aplicar en situaciones reales, van más allá del mero conocimiento teórico y se centran en la capacidad de aplicar ese conocimiento en la práctica.

Capacidades: Las capacidades son las habilidades específicas que un estudiante desarrolla y perfecciona a lo largo de su proceso educativo, estas habilidades pueden ser técnicas, cognitivas, comunicativas, sociales, entre otras. Por ejemplo, la capacidad para resolver problemas, comunicarse de manera efectiva, analizar información, trabajar en equipo y tomar decisiones informadas son ejemplos de capacidades que los estudiantes pueden adquirir. (Minedu, 2019)

Estándares de Aprendizaje: Los estándares de aprendizaje son declaraciones claras y específicas que definen lo que se espera que los estudiantes sepan y sean capaces de hacer en diferentes etapas de su educación, estos estándares son utilizados por los educadores y las instituciones educativas para guiar la planificación curricular, el diseño de materiales de enseñanza y la evaluación del progreso de los estudiantes. (Minedu, 2019)

Desempeños: Los desempeños son las demostraciones concretas y observables de lo que un estudiante ha aprendido y es capaz de hacer, estas demostraciones pueden ser tareas, proyectos, exámenes o cualquier tipo de actividad en la que los estudiantes pongan en práctica sus conocimientos y habilidades adquiridos, los desempeños permiten evaluar cómo los estudiantes aplican sus competencias y capacidades en situaciones reales. (Minedu, 2019)

Teorías que aportan a la variable: Desde la perspectiva de la teoría socio-histórica de Vygotsky, el proceso de aprendizaje se concibe como el resultado de la interacción dinámica entre individuos y su entorno. Vygotsky (1968), como citado por Olivo-Franco y Corrales (2020), postuló que el aprendizaje se lleva a cabo a través de la interacción entre personas, donde la información y el conocimiento son mediados por elementos contextuales y sociales. En esta visión, el entorno y las experiencias sociales juegan un papel fundamental en la construcción del conocimiento, proporcionando una plataforma enriquecedora para el desarrollo cognitivo y el crecimiento académico (Olivo-Franco y Corrales, 2020, p. 11).

b) La teoría general de sistemas, según lo expuesto por Bertalanffy (1974) y citado por Olivo-Franco y Corrales (2020), promueve un enfoque de pensamiento sistémico en el que se

resalta la importancia de considerar las relaciones, conexiones y contextos en la comprensión de los fenómenos. Esta teoría sostiene que los elementos individuales interactúan y se influyen mutuamente en un sistema más grande, lo que puede aplicarse al contexto educativo para comprender cómo las partes interconectadas del proceso educativo influyen en el rendimiento escolar. La teoría de sistemas insta a pensar más allá de las partes individuales y a analizar cómo trabajan juntas para crear un todo coherente (Olivo-Franco y Corrales, 2020, p. 11).

c) En la teoría cibernética, tal como lo plantea Moreno (2003) y citado por Olivo-Franco y Corrales (2020), se abordan los procesos de organización y control, haciendo hincapié en la retroalimentación y la transmisión de información en sistemas complejos, tanto en máquinas como en seres vivos. Esta perspectiva se relaciona con el rendimiento académico al considerar cómo los mecanismos de retroalimentación y comunicación impactan en la mejora continua del aprendizaje. La teoría cibernética sugiere que el proceso de aprendizaje y el rendimiento se ven influenciados por la capacidad de adaptarse, regularse y ajustarse en función de la información recibida (Olivo-Franco y Corrales, 2020, p. 11).

d) La teoría de la información, en línea con las aportaciones de la sistémica y la cibernética, contempla la comunicación como un proceso integral que amalgama diversos modos de comportamiento. Moreno (2003), como citado por Olivo-Franco y Corrales (2020), resalta que esta teoría considera la comunicación como un sistema regido por normas y códigos establecidos por las distintas culturas. En el contexto educativo, esto adquiere relevancia al entender cómo los intercambios de información, la retroalimentación y los sistemas de signos contribuyen al aprendizaje y al rendimiento escolar de manera global y contextualizada (Olivo-Franco y Corrales, 2020, p. 11).

El conectivismo pedagógico: Los principios fundamentales del conectivismo, según Siemens (2005), como citado por Olivo-Franco y Corrales (2020), delinean una perspectiva de aprendizaje que se nutre de la interconexión y la tecnología. Estos principios redefinen la forma en que concebimos el aprendizaje y el conocimiento en el entorno digital y conectado en el que vivimos. A continuación, se detallan los principios del conectivismo:

El aprendizaje y el conocimiento deben estar ubicados en diversas opiniones: El conectivismo reconoce la riqueza de diversas perspectivas y opiniones en la construcción del conocimiento, el aprendizaje se enriquece al acceder y considerar múltiples puntos de vista.

El aprendizaje es el proceso de conexión especializada en fuentes de información: El conectivismo enfatiza la habilidad de conectar con precisión la información relevante en un entorno donde la información está disponible en exceso, se trata de desarrollar habilidades para discernir y acceder a fuentes confiables y pertinentes.

El aprendizaje puede establecerse en aparatos o herramientas tecnológicas: En un mundo tecnológico, el aprendizaje no se limita al aula, las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes aprender y acceder a la información en cualquier momento y lugar.

La capacidad de conocer más de lo que actualmente se conoce: En el conectivismo, el aprendizaje no se limita al contenido estático. Se trata de aprender a aprender y desarrollar habilidades para acceder y asimilar nueva información en evolución constante.

Según Palloff & Pratt (2013) el rendimiento académico es una métrica esencial en el ámbito educativo, ya que proporciona una visión clara de cómo un estudiante está absorbiendo y aplicando el conocimiento impartido, representa la traducción tangible de los esfuerzos del estudiante en resultados medibles, manifestando su capacidad para comprender conceptos, resolver problemas y expresar ideas de manera efectiva. Hinojo et al (2019) este indicador, a menudo representado en forma de calificaciones y promedios, no solo refleja el grado de dominio de los contenidos curriculares, sino también el nivel de dedicación y compromiso del estudiante con su aprendizaje, la forma en que un estudiante se desempeña en exámenes, proyectos y tareas revela su capacidad para aplicar el conocimiento en situaciones prácticas y para demostrar comprensión profunda.

Castrillón et al (2020) el rendimiento académico actúa como un reflejo del vínculo entre el estudiante, los educadores y el contenido curricular, es un componente fundamental en la evaluación de la eficacia de los métodos de enseñanza, permitiendo a los educadores ajustar su enfoque para satisfacer las necesidades individuales y colectivas de los estudiantes, además, las tendencias en el rendimiento académico pueden señalar áreas en las que se necesita más apoyo y enriquecimiento. Es esencial tener en cuenta que el rendimiento académico no define por completo la valía de un estudiante ni su potencial futuro, si bien es una medida importante de logro, el aprendizaje abarca mucho más que solo calificaciones, las habilidades de resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración son aspectos integrales que también contribuyen al desarrollo educativo completo.

Rodríguez & Guzmán (2019) en última instancia, el rendimiento académico es una herramienta valiosa para evaluar el progreso y el nivel de competencia de un estudiante en su trayectoria educativa, sin embargo, es crucial considerarlo en conjunto con otros factores, como el apoyo emocional, el compromiso con el aprendizaje y la capacidad para aplicar el conocimiento en contextos del mundo real. Juntos, estos elementos moldean un enfoque educativo holístico que fomenta el crecimiento integral y el éxito a largo plazo.

Aprendizaje Colaborativo: El aprendizaje colaborativo implica la participación conjunta de estudiantes en la exploración y construcción de conocimiento. A través de la

interacción y el trabajo en equipo, los estudiantes comparten ideas, resuelven problemas y contribuyen a la creación de contenidos educativos. (Bates, 2015)

Blogs Educativos: Los blogs educativos son sitios web donde los docentes o estudiantes pueden publicar entradas o posts relacionados con contenidos educativos. Estos blogs permiten la interacción a través de comentarios y fomentan el diálogo y la reflexión sobre los temas tratados, contribuyendo al proceso de aprendizaje. (Jonassen, 2011)

Desarrollo de habilidades: El desarrollo de habilidades se refiere al proceso mediante el cual un individuo adquiere, mejora y perfecciona una serie de capacidades prácticas, cognitivas o sociales, estas habilidades pueden ser técnicas, como la habilidad para programar, cocinar o tocar un instrumento musical, o habilidades más amplias, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA): Son espacios digitales diseñados para facilitar la interacción educativa entre docentes y estudiantes, a través de herramientas tecnológicas y recursos en línea. Estos entornos ofrecen oportunidades de aprendizaje interactivo, colaborativo y flexible, permitiendo la comunicación, el intercambio de información y la construcción de conocimiento en un entorno digital.

Interacción Didáctica: La interacción didáctica se refiere a la comunicación y el intercambio activo entre docentes y estudiantes en un contexto educativo, incluye discusiones, debates, preguntas y respuestas, y actividades colaborativas que fomentan la construcción de conocimiento y la participación activa de los estudiantes.

Participación de los alumnos: La participación de los alumnos se refiere a la involucración activa y comprometida de los estudiantes en actividades educativas, discusiones y experiencias de aprendizaje, esto implica no solo estar presente físicamente, sino también contribuir de manera activa, expresar ideas, hacer preguntas y colaborar con otros compañeros y educadores.

Pensamiento crítico: El pensamiento crítico es la habilidad de analizar, evaluar y comprender información de manera reflexiva y sistemática. Implica cuestionar, examinar suposiciones, identificar argumentos, detectar sesgos y formar juicios basados en evidencia.

Plataformas de Aprendizaje (e-learning): Son aplicaciones en línea que brindan un espacio organizado para la administración y entrega de contenidos educativos. Estas plataformas ofrecen herramientas para la comunicación, la colaboración, la evaluación y el seguimiento del progreso de los estudiantes en entornos de educación en línea.

Redes Sociales Educativas: Las redes sociales educativas son plataformas en línea que permiten la creación de grupos y la interacción entre docentes y estudiantes, estos espacios

facilitan la comunicación, el intercambio de recursos, la colaboración en proyectos y la construcción de comunidades de aprendizaje en línea.

Rendimiento Académico: El rendimiento académico se refiere al nivel de logro y éxito de un estudiante en sus actividades educativas y evaluaciones, puede medirse mediante calificaciones, evaluaciones de proyectos y exámenes. refleja la comprensión, el dominio y la aplicación de los conceptos y habilidades enseñadas en un entorno educativo.

Wikis Colaborativas: Son páginas web editadas de manera conjunta por múltiples usuarios, en un contexto educativo, las wikis permiten la construcción colectiva de contenidos, donde docentes y estudiantes pueden contribuir, modificar y mejorar la información en un entorno de colaboración.

Entornos virtuales: Los entornos virtuales, también conocidos como entornos digitales o en línea, hacen referencia a espacios o plataformas que se desarrollan en el ámbito virtual o digital, donde las interacciones y actividades se llevan a cabo mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Para Baque & Marcillo (2020) estos entornos proporcionan a los usuarios una experiencia simulada o inmersiva que puede estar relacionada con la educación, el trabajo, el entretenimiento, la comunicación, entre otros aspectos de la vida cotidiana.

Rendimiento académico: El rendimiento académico se refiere al nivel de logro, éxito o desempeño que un estudiante alcanza en sus estudios y actividades educativas. Es una medida de la efectividad con la que un estudiante adquiere conocimientos, habilidades y competencias en un contexto educativo específico. Hinojo et al (2019) sostienen que el rendimiento académico se puede evaluar a través de diversos indicadores, como calificaciones, exámenes estandarizados, participación en clase y trabajos académicos.

Por último, se tienen las siguientes hipótesis: Hipótesis general: Existe relación entre los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

Hipótesis específicas Existe relación entre la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana. Existe relación entre dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

II. METODOLOGÍA

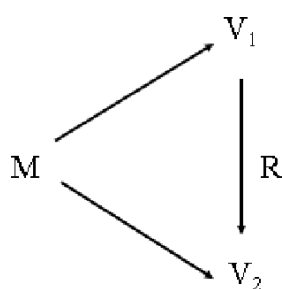
2.1. Enfoque, tipo

El enfoque de la presente tesis corresponde al cuantitativo debido a que se emplearon datos numéricos en el procesamiento de datos. Asimismo, presentó un tipo aplicativo.

2.2. Diseño de metodológico

El presente estudio se fundamentará en un diseño no experimental de naturaleza correlacional, el cual representa un enfoque de investigación que persigue evaluar la relación existente entre dos variables, sin llevar a cabo ningún tipo de control o manipulación de dichas variables (Carrasco, 2018). Este tipo de diseño tiene como objetivo determinar si existe una conexión y el nivel de asociación entre las variables objeto de estudio, sin intervenir directamente en las condiciones en las que se manifiestan, en lugar de manipular las variables, se recolectan datos a través de observaciones o cuestionarios, para posteriormente analizar la relación entre ellas utilizando técnicas estadísticas apropiadas.

La investigación se basa en el diagrama esquemático:



Dónde:

- M : Muestra
- V1 : Entornos virtuales
- V2 : Rendimiento académico
- R : Relación entre las variables

2.3. Población, muestra y muestreo

Se utilizará un enfoque de muestra no probabilística tanto para determinar la población como la muestra, en esta situación, no todos los elementos de la población tienen la oportunidad de ser seleccionados de manera aleatoria y controlada, en cambio, la elección se basa en la conveniencia del investigador, eligiendo los elementos que están más fácilmente accesibles o disponibles en el momento de la recopilación de datos, se tomara como muestra 38 alumnos de tercer grado de secundaria.

Tabla 1*Distribución de la muestra*

Condición	Mujeres
3° de secundaria	38
Total	38

Para Carrasco (2018) este tipo de muestreo no sigue un proceso de selección aleatoria ni se basa en técnicas estadísticas rigurosas, en lugar de eso, se opta por una selección práctica y adecuada según las circunstancias. Si bien esto puede facilitar la recopilación de datos en ciertos casos, es importante tener en cuenta que la muestra resultante podría no ser completamente representativa de la población en estudio. La elección de esta estrategia de muestreo debe ser cuidadosamente considerada en función de los objetivos de investigación y las limitaciones de recursos y tiempo disponibles.

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

En el ámbito de la investigación, se hace referencia a una técnica como un conjunto específico de recursos, herramientas e instrucciones empleados con el propósito de seguir reglas y procedimientos definidos. Estas técnicas tienen la función de simplificar el manejo de los instrumentos utilizados en la recolección de datos (Paz, 2018). En el contexto de este estudio, se optará por la técnica de la encuesta como el método seleccionado para la recopilación de datos.

Dentro del marco de esta investigación, se aplicará el cuestionario para obtener datos relevantes sobre las variables de interés (Bernal, 2013). Así como la técnica de análisis documental, teniendo el registro de notas.

Para Jiménez et al (2021) los cuestionarios proporcionan una forma sistemática y estandarizada de recopilar datos sobre las dimensiones de interés, lo que permite obtener una visión más completa de la percepción de los estudiantes sobre la disfuncionalidad familiar y otros aspectos relacionados. Se trabajó con un instrumento ya validado, la confiabilidad se determinó a través de la prueba de Alfa de Cronbach y los instrumentos se aplicó a la muestra piloto obteniéndose los siguientes resultados. Interpretación de la significancia de $\alpha = 0.913$; lo que significa que los resultados de opinión de las 10 unidades de estudio respecto a los ítems considerados se encuentran correlacionados de manera confiable y aceptable.

Asimismo, se empleó el acta de notas es un documento oficial utilizado por MINEDU para registrar las calificaciones y evaluaciones de los estudiantes en un determinado curso o

asignatura, incluye información detallada sobre cada estudiante, como su nombre, número de identificación, las calificaciones obtenidas en cada evaluación (exámenes, tareas, participación, etc.), y el promedio final del curso.

La función principal del acta de notas es proporcionar un registro transparente y objetivo del rendimiento académico de los estudiantes. Esto permite a los educadores y a los propios estudiantes tener una idea clara de su progreso en el curso, identificar áreas de mejora y tomar decisiones informadas sobre el seguimiento y apoyo necesario para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Asimismo, el registro documental es un archivo o sistema de almacenamiento de información utilizado para mantener registros detallados de diversas actividades y eventos relacionados con la gestión académica y administrativa de una institución educativa, esto puede incluir, entre otros, la inscripción de estudiantes, registros de asistencia, registros de evaluación, informes de desempeño, expedientes académicos, comunicaciones con padres y tutores, entre otros documentos. Según Siemens (2015) el registro documental proporciona un historial completo y organizado de la actividad educativa, lo que facilita la toma de decisiones, la planificación estratégica y el cumplimiento de requisitos legales y regulatorios. Además, sirve como una herramienta valiosa para la rendición de cuentas y la transparencia en la gestión educativa.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se llevará a cabo el análisis de los datos mediante la utilización de enfoques estadísticos, tanto descriptivos como inferenciales, para realizar el análisis estadístico descriptivo, se procesarán los datos en una hoja de cálculo de Excel, esto se hará con el objetivo de analizar las variables. Adicionalmente, se empleará el software IBM SPSS v26 para generar tablas que permitan evaluar las relaciones porcentuales entre las diferentes variables.

En lo que respecta al análisis estadístico inferencial, se utilizará la correlación de Spearman, esta elección se debe a que los datos no siguen una distribución normal, lo cual se ha confirmado mediante la Prueba de Shapiro-Wilk. Este enfoque se implementará con el propósito de identificar y establecer la correlación existente entre las variables y las dimensiones que están siendo examinadas en el estudio.

2.6. Aspectos éticos en investigación

La realización de este estudio asegura el completo respeto por la confidencialidad y la dignidad de los participantes involucrados, manteniendo rigurosamente la privacidad de sus identidades, se han considerado minuciosamente los aspectos éticos pertinentes en todo el proceso. Además, se han implementado medidas para garantizar la protección de los derechos de los participantes, asegurando la integridad de los datos y previniendo cualquier forma de daño o perjuicio hacia ellos. Estas prácticas éticas son de vital importancia para salvaguardar la solidez y la validez de la investigación, así como para promover el bienestar de los colaboradores que han participado.

III. RESULTADOS

Análisis descriptivo de resultados

Tabla 2

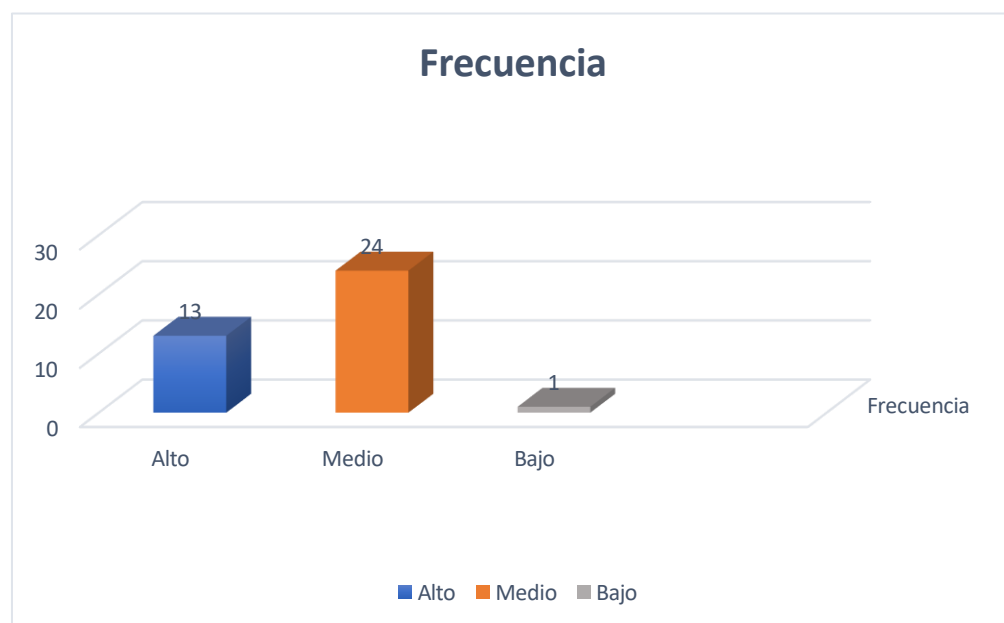
Niveles de entornos virtuales

NIVELES	RANGO	F _i	PORCENTAJE
Alto	74-100	13	34%
Medio	47-73	24	63%
Bajo	20-46	1	3%
	TOTAL	38	100%

Nota: Esta tabla presenta los rangos por niveles, así como la distribución de sus frecuencias y porcentajes para la variable entornos virtuales

Figura 1

Niveles de entornos virtuales



Nota: La figura presenta la distribución gráfica de porcentajes por niveles de la variable entornos virtuales.

Los datos presentados revelan tres niveles distintos de calidad en los entornos virtuales, clasificados en alto, medio y bajo. Comenzando con el nivel alto, comprende aquellos entornos cuyas puntuaciones oscilan entre 74 y 100. Estos constituyen un total de 13 entornos, representando aproximadamente el 34% del conjunto total. Por otro lado, el nivel medio engloba entornos con puntuaciones entre 47 y 73. Es el nivel más poblado, con 24 entornos en esta categoría, lo que representa alrededor del 63% del total. Finalmente, el nivel bajo abarca

entornos con puntuaciones entre 20 y 46, con solo un entorno incluido en esta categoría, lo que equivale aproximadamente al 3% del total.

Tabla 3

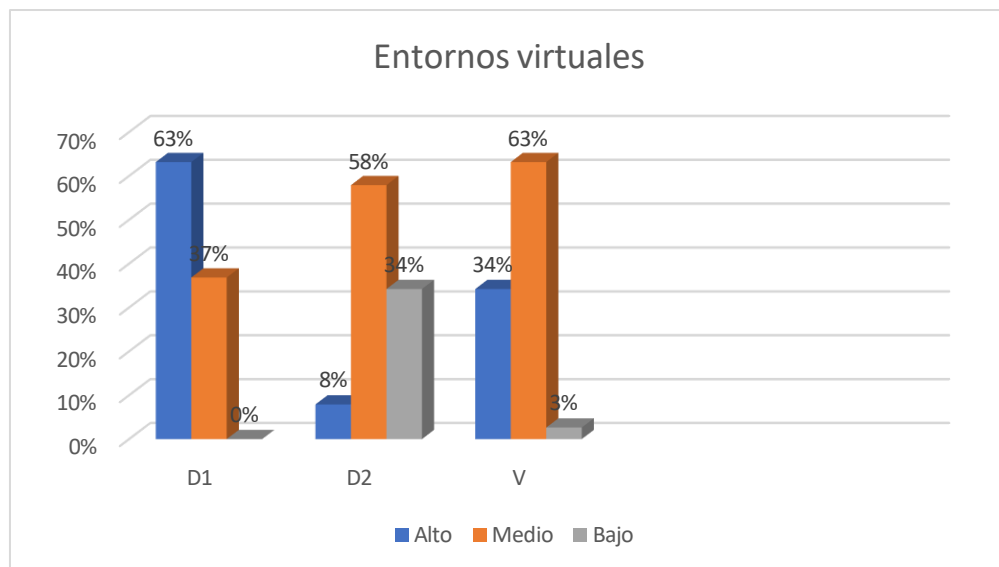
Niveles de dimensiones de entornos virtuales

Niveles	Tecnológica		Pedagógica		Varianza	
	f	%	f	%	f	%
Alto	24	63%	3	8%	13	34%
Medio	14	37%	22	58%	24	63%
Bajo	0	0%	13	34%	1	3%
Total	38	100%	38	100%	38	100%

Nota: La figura presenta la distribución gráfica de porcentajes por niveles de la variable entornos virtuales.

Figura 2

Dimensiones de entornos virtuales



Nota: Distribución gráfica de porcentajes por niveles de la variable entornos virtuales

En el primer conjunto de datos (D1), se observa que el nivel medio es el más común, con 24 casos, representando el 63% del total. Le sigue el nivel alto, con 14 casos, que constituyen el 37%. No hay ningún entorno virtual en el nivel bajo en este conjunto de datos. Por otro lado, en el segundo conjunto de datos (D2), el panorama es diferente. El nivel medio sigue siendo el más común, con 22 casos que representan el 58%, sin embargo, en este conjunto,

el nivel bajo tiene una presencia significativa, con 13 casos, lo que equivale al 34%. El nivel alto tiene la menor presencia, con solo 3 casos, representando el 8%.

Tabla 4

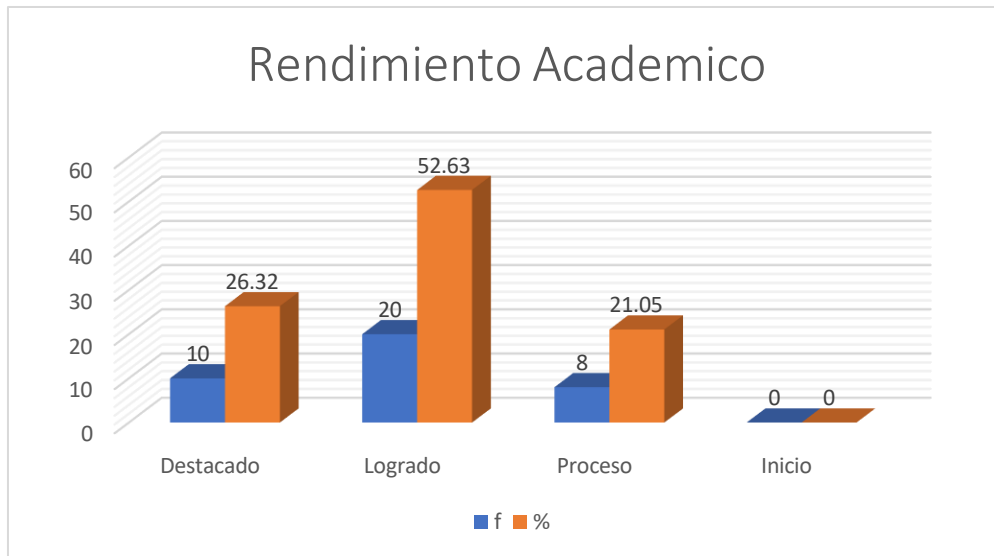
Niveles de rendimiento académico

Niveles	f	%
Destacado	10	26.32
Logrado	20	52.63
Proceso	8	21.05
Inicio	0	0
TOTAL	38	100

Los datos revelan que el rendimiento académico de los individuos evaluados se divide en cuatro niveles distintos. Comenzando con el nivel "Destacado", se observa que 10 individuos han alcanzado este nivel, lo que representa aproximadamente el 26.32% del total. Esto sugiere que un segmento significativo de la población evaluada ha logrado un nivel excepcionalmente alto de rendimiento en sus estudios. El nivel más común es el de "Logrado", con 20 casos, que constituyen aproximadamente el 52.63% del total. Esto indica que más de la mitad de los individuos evaluados han alcanzado un nivel satisfactorio en sus estudios. Por otro lado, el nivel "Proceso" cuenta con 8 casos, representando alrededor del 21.05% del total, esto sugiere que una parte significativa de los individuos está en un proceso continuo de mejora en términos de rendimiento académico, lo que indica un compromiso con el progreso y la excelencia. Finalmente, no hay individuos en el nivel "Inicio", lo que implica que ninguno de los evaluados se encuentra en una etapa inicial de su rendimiento académico.

Figura 3

Rendimiento académico



Análisis inferencial de resultados

Hipótesis general

H1. Existe relación entre los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

H0. No existe relación entre los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercer de secundaria de una Institución Educativa de Sullana.

Tabla 5

Relación entre entornos virtuales y el rendimiento académico

			Entornos virtuales	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Entornos virtuales	Coeficiente de correlación	1,000	,750
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	38	38	
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,750	1,000
Sig. (bilateral)		,000	.	
N		38	38	

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

Al analizar la correlación entre los entornos virtuales y el rendimiento académico, el coeficiente de correlación de Spearman de 0.750 sugiere una relación positiva fuerte entre estas dos variables. Esto implica que, a medida que los entornos virtuales mejoran, existe una tendencia significativa hacia una mejora simultánea en el rendimiento académico de los estudiantes. Con una muestra consistente de 38 observaciones para ambas variables, estos hallazgos sugieren que la calidad de los entornos virtuales está directamente vinculada al rendimiento académico de los alumnos de secundaria en la Institución Educativa de Sullana.

Hipótesis específica 1:

H1. Existe relación entre la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

H0. No existe relación entre la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

Tabla 6

Relación entre dimensión tecnológica y el rendimiento académico

			Tecnológica	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Dimensión tecnológica	Coeficiente de correlación	1,000	,706
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Rendimiento académico	Coeficiente de correlación	,706	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral). Nota: Esta tabla presenta los resultados del coeficiente Rho de Spearman entre la dimensión tecnológica y el rendimiento académico.

El coeficiente de correlación de Spearman entre la Dimensión Tecnológica y el Rendimiento Académico es 0.706. Este valor indica una correlación positiva fuerte entre estas dos variables, un coeficiente de 0.706 sugiere que a medida que la dimensión tecnológica mejora, el rendimiento académico tiende a mejorar también. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis: Existe relación entre la dimensión tecnológica y el rendimiento

académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana2023.

Hipótesis específica 2:

H1. Existe relación entre dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

H0. No existe relación entre dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023.

Tabla 7

Relación entre dimensión pedagógica y el rendimiento académico

			Pedagógica	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Dimensión pedagógica	Coeficiente de correlación	1,000	,867
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	38	38
	Desempeño docente	Coeficiente de correlación	,867	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	38	38

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

En la tabla, el coeficiente de correlación de Spearman, que se sitúa en 0,867, indica una correlación positiva alta, lo que respalda la aceptación de la hipótesis general del estudio existe relación entre dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023 y, en consecuencia, la hipótesis nula es rechazada.

IV. DISCUSIONES

El objetivo General fue determinar la relación entre el uso de entornos virtuales y el rendimiento académico en diferentes niveles educativos, así como explorar el impacto de variables como la frecuencia de acceso, la interacción social, la adaptabilidad de las interfaces, la autogestión del tiempo y la gamificación en esta relación.

La hipótesis general fue: existe una relación significativa entre el uso de entornos virtuales y el rendimiento académico, donde el nivel de compromiso y participación activa en estos entornos se asocia positivamente con un mejor desempeño académico.

Los resultados obtenidos en los diferentes estudios proporcionan una visión completa de la relación entre el uso de entornos virtuales y el rendimiento académico, así como de la influencia de variables adicionales en esta relación.

En primer lugar, el estudio de Smith (2019) encontró una correlación positiva entre la frecuencia de acceso a entornos virtuales y el rendimiento académico de estudiantes universitarios, respaldando la idea de que el uso activo de estas plataformas está asociado con calificaciones más elevadas. Este hallazgo coincide con la investigación de Gonzales et al. (2020), que también encontró una correlación positiva entre el tiempo de uso de entornos virtuales y el rendimiento académico en estudiantes universitarios.

Por otro lado, el trabajo de Johnson et al. (2020) y Mendoza (2019) destaca el papel crucial de la interacción social en entornos virtuales. Ambos estudios encontraron que los estudiantes que participan activamente en foros de discusión y grupos de estudio en línea tienden a experimentar un aumento en su rendimiento académico. Sin embargo, Cruz (2020) encontró que la adaptabilidad de las interfaces puede influir en esta relación, con estudiantes con estilos de aprendizaje más flexibles obteniendo mejores calificaciones en plataformas con interfaces adaptables.

Además, la investigación de Lee et al. (2021) y López (2019) resalta la importancia de la autogestión del tiempo en entornos virtuales. Ambos estudios encontraron una correlación positiva entre la implementación de estrategias de autogestión del tiempo y el rendimiento académico, destacando la relevancia de habilidades de autogestión para el éxito en entornos virtuales.

Finalmente, el estudio de García (2020) y Paredes (2019) muestra cómo la gamificación puede impactar positivamente en la relación entre entornos virtuales y rendimiento académico, con estudiantes que participan activamente en experiencias gamificadas obteniendo calificaciones más altas.

V. CONCLUSIONES

1. Los resultados de la correlación de Spearman entre los entornos virtuales y el rendimiento académico de los alumnos del tercer grado en la Institución Educativa INIF en Sullana determinaron una correlación positiva y significativa, con un coeficiente de correlación de 0.750.
2. La correlación positiva y significativa (coeficiente de correlación de 0.706) entre la dimensión tecnológica y el rendimiento académico destaca la importancia de la tecnología en el entorno educativo de la Institución Educativa de Sullana. Este resultado sugiere que un enfoque estratégico y eficaz en la integración de la tecnología puede contribuir positivamente al desempeño académico de los estudiantes de secundaria.
3. Tercera. Se concluye que, en función al segundo objetivo específico 2, se encontró un p-valor= $0.00 < 0,05$, por ende, existe relación significativa entre las variables, asimismo, al ser $\rho = 0,867$ se establece que es una correlación positiva alta.

VI. RECOMENDACIONES

- Se sugiere que las instituciones educativas promuevan estrategias que incentiven la participación activa de los estudiantes en entornos virtuales, esto podría lograrse mediante la creación de foros de discusión, grupos de estudio en línea y actividades colaborativas que estimulen la interacción entre los compañeros.
- Se recomienda a los educadores que consideren la adaptabilidad de las interfaces según los diferentes estilos de aprendizaje. Proporcionar opciones y ajustes que se alineen con las preferencias de aprendizaje de los estudiantes puede mejorar la experiencia y, potencialmente, contribuir a un mejor rendimiento académico.
- Se sugiere considerar la implementación de estrategias de gamificación en entornos virtuales, la institución educativa puede proporcionar herramientas y recursos para que los estudiantes gestionen su tiempo de manera efectiva, evitando el exceso de tiempo en estas plataformas, lo cual podría tener consecuencias negativas.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baque, P., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77.
- García, A., & Pérez, M. (2020). *La importancia de los entornos virtuales en la educación actual*. *Revista de Investigación Educativa*, 25(2), 45-62.
- Martínez, J. M., & Rodríguez, L. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: Herramientas y aplicaciones en la educación superior*. Editorial Universidad de Sullana.
- Pérez, R., & Gutiérrez, E. (2018). *Impacto de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica*. *Revista de Tecnología Educativa*, 12(1), 78-94.
- Sánchez, A., & López, M. (2017). *Entornos virtuales de colaboración: Una revisión de la literatura*. *Revista Internacional de Tecnología Educativa*, 8(2), 112-129.
- González, C., & Hernández, D. (2016). *Diseño y evaluación de entornos virtuales para el aprendizaje autónomo*. *Revista de Investigación en Educación a Distancia*, 14(1), 36-52.
- Martín, F., & Soto, P. (2015). *Entornos virtuales y su impacto en la enseñanza de la matemática*. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 20(3), 112-128.
- Ramírez, L., & Díaz, J. (2014). *Entornos virtuales y su influencia en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios*. *Revista de Investigación en Tecnología Educativa*, 9(2), 45-60.
- Camac, K. & Sancho, J. (2021) Factores familiares que predisponen el embarazo adolescente en América Latina y El Caribe 2009-2019: revisión sistemática. *Investigación en Enfermería: Imagen y Desarrollo*, 23, 1-9.
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Siemens, G. (2015). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology & Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Castrillón, D., Sarache, W., & Ruiz, S. (2020). Predicción del rendimiento académico por medio de técnicas de inteligencia artificial. *Formación universitaria*, 13(1), 93-102.
- Enriquez, R., Pérez Cabrejos, R. & Chumpitaz, H. (2021). Disfuncionalidad familiar y depresión del adolescente: una revisión sistemática entre los años 2016-2020. *Conrado*, 17(80), 277-282.

- Fernández, J. (2021). Efectividad de la Implementación de Aulas Virtuales en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Secundaria en Chiclayo, Perú. *Revista de Educación y Tecnología de Chiclayo*, 18(2), 201-215.
- Garrison, D. R. (2009). *E-learning in the 21st Century: A Framework for Research and Practice*. Routledge.
- Gutiérrez, A., & Mamani, M. (2023). Efectos de la Implementación de Entornos Virtuales en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Secundaria en Perú. *Revista de Educación y Tecnología*, 20(3), 301-315.
- Hernández, M., & Gómez, J. (2022). Use of Virtual Simulations in Natural Sciences and Its Impact on Academic Performance in Secondary Students. *Journal of Science Education*, 35(4), 401-415.
- Hinojo, F., Aznar, I., Romero, J., & Marín, J. (2019). Influencia del aula invertida en el rendimiento académico: Una revisión sistemática. *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*.
- Jiménez, J., Ochoa, M., & Guerra, U. (2021). Aula invertida y su impacto en el rendimiento académico: una revisión sistematizada del período 2015-2020. *EDMETIC*, 10(2), 1-25.
- López, A., & Ramírez, E. (2023). Impacto de Plataformas Educativas Virtuales en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Secundaria. *Revista de Educación y Tecnología*, 22(3), 301-315.
- Mamani, R. (2022). Influencia de Entornos Virtuales en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Secundaria en Puno, Perú. *Journal of Educational Technology in Puno*, 22(3), 301-315.
- Martínez (2021). Evaluación del Uso de Plataformas Virtuales en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Secundaria en Zonas Rurales de Perú. *Journal of Rural Education*
- Martínez, L., & Ramírez, M. (2023). Evaluation of the Impact of Virtual Environments on Academic Performance in Secondary Students with Learning Difficulties. *Journal of Inclusive Education*, 15(3), 301-315.). Influence of Virtual Classrooms on Academic Performance in Secondary Students in Mathematics. *Mathematics Education Journal*, 28(2), 180-195.
- Martins, P. (2023). Influence of Virtual Environments on Autonomy and Self-Management of Learning in High school Students. *International Journal of Educational Technology*, 39(2), 180-195.

- Rodríguez, D., & Guzmán, R. (2019). Rendimiento académico y factores sociofamiliares de riesgo. Variables personales que moderan su influencia. *Perfiles educativos*, 41(164), 118-134.
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2013). *Lessons from the Virtual Classroom: The Realities of Online Teaching*. John Wiley & Sons.
- Sánchez, J. (2023). Influencia de la Gamificación en Entornos Virtuales en el Rendimiento Académico de Estudiantes de I.E. Uriel García. *Journal of Educational Technology*, 25(2), 180-195.
- Smith, R. (2020). Effects of Virtual Environments on Motivation and Participation in Secondary Education. *International Journal of Educational Psychology*, 36(3), 302-318.

ANEXOS

ANEXO 1. Instrumentos de recolección de la información

Instrucciones: Estimado alumno, la presente encuesta tiene por objetivo encontrar respuestas sobre la relación entre entornos virtuales y rendimiento académico.

Le demandará algunos breves minutos completarla y será de gran ayuda para la presente investigación. Los datos que en ella se consignent se tratarán de forma anónima.

Por favor, indique según corresponda marcando con un aspa (x), recuerde que no existen respuestas incorrectas.

Utilice para ello la siguiente escala:

1= “Nunca”, 2=“Casi nunca”, 3=“A veces 4=“Casi siempre”, 5=“Siempre”

	ÍTEM	1	2	3	4	5
	Dimensión: Tecnológica					
01	¿Compartes materiales de trabajo a través de los entornos virtuales?					
02	Cuentas con un portafolio virtual para desarrollo de tus sesiones de aprendizaje					
03	¿Interactúas con tus docentes a través de los entornos virtuales?					
04	¿Interactúas con tus compañeros realizando trabajo colaborativo para gestionar tus aprendizajes haciendo uso de entornos virtuales?					
05	Usas correo electrónico Gmail para conectarte a tus clases virtuales					
06	Presentas tus tareas a través de la plataforma Classroom					
07	Haces uso de la plataforma Zoom o Google Meet para complementar tus clases.					
08	¿Empleas la pizarra virtual en zoom?					
09	¿Respondes preguntas a través de la herramienta virtual Padlet y/o Mentimeter?					
10	¿Empleaste alguna vez Nearpod, Kahoot y/o Quizizz?					
	Dimensión: Pedagógica					
11	¿Realizas actividades interactivas en línea para fortalecer tus aprendizajes?					
12	¿Participas en foros educativos o en un chat para la discusión o el debate de un tema?					
13	Realizas tus tareas utilizando los aplicativos de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, Jamboard, etc.):					
14	¿Empleas la herramienta virtual Canva?					
15	¿Sueles emplear Google forms?					
16	Si presentas dificultades para realizar una tarea buscas refuerzo de tus docentes a través de entornos virtuales.					

17	Realizas una reflexión oportuna y pertinente de tus aprendizajes a través de los entornos virtuales					
18	Logras alcanzar tus objetivos de aprendizaje a través de los entornos virtuales de manera autónoma.					
19	¿Empleas páginas web para buscar información respecto a un tema académico?					
20	¿Te resulta sencillo aprender con la ayuda de la tecnología?					

BAREMO

Niveles	Tecnológica		Pedagógica		V	
	f	%	f	%	f	%
Alto	24	63%	3	8%	13	34%
Medio	14	37%	22	58%	24	63%
Bajo	0	0%	13	34%	1	3%
Total	38	100%	38	100%	38	100%


RANGO	RELACIÓN
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0.00	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.75 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre Original del instrumento:	Instrumento sobre Entornos virtuales
Autor y año:	ORIGINAL: ALBUJAR SOTELO, Luis Alberto (AÑO)
	ADAPTACIÓN: Vidal, Patricia Y JUAN
Objetivo del instrumento:	Analizar la percepción de los estudiantes respecto al uso de entornos virtuales en general
Usuarios:	Estudiantes
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Virtual, físico (papel)
Confiabilidad:	<p>La confiabilidad se determinó a través de la prueba de Alfa de Cronbach y los instrumentos se aplicó a la muestra piloto obteniéndose los siguientes resultados: Interpretación de la significancia de $\alpha= 0.913$; lo que significa que los resultados de opinión de las 10 unidades de estudio respecto a los ítems considerados se encuentran correlacionados de manera confiable y aceptable.</p>

	cumplimiento de los objetivos y expectativas académicas establecidas por el currículo educativo.	considerando tanto los resultados parciales como el promedio general.				
--	--	---	--	--	--	--

Anexo 4. Carta de presentación



“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Trujillo, 6 de noviembre de 2023

CARTA DE PRESENTACION N° 01382-2023/UCT-EPG-D



Percy Eleodoro Távara Almaraz:
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA



De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo en nombre de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y, a la vez, presentarle a **Patricia de los Milagros Vidal Silva**, identificada con DNI N° **03685920**, y a **Juan José Rumiche zapata**, identificado con DNI N° **03662606**, alumnos del Programa de Maestría en Educación con Mención en Gestión y Acreditación Educativa, de nuestra casa superior de estudios, quienes vienen desarrollando su proyecto de investigación titulado: **ENTORNOS VIRTUALES Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS ALUMNAS DE 3ER GRADO DE SECUNDARIA DE UNA I.E DE SULLANA**.






Presento a usted a los mencionados maestrandos para que puedan realizar la investigación de dicho proyecto con la finalidad de viabilizar la aplicación del instrumento de investigación en su entidad.

En espera de su atención a la presente, me despido reiterándole los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.



Dr. Winston Rolando Reaño Portal
Director de la Escuela de Posgrado
Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DISTRIBUCIÓN
Interesados, archivo EPG
WRRP/maj

© Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú  www.uct.edu.pe    

Anexo 5: Carta de autorización

AUTORIZACIÓN DE USO DE INFORMACIÓN DE INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Señor Percy Eudoro Távora Armentar identificado con DNI 036465225 en mi calidad de DIRECTOR

de la institución INIF 48

con CODIGO MODULAR 0356782 ubicada en el distrito de Sullana, Provincia de Sullana, departamento de Piura.

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

Al (la/s) Sr(a/es) yo Patricia de los Milagros Vidal Silva, identificada con DNI N°03685920

Y Juan José Rumiche Zapata identificado con DNI N°03662606 del Programa de Maestría en Educación con mención en gestión y acreditación Educativa, DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO, para que utilice la siguiente información de la institución educativa INIF 48 para que pueda desarrollar sus trabajos de investigación

con la finalidad de que pueda desarrollar, () Trabajo de Investigación, (X) Tesis para optar el grado académico de Maestría

() Publique los resultados de la investigación en el repositorio institucional de la UCT.

Indicar si el Representante que autoriza la información de la e. solicita mantener el nombre o cualquier distintivo de la I.E. en reserva, marcando con una "X" la opción seleccionada.

() Mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la I.E. o


() Mencionar el nombre de la I.E.



Firma y sello del Representante Legal

DNI: 036465225

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación, en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la I.E. otorgante de información, pueda ejecutar.



Juan José Rumiche Zapata

DNI: 03685920



Patricia de los Milagros Vidal Silva

DNI: 03662606

Anexo 6: Asentimiento Informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Entornos virtuales y rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligenciar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.


El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres **Juan José Rumiche Zapata** y **Patricia de los Milagros Vidal Silva**, a cargo de su asesor **Duran Llano, Konytuby** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Sullana el día miércoles 13 del mes de diciembre del 2023.

Firma 
Nombre José Milagros Rumiche Zapata
Documento de identificación No. 44054326

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Entornos virtuales y rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligenciar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.


El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres **Juan José Rumiche Zapata** y **Patricia de los Milagros Vidal Silva**, a cargo de su asesor **Duran Llano, Kony Luby** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Sullana el día miércoles 13 del mes de diciembre del 2023,

Firma 
Nombre Betsey Requena Castillo
Documento de identificación No. 412 95 5202

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Entornos virtuales y rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres **Juan José Rumiche Zapata** y **Patricia de los Milagros Vidal Silva**, a cargo de su asesor **Duran Llano, Konytuby** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Sullana el día miércoles 13 del mes de diciembre del 2023.

Firma 
Nombre Alejandra Guíñez Sánchez
Documento de identificación No. 61502807

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Entornos virtuales y rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligenciar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.


El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los bachilleres **Juan José Rumiche Zapata** y **Patricia de los Milagros Vidal Silva**, a cargo de su asesor **Duran Llano, Kony Luby** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Sullana el día miércoles 13 del mes de diciembre del 2023,

Firma 
Nombre Angela Clendener Flores
Documento de identificación No. 80273629

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "Entornos virtuales y rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: los hachilleres **Juan José Rumiche Zapata** y **Patricia de los Milagros Vidal Silva**, a cargo de su asesor **Duran Llano, Konytuby** de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Sullana el día miércoles 13 del mes de diciembre del 2023,

Firma *Lidia Betty Granda Domador*
Nombre Lidia Betty Granda Domador
Documento de identificación No. 40314645

Anexo 7: Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
	<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera se relacionan los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de la una Institución educativa Sullana 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera se relaciona la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023?</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>¿Existe relación entre los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023?</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>¿Existe relación entre la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>¿Determinar de qué manera se relacionan los entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023?</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>¿Determinar de qué manera se relaciona la dimensión tecnológica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una</p>	<p>Entornos virtuales</p> <p>Rendimiento académico</p>	<p>Tecnológica</p> <p>Pedagógica</p> <p>Desarrollo de habilidades</p> <p>Participación de los alumnos</p> <p>Pensamiento crítico</p>	<p>Tipo:</p> <p>-Según finalidad: Básica</p> <p>-Según su alcance por objetivos: Descriptivo</p> <p>Método: Cuantitativo</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Población y muestra: 38 alumnas</p> <p>Población:</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Cuestionario</p>

	<p>¿De qué manera se relaciona dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023?</p>	<p>¿Existe relación entre dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución Educativa de Sullana 2023?</p>	<p>Institución Educativa de Sullana 2023 . Determinar de qué manera se relaciona dimensión pedagógica y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una Institución educativa de Sullana 2023.</p>			<p>Análisis documental: Registro de notas datos: Encuesta</p> <p>Métodos de análisis de investigación: Excel, SPSS</p>
--	--	---	--	--	--	--

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Joel Moscoso Rojas

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

Cuestionario sobre Entornos virtuales, cuyo propósito es medir el Nivel de percepción de los alumnos sobre entornos virtuales, el cual será aplicado a alumnos de una Institución Educativa, 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:

Entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023.

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Maestría en Educación con mención en Acreditación y Gestión Educativa

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



Patricia de los Milagros Vidal Silva
DNI: 03685920



Juan José Rumiche Zapata
DNI: 03662606

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° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Entornos virtuales	Tecnológica	Material de trabajo Interacción Conocimiento	1-10	X	
	Pedagógica	Recursos virtuales Tareas Percepción Aprendizaje	11-20	X	

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
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Compartes materiales de trabajo a través de los entornos virtuales?	X					
2	Cuentas con un portafolio virtual para desarrollo de tus sesiones de aprendizaje	X					
3	¿Interactúas con tus docentes a través de los entornos virtuales de Aprendizaje?	X					
4	¿Interactúas con tus compañeros realizando trabajo colaborativo para gestionar tus aprendizajes haciendo uso de entornos virtuales?	X					
5	Usas correo electrónico Gmail para conectarte a tus clases virtuales	X					
6	Presentas tus tareas a través de la plataforma Classroom	X					
7	Haces uso de la plataforma Zoom o Google Meet para complementar tus clases.	X					
8	¿Empleas la pizarra virtual en zoom?	X					
9	¿Respondes preguntas a través de la herramienta virtual Padlet y/o Mentimeter?	X					
10	¿Empleaste alguna vez Nearpod, Kahoot y/o Quizizz?	X					
11	¿Realizas actividades interactivas en línea para fortalecer tus aprendizajes?	X					
12	¿Participas en foros educativos o en un chat para la discusión o el debate de un tema?	X					
13	Realizas tus tareas utilizando los aplicativos de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, Jamboard, etc.):	X					
14	¿Empleas la herramienta virtual Canva?	X					
15	¿Sueles emplear Google forms?	X					
16	Si presentas dificultades para realizar una tarea buscas refuerzo de tus docentes a través de entornos virtuales.	X					
17	Realizas una reflexión oportuna y pertinente de tus aprendizajes a través de los entornos virtuales	X					
18	Logras alcanzar tus objetivos de aprendizaje a través de los entornos virtuales de manera autónoma.	X					
19	¿Empleas páginas web para buscar información respecto a un tema académico?	X					
20	¿Te resulta sencillo aprender con la ayuda de la tecnología de la información y comunicación? (TICs)	X					
Total:		20					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres): Moscoso Rojas Jorge Joel

D.N.I.: 41475054

Fecha: 28 de octubre

Firma: _____

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jorge Moscoso', is written over a horizontal line.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Moscoso Rojas Jorge Joel DNI N°41475054, de profesión Docente, grado académico **Magister en investigación en docencia**, con código de colegiatura 2141475057, labor que ejerzo actualmente como docente universitario, en la Universidad Nacional Cesar Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Instrumento sobre Entornos virtuales, cuyo propósito es medir el Rendimiento académico de las alumnas de tercero de una institución pública de Sullana.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Moscoso Rojas Jorge Joel DNI 41475054



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Esteban Nieto Nicomedes Teodoro

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

Cuestionario sobre Entornos virtuales, cuyo propósito es medir el Nivel de percepción de los alumnos sobre entornos virtuales, el cual será aplicado a alumnos de una Institución Educativa, 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:

Entornos virtuales y el rendimiento académico de las alumnas de tercero de secundaria de una institución educativa de Sullana 2023.

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Maestría en Educación con mención en Acreditación y Gestión Educativa

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



Patricia de los Milagros Vidal Silva
DNI: 03685920



Juan José Rumiche Zapata
DNI: 03662606

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° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Entornos virtuales	Tecnológica	Material de trabajo Interacción Conocimiento	1-10	X	
	Pedagógica	Recursos virtuales Tareas Percepción Aprendizaje	11-20	X	

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
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Compartes materiales de trabajo a través de los entornos virtuales?	X					
2	Cuentas con un portafolio virtual para desarrollo de tus sesiones de aprendizaje	X					
3	¿Interactúas con tus docentes a través de los entornos virtuales de Aprendizaje?	X					
4	¿Interactúas con tus compañeros realizando trabajo colaborativo para gestionar tus aprendizajes haciendo uso de entornos virtuales?	X					
5	Usas correo electrónico Gmail para conectarte a tus clases virtuales	X					
6	Presentas tus tareas a través de la plataforma Classroom	X					
7	Haces uso de la plataforma Zoom o Google Meet para complementar tus clases.	X					
8	¿Empleas la pizarra virtual en zoom?	X					
9	¿Respondes preguntas a través de la herramienta virtual Padlet y/o Mentimeter?	X					
10	¿Empleaste alguna vez Nearpod, Kahoot y/o Quizizz?	X					
11	¿Realizas actividades interactivas en línea para fortalecer tus aprendizajes?	X					
12	¿Participas en foros educativos o en un chat para la discusión o el debate de un tema?	X					
13	Realizas tus tareas utilizando los aplicativos de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, Jamboard, etc.):	X					
14	¿Empleas la herramienta virtual Canva?	X					
15	¿Sueles emplear Google forms?	X					
16	Si presentas dificultades para realizar una tarea buscas refuerzo de tus docentes a través de entornos virtuales.	X					
17	Realizas una reflexión oportuna y pertinente de tus aprendizajes a través de los entornos virtuales	X					
18	Logras alcanzar tus objetivos de aprendizaje a través de los entornos virtuales de manera autónoma.	X					
19	¿Empleas páginas web para buscar información respecto a un tema académico?	X					
20	¿Te resulta sencillo aprender con la ayuda de la tecnología de la información y comunicación? (TICs)	X					
Total:		20					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres): Esteban Nieto Nicomedes

D.N.I.: 04063748

Fecha: 30 de octubre

Firma:

A handwritten signature in blue ink is written over a solid black horizontal line. The signature is stylized and appears to be the name 'Esteban Nieto Nicomedes'.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, **Nicodemes Teodoro Esteban Nieto**, con DNI N°**04063748**, de profesión Docente, grado académico **Doctor en CE**, con código de colegiatura **P0072696 (RENACYT)**, labor que ejerzo actualmente como docente universitario, en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y valle.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Instrumento sobre Entornos virtuales, cuyo propósito es medir el Rendimiento académico de las alumnas de tercero de una institución pública de Sullana.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
0. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de octubre del 2023

Apellidos y nombres: Esteban Nieto Nicomedes Teodoro **DNI:** 04063748



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Vásquez Alvarez Tania Elizabeth

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

Cuestionario sobre Entornos virtuales, cuyo propósito es medir el Nivel de percepción de los alumnos sobre entornos virtuales, el cual será aplicado a alumnos de una Institución Educativa, 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:

Entornos virtuales y el rendimiento académico de los alumnos de secundaria de una institución educativa de Sullana.

Tesis que será presentada a la Escuela de Posgrado de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Maestría en Educación con mención en Acreditación y Gestión Educativa

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



Patricia de los Milagros Vidal Silva
DNI: 03685920



Juan José Rumiche Zapata
DNI: 03662606

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° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Entornos virtuales	Tecnológica	Material de trabajo Interacción Conocimiento	1-10	X	
	Pedagógica	Recursos virtuales Tareas Percepción Aprendizaje	11-20	X	

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
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Compartes materiales de trabajo a través de los entornos virtuales?	X					
2	Cuentas con un portafolio virtual para desarrollo de tus sesiones de aprendizaje	X					
3	¿Interactúas con tus docentes a través de los entornos virtuales?	X					
4	¿Interactúas con tus compañeros realizando trabajo colaborativo para gestionar tus aprendizajes haciendo uso de entornos virtuales?	X					
5	Usas correo electrónico Gmail para conectarte a tus clases virtuales	X					
6	Presentas tus tareas a través de la plataforma Classroom	X					
7	Haces uso de la plataforma Zoom o Google Meet para complementar tus clases.	X					
8	¿Empleas la pizarra virtual en zoom?	X					
9	¿Respondes preguntas a través de la herramienta virtual Padlet y/o Mentimeter?	X					
10	¿Empleaste alguna vez Nearpod, Kahoot y/o Quizizz?	X					
11	¿Realizas actividades interactivas en línea para fortalecer tus aprendizajes?	X					
12	¿Participas en foros educativos o en un chat para la discusión o el debate de un tema?	X					
13	Realizas tus tareas utilizando los aplicativos de Google (Documentos, Hojas de cálculo, Presentaciones, Jamboard, etc.):	X					
14	¿Empleas la herramienta virtual Canva?	X					
15	¿Sueles emplear Google forms?	X					
16	Si presentas dificultades para realizar una tarea buscas refuerzo de tus docentes a través de entornos virtuales.	X					
17	Realizas una reflexión oportuna y pertinente de tus aprendizajes a través de los entornos virtuales	X					
18	Logras alcanzar tus objetivos de aprendizaje a través de los entornos virtuales de manera autónoma.	X					
19	¿Empleas páginas web para buscar información respecto a un tema académico?	X					
20	¿Te resulta sencillo aprender con la ayuda de la tecnología?	X					
Total:							

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Vasquez Alvarez Tania Elizabeth

D.N.I.: 40371642

Fecha: 02/11/2023

Firma:



Mg. Tania E. Vasquez Alvarez

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, Tania Elizabeth Vasquez Alvarez, con DNI N° 40371642, de profesión Docente, grado académico Magister en Administración Educativa, con código de colegiatura 1040371642, labor que ejerzo actualmente como directora Encargada de la Institución Educativa Inicial N°1062 del distrito de Viviate - provincia de Paita

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Instrumento sobre Entornos virtuales, cuyo propósito es medir el Rendimiento académico de las alumnas, de una institución pública de Sullana.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Sullana, a los 02 días del mes de noviembre del 2023

Apellidos y nombres: Vásquez Alvarez Tania Elizabeth

DNI: 40371642



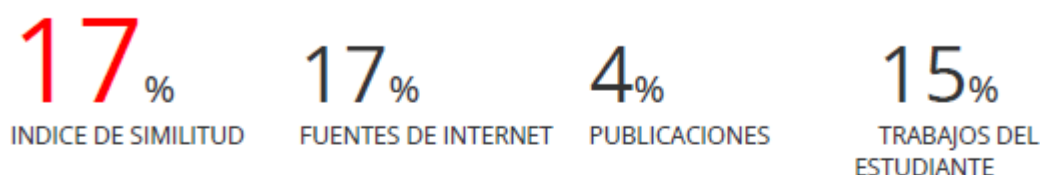
Mg. Tania E. Vasquez Alvarez

Firma:

Anexo 9: Reporte Turnitin

ENTORNOS VIRTUALES Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LAS ALUMNAS DE TERCERO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SULLANA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Jacksonville University Trabajo del estudiante	2%
4	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.unas.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	gredos.usal.es Fuente de Internet	1%