

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

*por Dolores Arnao Arivilca,*

---

**Fecha de entrega:** 24-may-2022 11:26p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1843712406

**Nombre del archivo:** ARNAO\_ARIVILCA\_DOLORES.docx (169.24K)

**Total de palabras:** 7978

**Total de caracteres:** 44614

## **CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Planteamiento del problema**

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

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

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

Por otro lado, en el ámbito nacional, tomamos como referencia a <sup>3</sup> la Pontificia Universidad Católica del Perú PUCP (2021) hace alcance de la nueva forma de convivir con los estudiantes por el Covid – 19, y la importancia de distinguir entre las sesiones sincrónicas y asincrónicas utilizando estrategias virtualizadas para el logro de aprendizajes.

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

15

## 1.2. Formulación del problema

### 1.2.1. Problema General

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

1

### 1.2.2. Problemas Específicos

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

1

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

1

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

6

## 1.3. Formulación de objetivos

### 1.3.1. Objetivo General

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

### 1.3.2. Objetivos específicos

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

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

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

28

## 1.4. Justificación

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

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

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

**2.1. Antecedentes de la investigación****2.1.1 A nivel Internacional.**

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

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

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

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

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

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

28

#### 2.1.2 A nivel nacional

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

En el estudio realizado por Huanca, O. M. (2017) se buscaba determinar <sup>27</sup> la influencia del aprendizaje cooperativo en el desarrollo de los dominios matemáticos en estudiantes del quinto grado de educación primaria, fue de tipo experimental con diseño cuasiexperimental con un grupo de control con pruebas de entrada y salida, se determinó que el aprendizaje cooperativo influyó significativamente en los dominios del área de matemática, lográndose mucha motivación, aprendizajes significativos, mejor integración del conocimiento y una mejor interacción entre estudiantes y el docente.

En la zona norte del Perú se planteó un modelo didáctico en base a la investigación ejecutado por Arévalo, J. G. (2018) en base a un diagnóstico situacional <sup>33</sup> de los procesos de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales en la Universidad Señor de Sipán, <sup>11</sup> cuyos resultados indican que el 30 % de estudiantes se encuentran insatisfechos con el desempeño del tutor virtual y con la metodología de enseñanza utilizada, como también se determinó la disconformidad con las plataformas virtuales, los medios y materiales usados.

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

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

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

### 2.1.3 A nivel local y Regional

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

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

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



correlación entre la comunicación online y el aprendizaje del quinto grado de educación primaria; siendo una investigación de tipo cuantitativo, nivel descriptivo – correlacional simple, lográndose un grado de correlación de Pearson moderado entre las variables estudiadas en los componentes: cognoscitivo, interaccional y afectivo de la variable comunicación online con diferentes niveles de frecuencia, mientras que <sup>31</sup> las dimensiones de la variable de aprendizaje en el área estudiada está en el promedio esperado realizado a través de la observación de la variable, demostrando la coherencia entre variables y su correspondiente correlación.

También en el ámbito regional se revisó el trabajo desarrollado por Laureano, D. C. (2021) se buscó determinar la influencia del uso de las TIC <sup>32</sup> en la comprensión y producción de textos en estudiantes del 5to grado de educación primaria de un centro educativo de la ciudad de Puno, la investigación se desarrolló en el enfoque cuantitativo, tipo experimental con un diseño cuasiexperimental, <sup>22</sup> se utilizó el estadístico de la t de student, concluyéndose en que el uso de las TIC mejora significativamente el nivel de comprensión y producción de textos en la población estudiada en la zona de Chanu Chanu en Puno, evidenciándose dentro de la experimentación logró incrementar en la media de notas en comparación al promedio del grupo de control.

Finalmente, Limachi, M. P. (2021) usó el aplicativo WhatsApp <sup>2</sup> en el logro de aprendizaje en el área de comunicación en estudiantes del sexto grado de educación primaria en una institución del distrito de Macari en la provincia de Melgar en Puno, cuyo enfoque de investigación es el <sup>3</sup> cuantitativo, niveles de investigación descriptivo y correlacional, considerando la no experimentación en su diseño, utilizando las técnicas de la observación y la encuesta, concluyéndose que el aplicativo no sirvió como un medio de comunicación de fácil acceso entre los docentes y estudiantes, mientras que las herramientas del aplicativo ayuda a desarrollar las competencias y capacidades de Currículo Nacional de la Educación Básica Regular.

## 2.2. Bases Teóricas científicas

### 2.2.1 Entornos virtuales

#### 2.2.1.1 Definición.

Según, Belloch (2007) se define como <sup>23</sup> una combinación de recursos, interactividad, apoyo y actividades de aprendizaje estructurados; por lo tanto, para lograrlo se requiere establecer las posibilidades y limitaciones informáticas que se tiene.

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

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

#### 2.2.1.2 Características

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

- Interactividad

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

- Flexibilidad

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

- Escalabilidad

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

- Estandarización

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

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

- Características técnicas

- Tipo de licencia:

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

- Idioma:

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

- **Sistema operativo y tecnología empleada:**

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

- Documentación de apoyo:

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

- Comunidad de usuario:

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

- Características pedagógicas

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

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

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

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

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

### 2.2.1.3 Plataformas virtuales

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

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

- Portales de distribución de contenidos.
- Entornos de trabajo en equipo o colaborativo.
- <sup>13</sup> Los sistemas de gestión de contenidos.
- Los sistemas de gestión del conocimiento o entornos virtuales de aprendizaje.
- Los sistemas de gestión de contenidos para el conocimiento o aprendizaje.

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

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

- <sup>17</sup> Plataformas comerciales:
  - WebCT o Blackboard.
  - First Class.
  - eCollege.
- Plataformas open source o de código abierto.
  - ATutor.
  - Chamilo.
  - Claroline.
  - Docebo.
  - Dokeos.
  - LRN.
  - FLE3.
  - Moodle.
  - Olat.
  - Sakai.

#### 2.2.1.4 Ventajas

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

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

#### 2.2.2 Aprendizaje

##### 2.2.2.1 Definición

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



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

#### 2.2.2.2 Teorías del aprendizaje

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

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

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

### 2.2.2.3 Dominios del aprendizaje

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

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

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

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

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

14

### 2.3. Definición de términos básicos

#### **Internet**

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

8

#### **Google**

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

#### **Android**

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

### **Competencia digital**

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

### **Rúbrica**

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

### **Estudiante**

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

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1 Hipótesis general**

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

### **2.4.2 Hipótesis específicas**

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

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

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

## 2.5 Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
<b>Variable independiente</b> Entornos virtuales	Los entornos virtuales son “un conjunto de facilidades informáticas y telemáticas para la comunicación y la información en el que se desarrollan procesos de enseñanza – aprendizaje” Mestra, U. y otros (2007)	La variable será analizada mediante la aplicación de una rúbrica (escala de Likert) a los estudiantes de quinto grado de la IEP 70545de Juliaca, por el cual se realizó un diagnóstico de conductas y expectativas de la población de estudio.	<p>Informativa</p> <p>Práctica</p> <p>Comunicativa</p> <p>Tutorial y Evaluativa</p>	<p>9 cursos:</p> <p>Textos</p> <p>Animaciones</p> <p>Enlaces</p> <p>Actividades y Experiencias:</p> <p>Individual y colectiva</p> <p>Interacción social:</p> <p>Estudiantes y docentes</p> <p>Seguimiento y valoración</p>		Rúbrica de recolección de datos	Escala de Likert
<b>Variable dependiente</b> Dominios de aprendizaje	Dominio cognoscitivo, capacidad para resolver problemas; dominio psicomotor, movimientos, aptitudes perceptivas, cualidades físicas; y el dominio afectivo, se interesa por los valores aprendidos y emociones que caracterizan a las personas. Razo O. (2017)	La variable será evaluada mediante la aplicación de rúbricas para cada uno de los dominios (conceptual, procedimental y actitudinal), lo que permitirá determinar el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria en la institución referida.	<p>Cognoscitivo</p> <p>Psicomotor</p> <p>Afectivo</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Comprensión</p> <p>Aplicación</p> <p>Análisis</p> <p>Síntesis</p> <p>Evaluación</p> <p>Imitación</p> <p>Manipulación</p> <p>Precisión</p> <p>Control</p> <p>Automatización</p> <p>Creatividad</p> <p>Recepción</p> <p>Respuesta</p> <p>Valoración</p> <p>Organización</p> <p>Caracterización</p>		Lista de cotejos	Sí / No

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo de investigación

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

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

### 3.2. Método de investigación

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

### 3.3. Diseño de investigación

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

### 3.4. Población, muestra y muestreo

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

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

Se utilizó el <sup>16</sup> muestreo aleatorio estratificado que consiste en considerar categorías típicas diferentes entre sí (estratos) que poseen gran homogeneidad respecto a alguna característica, y por necesidad, será de 30 estudiantes; y con afijación proporcional, pues tiene una representación proporcional de todas las secciones de la muestra.

$$n_i = n \left( \frac{N_i}{N} \right); i = 1, 2, \dots, r$$

Donde:  $n_i$  = Tamaño del estrato  $i$  en la <sup>29</sup> muestra.

$n$  = Tamaño total de la muestra.

$N_i$  = Tamaño del estrato  $i$  en la población.

$N$  = Tamaño total de la población.

De donde se obtuvo lo siguiente:

**Tabla 1**

**Muestreo Aleatorio Estratificado-MAE**

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

**Gráfico 1:**

**Muestreo Aleatorio Estratificado MAE**



### 3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnicas:

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

Instrumentos:

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

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

### 3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

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



### **3.7. Ética investigativa**

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

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

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

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

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

## **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

### **4.1. Presentación y análisis de resultados**

#### **4.1.1. Rúbrica de recolección de datos**

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

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

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

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

**Tabla 2**

**Utiliza procesadores de texto**

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

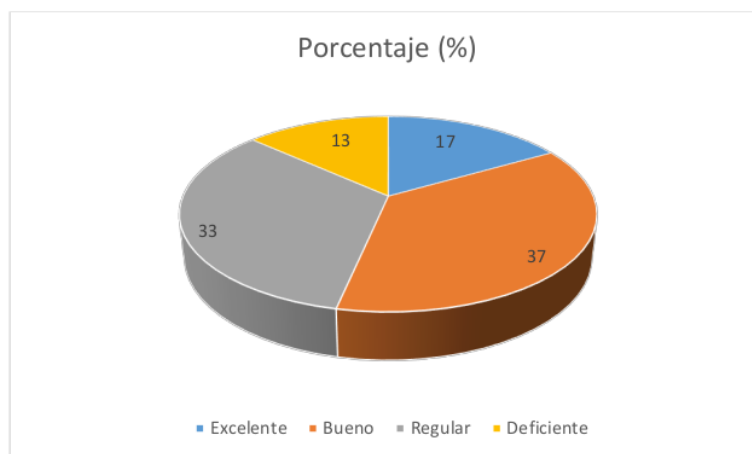
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 2:**

**Utiliza procesadores de texto**



**Tabla 3**

**Conocimiento de programas Power Point y Scrack**

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

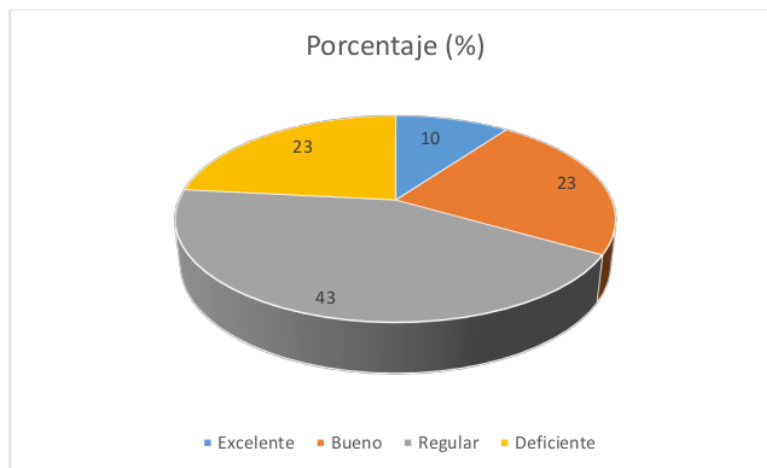
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 3:**

**Conocimiento de programas Power Point y Scrack**



**Tabla 4**

**Uso de plataformas para videoconferencias en Google meet y zoom**

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

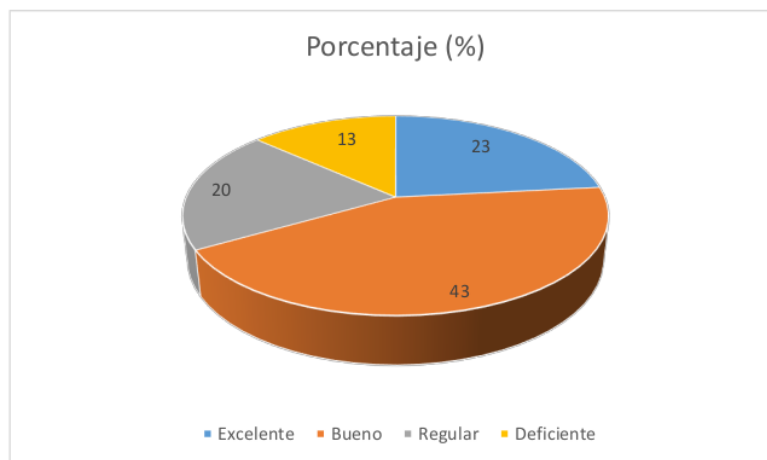
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 4:**

**Uso de plataformas para videoconferencias en Google meet y zoom**



**Tabla 5**

**Habilidades para organizar la información**

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

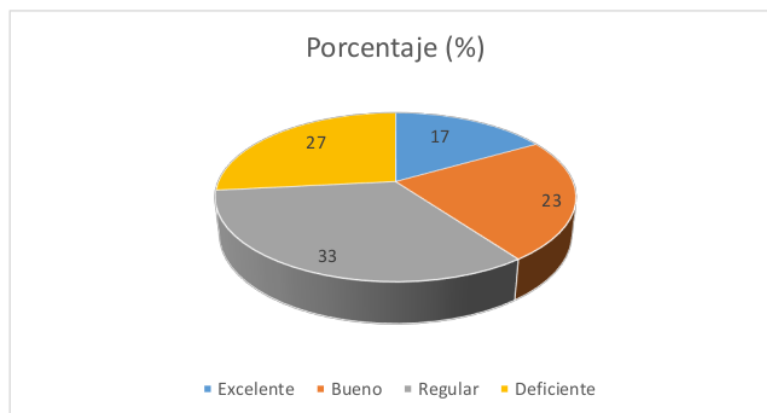
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 5:**

**Habilidades para organizar la información**



**Tabla 6**

**Uso del internet y computadora**

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

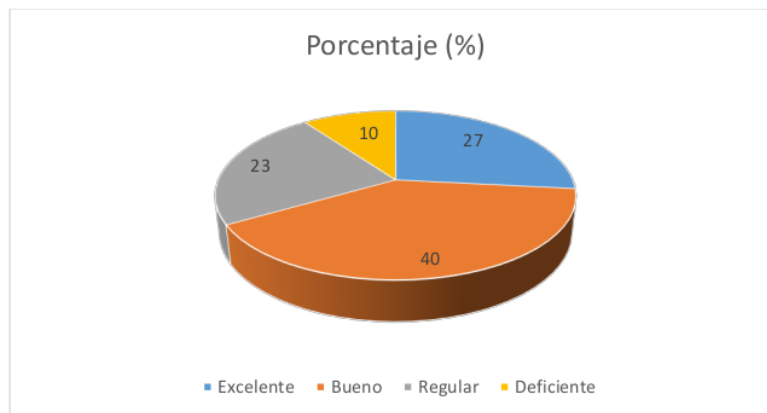
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 6**

**Uso del internet y computadora**



**Tabla 7**

**Realiza trabajos individuales**

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

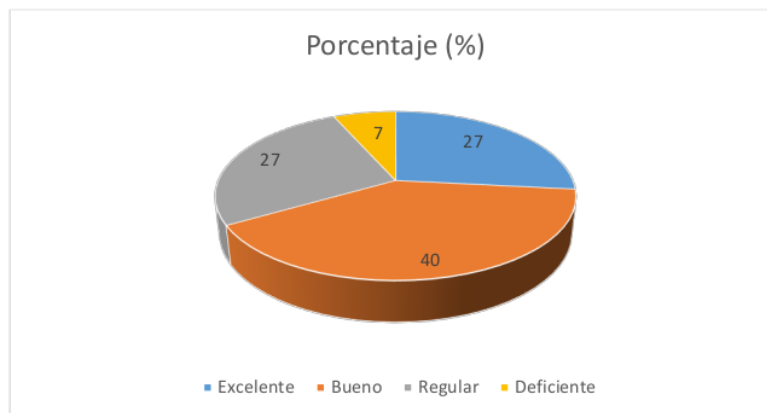
**3**  
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 7**

**Realiza trabajos individuales**





**Tabla 8**

**Trabajo colaborativo**

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

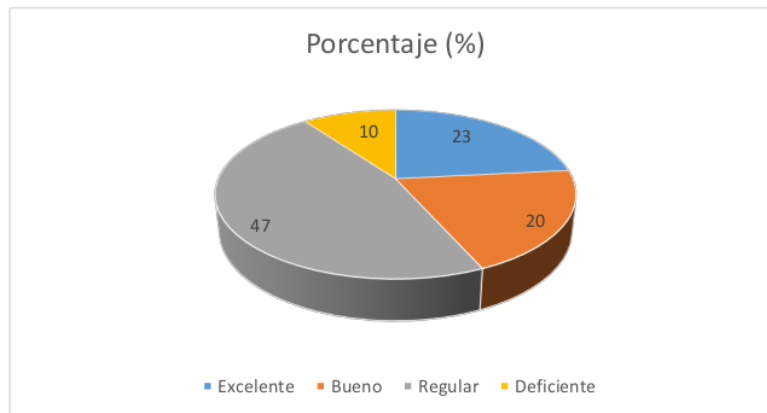
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 8**

**Trabajo colaborativo**



**Tabla 9**

**Trabajo en equipo**

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

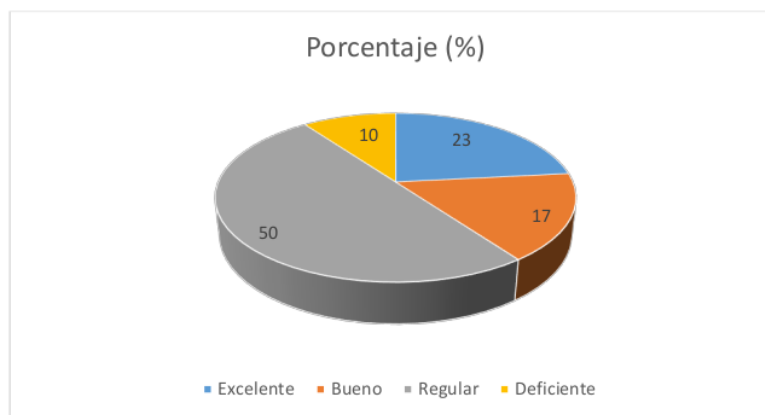
3 Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 9**

**Trabajo en equipo**



**Tabla 10**

**Interrelación docente - estudiante**

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

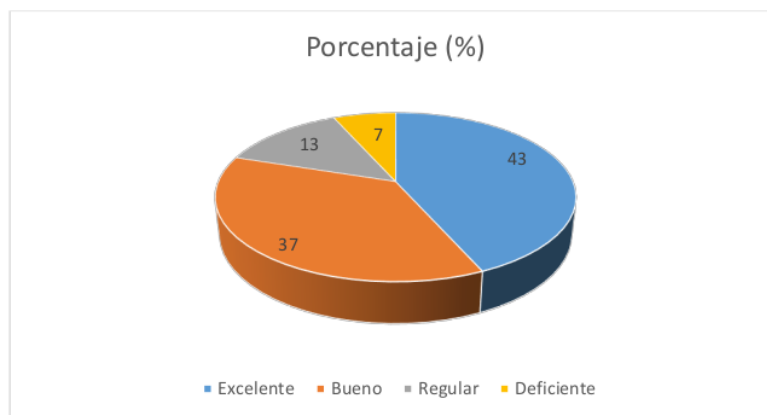
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 10**

**Interrelación docente - estudiante**



**Tabla 11**

**Estrategias de seguimiento y evaluación**

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

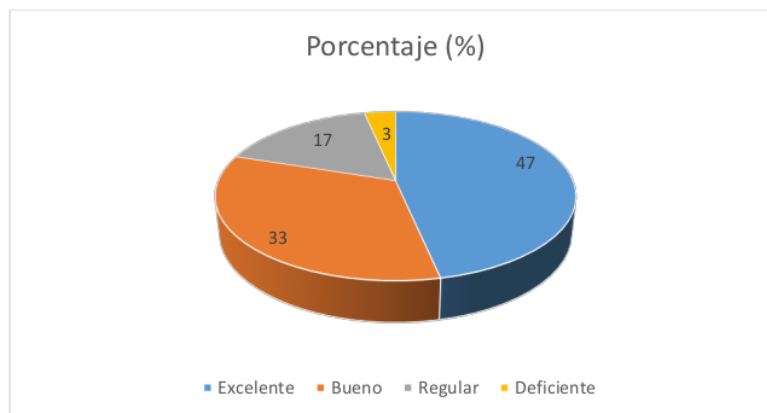
Análisis e interpretación:

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

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

**Gráfico 11**

**Estrategias de seguimiento y evaluación**

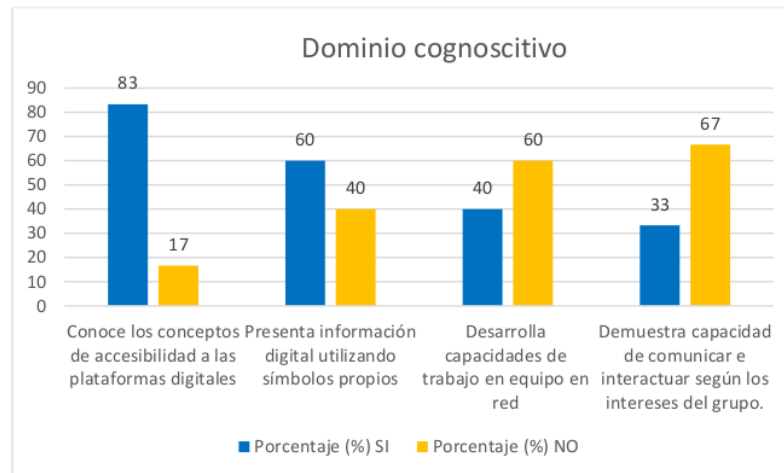


#### 4.1.2. Lista de cotejo

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

*Gráfico 12*

##### *Dominio cognoscitivo*

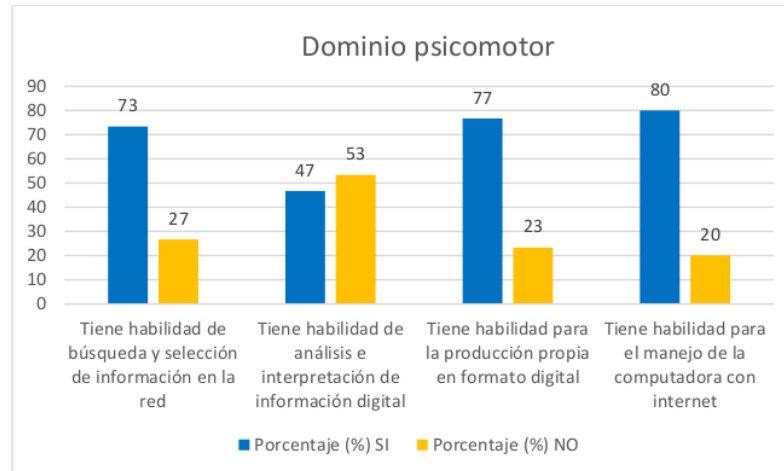


Análisis e interpretación:

<sup>25</sup> En el gráfico 12 se presentan los resultados de los criterios del dominio cognoscitivo, donde el 83% conoce los conceptos de accesibilidad a las plataformas digitales y un porcentaje minoritario de 17% no lo conoce. Un 60% utiliza símbolos propios para la presentación de la información digital, demostrando cierto grado de creatividad frente a un 40% que lo presenta de forma convencional. <sup>3</sup> Sobre el desarrollo de capacidades de trabajo en equipo un 40% lo realiza frente a un 60% contrariamente, lo que significa la dependencia aún del individualismo. Similarmente un 33% demuestra tener capacidad de comunicar e interactuar para los intereses del grupo, y un 67% no lo hace, evidenciándose un arraigado individualismo.

### Gráfico 13

#### Dominio psicomotor

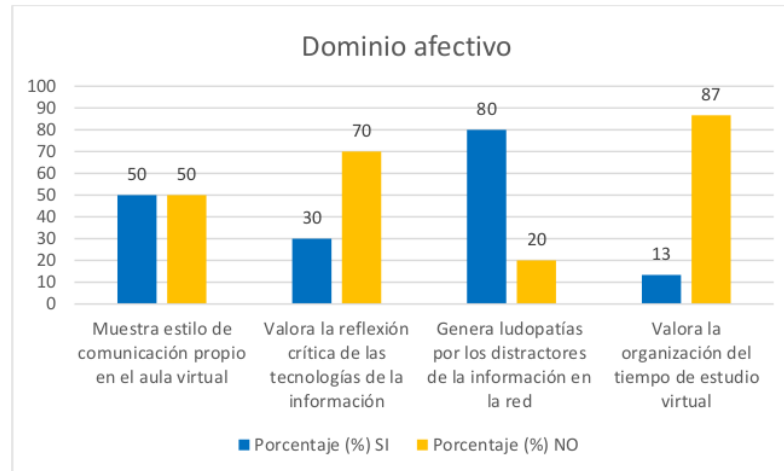


#### Análisis e interpretación:

<sup>25</sup> En el gráfico 13 se presentan los resultados de los criterios del dominio psicomotor, demostrándose que una gran mayoría que representa el 73% tiene habilidad de búsqueda y selección de información en la red frente a un 27%. Respecto de la habilidad de análisis e interpretación de información digital sólo un 47% lo demuestra frente a un 53% que no lo hace, reflejando la falta de análisis crítico para una mejor interpretación. Cuando se les brinda un formato digital para la producción propia un 77% desarrolla esta habilidad frente a un 23% que tiene limitaciones. La gran mayoría representado por un 80% tiene habilidad para el manejo de la computadora con internet, frente a un 20% que no tiene sobre todo acceso a esta herramienta.

### Gráfico 14

#### Dominio afectivo



#### Análisis e interpretación:

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

## 4.2. Prueba de hipótesis

### a) Planteamiento de hipótesis:

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

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

### b) Nivel de significancia o riesgo:

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

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

$$n = 30$$

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

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

$$t_c = 1.96$$

### c) Decisión estadística:

Se acepta  $H_0$  si  $t_c < 1.699$

Se rechaza  $H_0$  si  $t_c \geq 1.699$

### d) Conclusión estadística:

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



### 4.3. Discusión de resultados

El resultado que se obtuvo en la prueba estadística, se puede constatar que se cumple lo establecido en el objetivo general del presente trabajo de investigación donde los entornos virtuales influyen significativamente en los dominios de la población estudiada, estos resultados son similares a los encontrados por Espinoza & Ricaldi (2018) quienes precisan <sup>18</sup> que las Tecnologías de la Información y la Comunicación favorecen la enseñanza; sin embargo, existen limitaciones de conocimiento de los entornos virtuales.

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

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

Ahumada, J. A. (2020) logró determinar que existe un grado de correlación de Pearson moderado entre las variables estudiadas que tienen que ver con los componentes: cognoscitivo, interaccional y afectivo similares a nuestro estudio de la variable comunicación online con diferentes niveles de frecuencia, y también <sup>31</sup> las dimensiones de la variable de aprendizaje en el área estudiada se determinó que el promedio es el esperado, demostrando la coherencia entre variables y su correspondiente correlación.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

### 5.1. Conclusiones

PRIMERA: Con los resultados se ha establecido que <sup>2</sup> existe relación significativa entre los entornos virtuales y los dominios del aprendizaje de los estudiantes del quinto grado de educación primaria-Juliaca 2022; evidenciándose también, a través del análisis e interpretación de las rúbricas derivadas de los indicadores que pertenecen a cada una de las dimensiones estudiadas como son: informativa, práctica, comunicativa, y tutorial evaluativo.

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

TERCERA: Asimismo <sup>2</sup> existe relación significativa de los entornos virtuales en el dominio psicomotor en la población estudiada demostrándose que una gran mayoría tiene habilidad de búsqueda y selección de información, teniendo en cuenta la falta de la habilidad de análisis e interpretación de información digital; pero es importante destacar el desarrollo de habilidades de producción propia cuando se les brinda un formato digital por el manejo de la computadora con internet.

CUARTA: Como también <sup>2</sup> existe relación significativa de los entornos virtuales en el dominio afectivo mostrándose en término medio un estilo de comunicación propia en el aula virtual; sin embargo, falta la puesta en valor de la reflexión crítica de las tecnologías de la información. En importante resaltar la evidencia de la generación de ludopatías por los distractores de la información en la red, el que está relacionado a la falta de valoración del tiempo de estudio virtual.

## 5.2. Sugerencias

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

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

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

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

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

## INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

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

9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
10	revistaventanaabierta.es Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1 %
18	www.4tic.com Fuente de Internet	<1 %
19	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %

20	<a href="http://gte.uib.es">gte.uib.es</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://goa207.blogspot.com">goa207.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://www.cespi.it">www.cespi.it</a> Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Cientifica del Sur Trabajo del estudiante	<1 %
27	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.undar.edu.pe">repositorio.undar.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://virtual.urbe.edu">virtual.urbe.edu</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %

32

repositorio.uncp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

---

33

repositorioslatinoamericanos.uchile.cl

Fuente de Internet

<1 %

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Apagado