



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR

TESIS

**USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS
INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD
DE EDUCACIÓN PRIMARIA I.E.S.P. VIRGEN DEL CARMEN DE
PAUCARTAMBO CUSCO 2023**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR**

AUTOR:

Br. SEGUNDO TICONA RAMIREZ

ASESOR:

Dr. JORGE ALBERTO SOLÍS QUISPE

COD. ORCID: 0000-0001-8630-1493

CUSCO - PERÚ

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

ANEXO 1 INFORME DE SIMILITUD

El que suscribe, el Asesor DY. JORGE ALBERTO SOLIS QUISPE, quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN PRIMARIA I.E.S.P VIRGEN DEL CARMEN DE PAUCARTAMBO CUSCO 2023 presentado por: SEGUNDO TICONA RAMIREZ con DNI Nro.: 24583881 presentado por: _____ con DNI Nro.: _____ para optar el Título Profesional/ Grado Académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el software similitud, conforme al Artículo 6° del Reglamento para Uso del Sistema de Detección de Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 % de similitud.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	<u>X</u>
Del 11 al 30%	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayores a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** la primera página del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 19 de junio de 20 26

Firma

Post firma: JORGE ALBERTO SOLIS QUISPE

Nro. de DNI: 23925229

ORCID del Asesor: 0000 - 0001 - 8630 - 1493

Se adjunta:

1. Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Detección de Similitud:

27259:601188941

SEGUNDO TICONA RAMIREZ

USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD D...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:601188941

Fecha de entrega

19 jun 2026, 6:49 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

19 jun 2026, 7:17 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS - SEGUNDO TICONA xxxx.pdf

Tamaño del archivo

1.5 MB

77 páginas

16.975 palabras

100.858 caracteres

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)
- Trabajos entregados

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

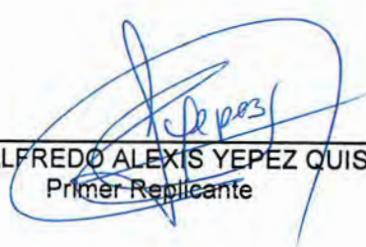
ESCUELA DE POSGRADO

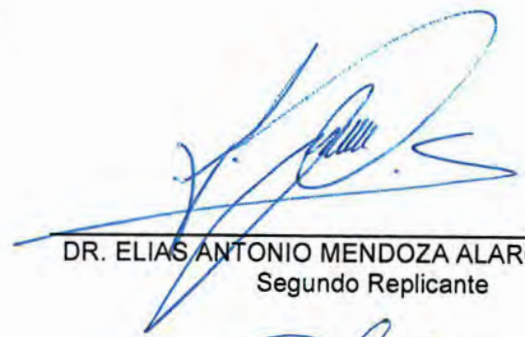
INFORME DE LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES A TESIS

Dr. LEONCIO SOLIS QUISPE, Director de la Escuela de Posgrado, nos dirigimos a usted en condición de integrantes del jurado evaluador de la tesis intitulada **USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y LAS COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN PRIMARIA I.E.S.P. VIRGEN DEL CARMEN DE PAUCARTAMBO CUSCO 2023** del BR. SEGUNDO TICONA RAMIREZ. Hacemos de su conocimiento que el (la) sustentante ha cumplido con el levantamiento de las observaciones realizadas por el Jurado el día **NUEVE DE ABRIL DEL 2026**.

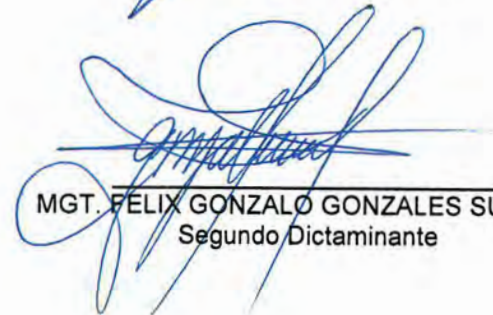
Es todo cuanto informamos a usted fin de que se prosiga con los trámites para el otorgamiento del grado académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR.

Cusco, 10/06/2026


MGT. ALFREDO ALEXIS YEPEZ QUISPE
Primer Replicante


DR. ELIAS ANTONIO MENDOZA ALARCÓN
Segundo Replicante


DR. FEDERICO UBALDO FERNANDEZ SUTTA
Primer Dictaminante


MGT. FELIX GONZALO GONZALES SURCO
Segundo Dictaminante

DEDICATORIA

A mi amada pareja, por tu paciencia,
comprensión y apoyo incondicional.
Eres el mejor soporte que un investigador
puede tener

A mis hijas, para que cada una de mis
metas alcanzadas les quede como ejemplo
de que todo es posible con esfuerzo y
dedicación

Segundo

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, por ofrecerme la oportunidad de crecer profesionalmente.

Mi gratitud al Dr. Jorge Alberto Solís Quispe, quien asesoró este trabajo de investigación, brindándome orientación y dirección durante todo el proceso.

Además, agradezco a los profesores de la escuela de Post Grado, por impartir conocimientos durante mis estudios.

Este logro no habría sido posible sin el apoyo de todas estas personas e instituciones. Dedico este trabajo con sincero agradecimiento y aprecio a todos ustedes.

El autor

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito, determinar la relación que existe entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. El trabajo corresponde a una investigación pura, de nivel correlacional y con diseño no experimental de corte transversal. La investigación se ha llevado a cabo con una muestra del tipo censal de 96 estudiantes, los datos fueron recogidos con cuestionarios de encuesta validados por tres expertos. Los resultados permiten concluir que, existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023, esta conclusión se revela por el coeficiente de correlación de r de Pearson obtenido de 0,712 y p -valor o de significancia obtenido de 0,000 el cual es menor al valor de α de 0,05. Estos resultados nos permiten mencionar que ambas variables están asociadas, por lo que podemos afirmar que, si aumenta la frecuencia de uso de los entornos virtuales, también tiende a mejorar el desarrollo de la competencia investigativa.

Palabras clave: Entorno, Entorno virtual, Competencia, Competencia investigativa, Actitud.

ABSTRACT

The main purpose of the present research was to determine the relationship that exists between the use of virtual environments and the development of investigative competence in students of the Primary Education specialty at I.E.S.P., Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. The work corresponds to pure research, with a correlational level and a non-experimental cross-sectional design. The research was carried out with a census type sample of 96 students. The data was collected using survey questionnaires validated by three experts. The results allow us to conclude that there is a significant direct relationship between the use of virtual environments and investigative competence, as revealed by the Pearson's correlation coefficient (r) obtained, which was $\mathbf{0.712}$, and the $\mathbf{p-value}$ or significance level obtained, which was $\mathbf{0.000}$, which is less than the $\mathbf{\alpha}$ value of $\mathbf{0.05}$. These results allow us to state that both variables are associated, which leads us to affirm that if the frequency of use of virtual environments increases, the development of investigative competence also tends to improve.

Keywords: Environment, Virtual Environment, Competence, Investigative Competence, Attitude.

INTRODUCCIÓN

En el contexto de la Educación Superior Pedagógica peruana, la formación de futuros docentes no solo debe enfocarse en las competencias pedagógicas tradicionales, sino también en el desarrollo de Competencias Investigativas (CI) sólidas, necesarias para que el egresado pueda indagar, resolver problemas y generar nuevo conocimiento en su entorno profesional (Sánchez, 2021). Las competencias investigativas implican la capacidad de buscar, seleccionar, gestionar información de diversas fuentes bibliográficas, y aplicar un pensamiento crítico y ético en el proceso (Mendoza-Ramírez, 2024; MINEDU, 2020).

Diversos estudios han comenzado a explorar la relación entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de estas habilidades. Por ejemplo, se ha encontrado una correlación positiva significativa, sugiriendo que un mayor y mejor uso de los EVA está asociado con niveles superiores de competencias investigativas en estudiantes de educación superior (Villaverde Lucana et al., 2024; Sánchez, 2021).

En este marco, la presente investigación se centra en la I.E.S.P. Virgen del Carmen de Paucartambo, Cusco, un centro de formación docente ubicado en una región con particularidades geográficas y socioeconómicas. El objetivo principal es determinar la relación y el nivel de incidencia del Uso de Entornos Virtuales en las Competencias Investigativas de los estudiantes de la Especialidad de Educación Primaria. Los hallazgos de este estudio contribuirán a diseñar estrategias de intervención educativa más efectivas que optimicen la plataforma virtual no solo como un medio de distribución de contenidos, sino como una herramienta activa para fomentar la cultura de investigación y el pensamiento crítico, aspectos cruciales para la calidad de la futura práctica docente.

La presente investigación se centra en analizar la relación intrínseca entre las Comunidades de Aprendizaje Profesional y la Gestión Pedagógica en el ámbito de la Educación Básica. Se parte de la premisa de que una gestión pedagógica efectiva no puede

sostenerse únicamente en la acción individual del docente, sino que requiere de una cultura de colaboración y aprendizaje compartido que solo las CAP pueden fomentar.

El trabajo está estructurado en cinco capítulos: planteamiento del problema, marco teórico conceptual, hipótesis y variables, metodología de la investigación y resultados, discusión.

Primer capítulo: Comprende situación problemática, formulación del problema, justificación de la investigación y objetivos de la investigación.

Segundo capítulo: Se encuentra las bases teóricas, marco conceptual y antecedentes empíricos de la investigación de la inteligencia emocional y estrés laboral.

Tercer capítulo: Se presenta la hipótesis de la investigación, identificación de las variables e indicadores y operacionalización de las variables.

Cuarto capítulo: Se considera la metodología de la investigación, iniciando por el ámbito de estudio, tipo nivel y diseño de la investigación, unidad de análisis, población, selección y tamaño de la muestra, técnicas de recolección, análisis y para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.

Quinto capítulo: Se presentan los resultados y discusión, en este capítulo se muestra los resultados de la estadística descriptiva de las variables, la estadística inferencial en la que se aprecian los resultados de la prueba de hipótesis.

Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	vi
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Situación problemática	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.1.2. Problemas específicos	3
1.3. Justificación de la investigación	3
1.3.1. Teórica	3
1.3.2. Metodológica	3
1.4. Objetivos de la investigación	4
1.4.1. Objetivo general	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	5
2.1. Bases teóricas	5
2.1.1. Uso de Entornos Virtuales	5

2.1.2.	Características de los Entornos Virtuales	6
2.1.3.	Funciones de los Entornos Virtuales	6
2.1.4.	Herramientas de los Entornos Virtuales	7
2.1.5.	Dimensiones de los Entornos Virtuales	9
2.2.	Competencias Investigativas	10
2.2.1.	Competencias.....	11
2.2.2.	Investigación	11
2.2.3.	Acepciones sobre las Competencias Investigativas	12
2.3.4.	Niveles para desarrollar las Competencias Investigativas	13
2.3.5.	Factores a tener en cuenta para desarrollar las Competencias Investigativas.....	14
2.3.6.	Dimensiones de las Competencias Investigativas	15
2.3.	Marco conceptual	16
2.4.	Antecedentes empíricos de la investigación	17
2.4.1.	Antecedentes Internacionales	17
2.4.2.	Antecedentes Nacionales.....	19
2.4.3.	Antecedentes Locales.....	22
CAPÍTULO III.....		24
HIPOTESIS Y VARIABLES.....		24
3.1.	Hipótesis de la investigación.....	24
3.1.1.	Hipótesis general	24
3.1.2.	Hipótesis específicas	24
3.2.	Identificación de variables e indicadores.....	25

3.3.	Operacionalización de variables	26
CAPÍTULO IV		28
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		28
4.1.	Ámbito de estudio: localización política y geográfica	28
4.2.	Tipo, nivel y diseño de investigación.....	28
4.3.	Unidad de análisis	29
4.4.	Población de estudio.....	29
4.5.	Selección de muestra	29
4.6.	Tamaño de muestra.....	29
4.7.	Técnicas de recolección de información	30
4.8.	Técnicas de análisis e interpretación de la información	30
4.9.	Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	
	31	
CAPÍTULO V		32
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		32
5.1.	Resultados de los descriptores de las variables.....	32
5.2.	Resultados de la estadística inferencial	41
5.3.	Discusión de resultados.....	46
CONCLUSIONES		49
SUGERENCIAS.....		51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		52
ANEXOS		57

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE TABLAS

<u>Tabla 1. Operacionalización de la variable Uso de Entornos Virtuales</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 2. Operacionalización de la variable Competencias Investigativas</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 3. Población de estudio</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 4. Tamaño de muestra</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 5. Uso de los entornos virtuales</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 6. Dimensión: Instrumentalización de aplicaciones informáticas</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 7. Dimensión: Gestión de información hipertextual y multimedia</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 8. Dimensión: Intercambio de ideas y experiencias</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 9. Competencias investigativas</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 10. Dimensión: Dominio exploratorio</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 11. Dimensión: Dominio tecnológico</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 12. Dimensión: Dominio metodológico</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 13. Dimensión: Dominio analítico e interpretativo</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 14. Dimensión: Dominio comunicativo a nivel escrito</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 15. Dimensión: Dominio comunicativo a nivel oral</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 16. Dimensión: Dominio cooperativo</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 17. Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Tabla 18. Correlación del uso de entornos virtuales y la competencia investigativa</u>	¡Error! Marcador no definido.

Tabla 19. Correlación de la actitud científica y el nivel de desarrollo de la capacidad crítica ... ¡Error!

Marcador no definido.

Tabla 20. Correlación de la actitud científica y el nivel de desarrollo de equilibración de ideas ¡Error!

Marcador no definido.

Tabla 21. Correlación de la actitud científica y el nivel de desarrollo de la capacidad crítica ... ¡Error!

Marcador no definido.

Tabla 22. Correlación de la actitud científica y el nivel de desarrollo de la capacidad crítica ... ¡Error!

Marcador no definido.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Uso de los entornos virtuales	32
Figura 2. <i>Dimensión: Instrumentalización de aplicaciones informáticas</i>	33
Figura 3. <i>Dimensión: Gestión de información hipertextual y multimedia</i>	34
Figura 4. <i>Dimensión: Intercambio de ideas y experiencias</i>	35
Figura 5. <i>Competencias investigativas</i>	36
Figura 6. <i>Dimensión: Conocimientos del proceso de investigación científica</i>	37
Figura 7. <i>Dimensión: Habilidades investigativas</i>	38
Figura 8. <i>Dimensión: Actitudes y valores en investigación</i>	39
Figura 9. <i>Dimensión: Motivación hacia la investigación</i>	40

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

En los últimos 3 años durante la pandemia del COVID 19, en todos los sectores laborales han cambiado el sistema de trabajo, el desarrollo cotidiano de las actividades laborales presenciales se cambiaron por el trabajo remoto, los estudiantes de la educación básica y la superior universitaria y no universitaria también cambiaron su sistema de desarrollo, de una educación presencial por una educación virtual; frente a este nuevo escenario, existía la necesidad de contar con las habilidades desarrolladas en el manejo de herramientas digitales y el uso de entornos virtuales, sin embargo los profesores y los estudiantes no estuvieron preparados para este nuevo escenario educativo.

Los cambios rotundos vivenciados con la educación virtual han obligado a los maestros y estudiantes a buscar programas de capacitación en el uso de herramientas y entornos virtuales, ya sea de manera autodidacta o por programas que brindan instituciones estatales o privadas. Para lograr aprendizajes de calidad en tiempos de COVID, fue muy importante el haber desarrollado las habilidades digitales, pues eso le dio fortaleza en el logro de sus aprendizajes a los estudiantes y a los profesores para guiar sus enseñanzas, como un medio de apoyo para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

En la institución educativa materia en estudio, los profesores y los estudiantes mostraron ciertas dificultades en el uso de herramientas y los entornos virtuales debido a que muchos de ellos nunca imaginaron vivir esta realidad, pues durante el desarrollo de las

sesiones de aprendizaje virtual, encontraron las dificultades para usar las herramientas digitales, y muy poco hasta esa fecha habían hecho uso de los entornos virtuales para apoyar directamente en el logro de sus aprendizajes, además la mayoría no contaba con equipos laptop, CPU, o celulares de alta gama y menos estar conectados con el internet. Los hechos manifestados se han puesto en evidencia en profesores y estudiantes, lo que a dificultado el logro de los aprendizajes en cada una de las asignaturas del plan curricular de estudio.

Por otra parte, los estudiantes de la educación superior necesitan desarrollar las competencias investigativas a fin de optimizar su formación profesional, sin embargo, el problema de la pandemia, no les a permitido lograr de manera eficaz las competencias investigativas. En la elaboración de trabajos académicos como las monografías, ensayos y las tesis, necesitan el desarrollo de las habilidades investigativas, para la búsqueda y sistematización de información, afianzar los nexos de comunicación, compartir información, etc.

En los estudiantes de la educación superior de la institución educativa en estudio, se percibía la falta en el desarrollo de las habilidades investigativas, pues no conocían la dirección de las bases de datos, muy poco ingresaban al repositorio de las universidades

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre el uso de los entornos virtuales y las competencias investigativas de los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?

1.1.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación del uso de los entornos virtuales con los conocimientos del proceso de investigación científica, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?.
- ¿Cuál es la relación del uso de los entornos virtuales con las habilidades investigativas, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?.
- ¿Cuál es la relación entre el uso de los entornos virtuales con las actitudes y valores en investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?.
- ¿Cuál es la relación entre el uso de los entornos virtuales con la Motivación hacia la investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?.

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Teórica

La investigación apoya a la resistemización del marco teórico sobre el tema de estudio, con teoría actualizada sobre las variables en estudio, con información sólida y refrendada con académicos especialistas en el tema en mención; la teoría sistematizada servirá para consulta de otros investigadores que estén en pos de desarrollar trabajos de investigación.

1.3.2. Metodológica

El procedimiento de las técnicas de recojo de datos y el procesamiento estadístico, es propio para el tema de investigación, así mismo los instrumentos de recojo de datos

serán previamente validados para tener la confiabilidad sobre los resultados obtenidos, los cuales pueden servir a investigadores que desean realizar investigaciones sobre las variables en estudio.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- Describir la relación del uso de los entornos virtuales con los conocimientos del proceso de investigación científica, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.
- Establecer la relación del uso de los entornos virtuales con las habilidades investigativas, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.
- Identificar la relación entre el uso de los entornos virtuales con las actitudes y valores en investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.
- Explicar la relación entre el uso de los entornos virtuales con la Motivación hacia la investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Bases teóricas

2.1.1. Uso de Entornos Virtuales

Se define como una modalidad de enseñanza para mejorar la calidad del aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado en un entorno virtual a través de redes de digitales y de tecnologías multimedia facilitando el acceso a recursos y servicios; así como a la colaboración e intercambio remoto ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados y que interactúan de manera simultánea o diferida del docente (MINEDU, 2017, p.16).

En su investigación, Gisbert (2002), revela sobre el entorno virtual, lo cual menciona que es donde se comparte la enseñanza-aprendizaje, también que es un conjunto de herramientas informáticas, que permiten una comunicación e intercambio de conocimientos o información relevante; donde se lleva a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje. (p. 256).

La aplicación de entornos virtuales, según El Aula Planeta (2018), Los entornos virtuales son software instalados en la computadora y los utilizamos por medio de la red, que se encargan de almacenar, gestionar, etc. De forma virtual. Con estas formaciones virtuales llegan al educando en un proceso de aprendizaje.

De acuerdo a Duarte (2000), citado por Ramírez (2010), consolida: “Los entornos virtuales de aprendizaje, deben tener como base, a las nuevas tecnologías de la información y

comunicación, donde se facilite el aprendizaje de forma individual y luego de esto el trabajo colaborativo; así mismo se debe tener acceso a diversas fuentes de información” (p. 321).

García (2017), la define también como Entorno Virtual de Aprendizaje. Es un espacio electrónico en donde convergen educadores y educandos a través de diversos medios de comunicación síncrona y asíncrona, con diferentes experiencias, cultura, conocimientos, intereses y valores, pero que tienen en común la construcción y reconstrucción de conocimientos, organizados didácticamente a través de un sistema de administración del aprendizaje (plataforma en ambiente web), para ser aprendidos por los educandos a la distancia.

2.1.2. Características de los Entornos Virtuales

Un entorno virtual tiene cuatro características básicas: ambiente electrónico conformado por tecnologías digitales, es residente en la web y se accede a sus contenidos con conexión a internet, sus aplicaciones informáticas sirven como soporte de interacción de docentes y alumnos y permite el impulso de actividades educativas sin la necesidad que los actores concurren en el espacio o en el tiempo. Finalmente, UNESCO (1998), en el informe mundial sobre educación, considera a los EVAs, representantes de nueva forma de tecnología educativa que brinda una lista de tareas complejas y oportunidades a entidades dedicados a la enseñanza; en ese sentido lo considera como un espacio informático, interactivo de uso académico con extensión de comunicación integrada y vinculada a recientes tecnologías (pp. 1-5).

2.1.3. Funciones de los Entornos Virtuales

Como funciones de entornos virtuales, generalmente cada docente fija los objetivos que busca desarrollar con el entorno virtual que aplique de acuerdo al uso que pretenda asignarle.

Según Marques (1998), los entornos virtuales tienen las funciones siguientes detalladas a continuación:

- Informativa: que muestran contenidos que facilitan datos estructurados del entorno y la acondicionan, ejemplo: base de datos y tutoriales.
- Instructiva: que motivan intervenciones de los alumnos orientadas a facilitar alcanzar fines educativos, ejemplo: programas tutoriales.
- Motivadora: que contienen componentes que capten el beneficio de los alumnos y dirigirlos hacia los aspectos de interés de las actividades.
- Evaluadora: que evalúan explícita o implícitamente la actividad de alumno.
- Investigadora: que contiene, base de datos, simuladores, etc.
- Expresiva: el ámbito informático no admite la imprecisión expresiva.
- Metalingüística: se aprende estilos exclusivos de la informática
- Lúdica: ciertos programas fortalecen su empleo incluyendo elementos lúdicos.
- Innovadora: están orientados al empleo de la tecnología más reciente.

2.1.4. Herramientas de los Entornos Virtuales

Competencia 28 “Curriculum Nacional”, El uso de la tecnología abre camino como herramienta de las TIC’s, aplicados entre docente y alumnos, el estudiante identifique, modifique y optimice nuevas estrategias de aprendizaje en las prácticas sociales, no solo con compañeros del mismo colegio, también puede interactuar con otros alumnos de diferentes colegios, utilizando herramientas para realizar sus trabajos y evidencias.

La competencia 28 que se encuentra en las aulas de AIP y CRT son:

- Interpreta lo entornos virtuales: consiste de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de estos campos de interés, actividades, valores y cultura.

- Administra los datos de entornos virtuales: hacer un análisis, organízalos datos sistematiza las informaciones que se presentan de entornos virtuales tomando considerando las herramientas virtuales y tecnología.
- comunicarse en entornos virtuales: se basa en comunicar por medio de redes sociales a alumnos de edades respetando los valores en un escenario sociocultural activando reglas para la comunicación.
- Establece herramientas virtuales en diferentes tipos: consta de componer herramientas virtuales con diversos tipos, prototipos de forma ordenada y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido basados de contexto educativo con la realidad.

Redes sociales (Ministerio de Educación), La Ley de Gobierno Digital expone que “la identidad digital es aquel conjunto de atributos que individualiza y permite identificar a una persona en entornos digitales”. Es decir, cada vez que se interactúa en la web utilizando las redes sociales, el envío de mensajes, publicaciones, viendo y descargando videos o buscando información, estamos construyendo nuestra identidad digital.

Las redes sociales son sitios en internet que permiten interactuar con amigos, familiares, conocidos, colegas y conocer personas nuevas o ajenas a tu entorno, permitiendo el contacto para poder comunicarse e intercambiar información. En la Institución Educativa nos brinda para realizar las clases virtuales utilizando las herramientas virtuales y software de aplicación.

LinkedIn, es una red social relacionada al ámbito profesional. Creando un perfil para mostrar tus datos y de lo que has hecho de manera profesional en el trayecto de la vida cotidiana.

Moodle, es una plataforma, la más usada a nivel mundial de aprendizaje, utilizado por administrativos, docentes, estudiante y padres de familia, para gestionar trabajos virtuales, es

una plataforma gratuita y utilizado por varias empresas a estos se suman herramientas como chats, foros, blogs y wikis.

Zoom, Para Castro (2018), indico el zoom es un software de video y audio en línea, para empresas, colegios y familiares en cualquier lugar que necesiten sin medir la distancia, utilizando un ordenador y el internet. Hoy en día es un medio de comunicación utilizado para realizar clases virtuales incluyendo personas de cualquier edad, en la Institución Educativa el profesor maneja su propio estilo que las herramientas virtuales se pueden aplicar con otros softwares, a las competencias de estos programas similares tenemos (jitsi y google meet) son plataformas utilizados en el colegio para utilizar las clases virtuales. Son instalados desde un celular, Tablet, laptop y ordenador.

Para Navarro (2016), el programa de office por la página de tecnología facil indicó, es un conjunto de programas que se pueden utilizar los trabajos de ofimática, por el alto nivel de rendimiento que ofrece podemos trabajar con distintos programas, entre sus programas más utilizados del colegio tenemos:

- Word: es un procesador de texto.
- Excel: es una hoja de cálculo.
- Power point: presentación de ideas.
- Access: base de datos.

2.1.5. Dimensiones de los Entornos Virtuales

Esta variable a su vez está estructurada mediante sus componentes de usabilidad de entornos virtuales que en este caso resultan ser dimensiones:

- **Dimensión 1, la instrumentalización de aplicaciones informáticas:** esta dimensión está vinculado con el desarrollo y empleo de las herramientas informáticas que son programas o instrucciones que facilitan desarrollar una determinada tarea. Las herramientas informáticas más usadas son los softwares

(Word, Corel, Excel, etc.), redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, etc.).

- **Dimensión 2, la gestión de información hipertextual y multimedia:** que según Arévalo (2007), es conseguir información para un momento dado al mejor precio para la toma de mejores decisiones (p. 8); asimismo para Muñoz (2003), el hipertexto asocia información mediante ligas que facilitan a los usuarios cambiar de una idea a otra mediante zonas sensibles y de una manera no secuencial, mientras que la multimedia presenta la información al usuario mediante sonido, imagen, videos y otros permitiendo ofrecer a los usuarios ambientes expresivos en la forma de presentar la información (p. 1) .
- **Dimensión 3, El intercambio de ideas y experiencias:** que según Galindo et al (2015), el trabajo en equipo en ambientes virtuales se caracteriza por el empleo de herramientas de interconexión, empleadas como nuevas formas de aprender: los foros en web, los chats, páginas webs dinámicas, mapas mentales, los wikis, etc. Esta forma de trabajo promueve la colaboración basándose en las nuevas propuestas pedagógicas con enfoque social constructivista (p. 23). Actualmente el uso de los ambientes virtuales facilita el intercambio de experiencias e ideas, específicamente mediante las redes que facilitan a su vez el trabajo colaborativo, estableciendo así redes de aprendizaje donde aprenden a trabajar en grupo.

2.2. Competencias Investigativas

“Es la capacidad y actitud que posee el investigador para diseñar, planificar y ejecutar proyectos de investigación científica empleando el método científico” (Javier, 1984).

Estrada (2014), menciona que es un procedimiento resultante del reclutamiento de los recursos metacognitivos, motivacionales y cognitivos; así como la experiencia social y los valores éticos-profesionales propios de una persona.

Londoño (2011), afirma que estas competencias comprenden el conjunto de prácticas que generan conocimiento y permiten al estudiante desarrollar actitudes, habilidades y destrezas para y dentro de la investigación. Estas competencias representan una construcción del conocimiento científico para la cual los estudiantes utilizan sus habilidades en la solución de las problemáticas del proceso de indagación en su contexto de formación académica.

Si los estudiantes logran adquirir estas competencias, desarrollarán con mayor facilidad trabajos científicos y podrán difundir resultados de sus investigaciones, participar en congresos y publicar en revistas científicas; actividades que no solo les aportarán a su buen desempeño académico, sino también a generar y actualizar el conocimiento en su área de estudio, además de consolidar la investigación en la universidad (Campos y Ramírez, 2018).

2.2.1. Competencias

MINEDU (2016), define la competencia como una macro capacidad que atiende a una dimensión de la realidad, sobre la cual la persona sabe actuar con conocimientos y actitud transformando y transformando con eficacia y eficiencia (p.29).

Para Tobón (2006), la importancia de fomentar y poner en práctica una competencia, radica en la claridad para hacer algo significativo, dejando salir de estudiante sus saberes, capacidades y actitudes, fundamentales para actuar y cambiar una realidad (p.80).

Así también en las competencias Tobón (2006), precisa que estas se fundamentan en saberes que la persona debe poseer y aplicar, así tiene que saber conocer, realizar actividades y afianzarse en sus valores sociales, en este sentido es importante para todo aprendizaje (p.78).

2.2.2. Investigación

Proceso o secuencia de actividades encaminadas a ampliar el ámbito de nuestros conocimientos, que se caracteriza porque:

- Acude en busca de lo desconocido, nuevo e imprevisto

- Plantea y soluciona los más heterogéneos y múltiples problemas
- Persigue sistemáticamente el desarrollo de la técnica del pensar
- Dimensiones: Problema, Hipótesis, Objetivos, Población y muestra, Variables estímulos y respuestas, Unidad muestral o experimental, Modelo de las observaciones, Diseño muestral o experimental, Prueba estadística, Recolección de datos, Refinamiento de datos, sistematización de datos”. (Javier, 1984).

2.2.3. Acepciones sobre las Competencias Investigativas

Es innegable que el desarrollo de las competencias investigativas, se encuentran directamente relacionadas con el proceso investigativo. González (2017), sostuvo que ocurre un evidente contraste entre el ser un investigador y ser un sujeto experimentador con ciertas habilidades. Lo anterior tiene asidero en lo manifestado por el epistemólogo argentino Mario Bunge quien expuso que:

El investigador construye ciencia filosóficamente y filosofa científicamente, inscribiendo su labor de manera integral en la ciencia de las ciencias esto es, la epistemología. Así transita por la lógica, la semántica, la metodología, la teoría del conocimiento, la ontología, la axiología, la ética y la estética de la ciencia. (Bunge, 1980, p. 75).

Como proceso concreto, el desarrollo de las competencias investigativas debe iniciarse en el hogar luego, continuarse con la educación formal en sus diversos niveles, para lograr superar la agravante problemática que circunscribe la carencia de una cultura por y para la investigación; ya que según Bunge (1980), a nivel regional, la producción científica es baja, aunque se observa una tendencia a subir rápidamente, debido al notable déficit de técnicos y científicos especializados por lo que urge la formación masiva de físicos, químicos, biólogos, matemáticos, psicólogos y sociólogos que permitan catalizar el empleo racional de los diversos recursos con que se cuenta y al desarrollo de las potencialidades en el

campo de la investigación, en pos de terminar con las deficiencias económicas y de dicha manera trascender por encima del yugo colonial que evita el desarrollo y superación.

Al respecto cabe agregar lo manifestado por Ferrer y Carbonell (2018), quienes manifestaron que ha debido tenerse muy en cuenta que, la mayoría de estudiantes que ingresan o egresan de las universidades en Latinoamérica, no reúnen las condiciones necesarias para ejecutar una acertada investigación científica, motivo por el que debería obligarse a dichas universidades a reestructurar ostensiblemente la totalidad de sus programas en toda la oferta académica que brinda a la sociedad, teniendo presente que en dichos cambios curriculares deberá orientarse jerárquicamente a otorgar una mayor ponderación al desarrollo del trabajo en el rubro de competencias argumentativas, cognitivas interpretativas y propositivas dentro de la formación del investigador.

2.3.4. Niveles para desarrollar las Competencias Investigativas

En la construcción de nuestro propio mapa de competencias investigativas se requiere, considerar algunas dimensiones y factores interviniente, los cuales se han planteado básicamente en función del individuo, estos nos permitirán aproximarnos a la cantidad y calidad de nuestras competencias investigativas en tres niveles:

- Macrocompetencias: intelectuales, interpersonales e institucionales.
- Mesocompetencias: percepción, aprehensión, producción, trabajo en equipo, liderazgo, adaptabilidad, flexibilidad y administración de recursos.
- Microcompetencias: observar, identificar, categorizar, razonar, comprender, sistematizar, socializar y generalizar el conocimiento, integrar, promover la participación, conducir grupos, amplitud en las ideas, tomar decisiones en conjunto, propiciar cambios, atender normas y políticas, formular estrategias de acción, gestionar alianzas, desarrollar líneas de investigación, planificar y ejecutar proyectos y utilizar las infraestructuras. (Peña, 2018).

2.3.5. *Factores a tener en cuenta para desarrollar las Competencias Investigativas*

Así mismo, determinar adecuadamente cuáles son las competencias investigativas con las que contamos, requiere de hacer un balance del funcionamiento de los factores presentes en los procesos de investigación, a saber:

- **Factor cognitivo.** Se relaciona con la manera como un sistema, tanto natural como artificial, adquiere, almacena y trata la información que recibe de un objeto determinado, esa relación propicia una actitud hacia el objeto que se genera del conocimiento que de él se tiene y que permite fijar una opinión o creencia sobre el mismo. De esta manera, se deriva que en el factor cognitivo convergen los conocimientos, las habilidades, las actitudes y las creencias.
- **Factor afectivo.** Relacionado con el sistema de valores, intereses o motivaciones así como también las actitudes que poseen para realizar las actividades inherentes al proceso. Se refleja en las declaraciones de investigadores activos, un gran placer en la búsqueda de una solución a los problemas que se plantean y al aumento del conocimiento.
- **Factor organizacional.** Se centra en las relaciones que se establecen entre el individuo y el ambiente. Para Mead, en Peña (2018), la experiencia es inconcebible sin actividad y sin establecer relaciones con los demás, así pues que la unidad de la existencia es el acto, en el cual se evidencian la personalidad y a la vez se representan las posibles acciones de los demás que son necesarias para adecuar el propio comportamiento. En él se suscita el influjo que los individuos, grupos y estructuras ejercen sobre la conducta de quienes están dentro de las organizaciones para que éstas funcionen.

Lo planteado evidencia que una persona al ejecutar proyectos de investigación, requiere no solamente del factor cognitivo, referido al conjunto de conocimientos, habilidades y creencias, sino también del factor afectivo, el cual involucra los sentimientos a favor o en contra del proceso que lleva a cabo, y además el factor organizacional asociado con el intercambio que el individuo realiza con el conjunto de personas y con el ambiente donde se desenvuelve.

2.3.6. Dimensiones de las Competencias Investigativas

a. Conocimientos del proceso de investigación científica

Para establecer leyes y teorías en el proceso de la investigación científica se deben cumplir varias etapas: La primera consiste en observar los hechos significativos, la segunda es establecer hipótesis que den explicación a estos hechos y la tercera es inferir de estas hipótesis las consecuencias que puedan ser corroboradas o puestas a prueba a través de la experimentación y observación. Al verificar las hipótesis, se acepta provisionalmente su contenido, aunque éste puede evolucionar como resultado de un nuevo conocimiento (Hernández, Fernández Baptista, 2014).

b. Habilidades Investigativas

Son entendidas, por tanto, como el dominio de las acciones generalizadoras del método científico que potencian al individuo para la solución de los problemas de su realidad profesional, lo que contribuye a su transformación sobre bases científicas. Se establece un estrecho vínculo entre la teoría y la práctica, manifestándose en el mismo la dialéctica de las acciones generalizadoras del método científico (Nuñez, 2011).

c. Actitudes y valores en investigación

Las actitudes y valores en investigación es el grado de inclinación hacia un proceso científico determinado, dado por los sentimientos, pensamientos y comportamientos hacia proceso de la investigación científica o también es la predisposición positiva o

negativa hacia el desarrollo de procesos investigativos; es por ello que los humanos tenemos actitudes hacia muy diversos objetos o símbolos, por ejemplo: actitudes hacia la familia, un profesor, el aborto, la política económica, nuestro trabajo, entre otros. Las actitudes están relacionadas con el comportamiento que mantenemos en torno a los objetos a que hacen referencia. Si mi actitud de una persona hacia el aborto es desfavorable, probablemente no abortaría o no participaría en un aborto. Desde luego, las actitudes sólo son un indicador de la conducta, pero no la conducta en sí. Por ello las mediciones de actitudes deben interpretarse como síntomas (Nuñez, 2011).

d. Motivación hacia la Investigación.

El proceso de motivación hacia la investigación consiste en que el investigador sustenta una motivación extrínseca e intrínseca sobre los procesos de la investigación científica, es decir el investigador sustenta por sí mismo preguntas como ¿qué es la investigación? ¿Para qué se investiga? ¿Quiénes investigan? ¿Él ha investigado? ¿Cómo lo han hecho? Esto da inicio a una puesta en común para dar respuesta a cada interrogante y los motive para que se anime a conocer y utilizar la investigación y a derribar mitos que se le han generado al respecto alejándolo de ella (Núñez, 2011).

2.3. Marco conceptual

- **Entorno virtual de aprendizaje:** Es un sistema integral de gestión, distribución, control y seguimiento de contenidos y recursos educativos en un entorno compartido de colaboración haciendo uso de la tecnología de las computadoras personales. La característica principal de un entorno virtual de aprendizaje, es la de permitir integrar herramientas de producción de recursos de comunicación, administración, gestión de recursos, interacción en tiempo real y diferido y de creación de comunidades y grupos, entre otros.

- **Interactividad:** El término interactividad se utiliza para referirnos cuando se relacionan y existe una participación entre los usuarios, sistemas informáticos, libros, etc... Asimismo, se dice que es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras, llegando a ser un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.
- **Conectividad:** Se puede denominar conectividad a la capacidad de establecer una conexión: una comunicación o un vínculo entre usuarios de diferentes lugares geográficos. El concepto suele aludir a la disponibilidad que tiene de un dispositivo para ser conectado a otro o a una red.
- **Multimedia:** Que está destinado a la difusión de información por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.
- **Aprendizaje:** Es un proceso donde se adquiere nuevos conocimientos o modificar conocimientos, comportamientos, habilidades o valores de algo 58 por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

2.4. Antecedentes empíricos de la investigación

2.4.1. Antecedentes Internacionales

Rivera (2015), desarrolló el trabajo de investigación intitulada: “*Las TIC en el desarrollo de competencias investigativas de los estudiantes de media en el área de Ciencias Naturales de la IED Quiroga Alianza*”, en el Instituto de Posgrados de la Universidad Libre de Bogotá, Colombia. Tuvo como objetivo el determinar la incidencia de las TIC en el área de ciencias naturales para promover el desarrollo de competencias investigativas de los estudiantes de media de la IED Quiroga Alianza. Llegando a la siguiente conclusión más

importante: la implementación de la presente investigación posibilitó la exploración de ambientes de aprendizaje mediados por las TIC para la evaluar su incidencia en el desarrollo de la competencia investigativa dimensionada en habilidades procedimentales, actitudinales, cognitivas y científicas. Para finalizar, la incidencia de las TIC en el desarrollo de competencias investigativas en los estudiantes de media del Colegio Quiroga Alianza IED, a partir de la implementación de la estrategia heurística apoyada en recursos tecnológicos para PC y APPS móviles permite definir la competencia científica en habilidades procedimental, actitudinal, cognitiva e investigativa, e indicar que los estudiante desarrollan eficazmente sus habilidades, a partir de un aprovechamiento eficiente de los recursos tecnológico a su disposición en el aula de clase, el hogar o cualquier lugar donde se encuentre prevaleciendo su deseo de “aprender a aprender”, que el reto del docente es inquietarse por facilitar ambientes de aprendizaje motivantes, que promuevan aspectos utilitarios recurso con fines educacionales y el desarrollo de habilidades.

Reyes y Salado (2019), realizó el trabajo de investigación titulado: “*Competencias investigativas con el uso de las TIC en estudiantes de doctorado*”. En México, tuvo como propósito analizar las competencias investigativas relacionadas con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de doctorado de tres universidades mexicanas. El estudio es de tipo exploratorio-descriptivo, con un enfoque mixto; se utilizaron como instrumentos para recuperar información un cuestionario con ítems en escala tipo Likert, preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas. Llegando a la siguiente conclusión más relevante: los hallazgos revelan que los estudiantes emplean con frecuencia las tecnologías con fines comunicativos y de búsqueda de información; sin embargo, tienen áreas de oportunidad en cuanto a determinar la veracidad de la información que recuperan de internet, emplear herramientas digitales diseñadas *ex profeso* para analizar la información, además de participar en la difusión de sus conocimientos a través de plataformas de internet.

Vega (2019), desarrolló el trabajo de investigación intitulado: “*La enseñanza y aprendizaje de la matemática apoyado en entornos virtuales en el contexto de la educación universitaria*” en la Universidad Nacional Experimental Politécnica de la Fuerza Armada, Venezuela. La investigación buscó la concepción de una aproximación teórica para la enseñanza y aprendizaje de la matemática apoyado en entornos virtuales en el contexto de la educación universitaria, donde se develó que los docentes consideran que es necesario cambiar los métodos de enseñanza de la matemática, específicamente las estrategias y recursos a fin de generar aprendizajes más significativos, fortaleciendo el desarrollo cognitivo, lógico matemático. En el estudio se usó el paradigma cualitativo, bajo el método etnográfico, las fases de trabajo fueron, selección del tema, trabajo de campo, análisis de la información y construcción del producto. Llegando a la siguiente conclusión más importante: el uso de las TIC no sustituye los contenidos programáticos, los procesos de enseñanza, o las situaciones problemas dentro de aula de clase, lo cual permite es usar herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.4.2. Antecedentes Nacionales

Muñiz (2019), desarrolló el trabajo de investigación intitulado: “*La usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias investigativas de estudiantes de Ingeniería de la UNCP, 2019*”. En la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo determinar la incidencia de la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias investigativas. Como metodología se empleó el método hipotético deductivo, del tipo básica, nivel explicativo y diseño no experimental de corte transversal. Llegando a la siguiente conclusión más relevante: se encontró que en la hipótesis general la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje incide significativamente en el desarrollo de las competencias investigativas con un coeficiente de Wald 16,016 con un nivel de significancia $p: 0,000 < 0,05$; para la primera hipótesis

especifica la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje incide significativamente en el conocimiento del proceso de investigación científica con un coeficiente de Wald 14,281 con un nivel de significancia $p: 0,001 < 0,05$; para la segunda hipótesis específica la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje incide significativamente en habilidades investigativas con un coeficiente de Wald 16,016 con un nivel de significancia $p: 0,010 < 0,05$; finalmente para la tercera hipótesis específica la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje incide significativamente en actitudes y valores en investigación, con un coeficiente de Wald 15,981 con un nivel de significancia $p: 0,000 < 0,05$. Todos los valores de correlación son significativos ($p < 0,05$).

Sánchez (2021), realizó el trabajo de investigación titulado: *“Uso de Entornos virtuales y Competencias Investigativas de los Estudiantes del Curso de Seminario de Tesis de Maestría en Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2019”*. En la Escuela de Posgrado de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, tuvo como objetivo principal determinar el grado de influencia del Uso de Entornos virtuales de aprendizaje en las competencias Investigativas en los estudiantes del curso de Seminario de Tesis de Maestría en Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2019. Se llegó a la siguiente conclusión más importante: en los resultados se logró comprobar que la instrumentalización de aplicaciones informáticas influyen significativamente en las competencias investigativas, encontrando un coeficiente $Rho = 0,837$ ($p < 0,01$); que la Gestión de información hipertextual y multimedia en las competencias Investigativas influyen significativamente en las competencias investigativas de los estudiantes $Rho = 0,837$ ($p < 0,01$), además se comprobó que el intercambio de ideas y experiencias influyen significativamente en las competencias investigativas de los estudiantes $Rho = 0,895$ ($p < 0,05$). Se concluye que existe una fuerte correlación positiva ($Rho = 0,923$; $p < 0,01$), interpretando que a mayor uso de

entornos virtuales de aprendizaje que posean los estudiantes, éstos adquieren mayores competencias investigativas.

Suarez (2021), desarrolló el trabajo de investigación intitulado: “*Tecnologías de la Información-Comunicación y Competencias Investigativas en estudiantes de Computación e Informática en una Institución Superior de Lima, 2021*”. En la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo establecer la relación entre las Tecnologías de la Información y Comunicación y las Competencias Investigativas en los estudiantes de Computación e Informática en una Institución Superior de Lima, 2021. El tipo de investigación fue de tipo aplicada, diseño correlacional no experimental de corte transversal. El enfoque que presenta es cuantitativo. Llegando a la siguiente conclusión más importante: los resultados obtenidos demostraron que la Tecnología de la Información y Comunicación está relacionada directamente con las Competencias Investigativas en los estudiantes de Computación e Informática de una Institución Superior de Lima, 2021, su nivel de significancia es igual a 0,000

Rosario (2022), desarrolló el trabajo de investigación intitulado: “*Actitud hacia el Entorno Virtual de Aprendizaje en Estudiantes de una Universidad Nacional de Huancayo, 2021*” en la Universidad César Vallejo. El objetivo general de este trabajo fue evaluar la relación que existe entre la actitud y el entorno virtual de aprendizaje en estudiantes de una universidad nacional de Huancayo, 2021, el tipo de investigación es básica, el método hipotético – deductivo, el enfoque de la investigación cuantitativo, diseño no experimental correlacional. Se llegó a la siguiente conclusión más importante: los resultados demuestran que existe una correlación positiva baja entre las dos variables la cual se corrobora con el Coeficiente Rho de Spearman es = .278 y el p-valor calculado es < 0.05 , por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir, existe relación entre la actitud y el entorno virtual de aprendizaje en estudiantes de una universidad nacional de Huancayo, 2021

Peña (2018). Realizó el trabajo de investigación denominado: “*Competencia investigativa para el desarrollo del pensamiento crítico. Escuela de Enfermería Universidad San Pedro Filial Piura; 2018*”. En la Escuela de Posgrado de la Universidad San Pedro, tuvo como propósito evaluar si la competencia investigativa tiene una influencia positiva en el desarrollo del pensamiento crítico, para lo cual vamos trabajar con los estudiantes de la carrera profesional de enfermería de la Universidad San Pedro Filial Piura. Llegando a la siguiente conclusión más relevante: la presente investigación nos ha permitido evaluar el impacto de la metodología de desarrollo de competencias investigativas, en cuanto a su efecto en la formación de Pensamiento Crítico, nos ha permitido determinar la eficacia de la formación del Pensamiento Crítico con la metodología de desarrollo de competencias investigativas, Concientizar sobre la importancia que tiene en los estudiantes el fomentar el Pensamiento Crítico para su vida diaria.

2.4.3. Antecedentes Locales

Fernández (2022), desarrolló el trabajo de investigación intitulado: “*El entorno virtual de aprendizaje y la actitud científica en estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios semestre 2020-II*” en la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, tuvo como propósito de, determinar el nivel de relación que existe entre el uso del entorno virtual de aprendizaje y la actitud científica, en los estudiantes de la Facultad de Educación de la universidad nacional Amazónica de Madre de Dios, en el semestre 2020-II. Este trabajo investigativo, corresponde al tipo de investigación teórica o sustantiva, de nivel descriptivo, con diseño correlacional transversal. Llegando a la siguiente conclusión más importante: producto del desarrollo de la investigación, se ha demostrado que existe relación directa moderada entre el uso del entorno virtual de aprendizaje y la actitud científica, en los estudiantes de la Facultad de Educación de

la universidad nacional Amazónica de Madre de Dios, en el semestre 2020-II, esto en base al valor de Rho 0,692, y el p valor ,052 a un nivel de probabilidad de ocurrencia del 95%.

Vergara (2021), desarrolló el trabajo de investigación denominado: “*Competencia investigativa de los docentes y su influencia en la formación profesional de los estudiantes de la Facultad de Arte de la Especialidad de Dibujo y Pintura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito (sede central) – 2020*”. En la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, tuvo como objetivo general, determinar el grado de la competencia investigativa de los docentes y su influencia en la formación profesional de los estudiantes Facultad de Arte de la Especialidad de Dibujo y Pintura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito (Sede central) – 2020; para esto se efectuaron encuestas tanto a docentes como a estudiantes de último ciclo de dicha facultad. En el aspecto metodológico, el trabajo investigativo tiene un nivel teórico medio, con un método descriptivo comparativo – correlacional, de tipo no experimental y diseño transversal con tres fases. Llegando a la siguiente conclusión más importante: en la primera fase, se comparó la perspectiva de docentes, sobre sus competencias investigativas, con la de los estudiantes mediante la prueba U de Mann Whitney, obteniendo heterogeneidad entre ambos grupos casi en todos los indicadores, en tanto que la percepción de los docentes es más satisfactoria que la de los estudiantes; en la segunda fase, se determinó el rango o nivel en el cual se halla la competencia investigativa de los docentes, hallándose ésta en el nivel intermedio con un porcentaje de 42,11%, habiendo encontrado déficit en las competencias de los docentes sobre todo en temas relacionados con la didáctica y la difusión de conocimiento. Finalmente, en la tercera fase se consideró la operacionalización de variables, para determinar la correlación entre la variable independiente y variable dependiente, demostrando la existencia de influencia mediante la prueba de correlación de Pearson.

CAPÍTULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

Existe relación directa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas

- Existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales con los conocimientos del proceso de investigación científica, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.
- El uso de los entornos virtuales tiene relación directa con las habilidades investigativas, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.
- Tiene relación directa entre el uso de los entornos virtuales y las actitudes y valores en investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?.
- El uso de los entornos virtuales tiene relación directa con la motivación hacia la investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

3.2. Identificación de variables e indicadores

Variable 1: Entornos virtuales

Los indicadores están distribuidos según a las dimensiones en la tabla 1

Variable 2: Competencias investigativas

Los indicadores están distribuidos según a las dimensiones en la tabla 2

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable Uso de Entornos Virtuales

Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Según Estrada (2014) Es un sistema resultante de la incorporación de los recursos motivacionales, cognitivos y metacognitivos; así como la experiencia social y los valores éticos-profesionales propia de una persona. Esta práctica facilita el desempeño eficaz en situaciones investigativas relacionadas a una situación laboral, en que la destreza social personal de la persona es incorporada al resto de las dimensiones (p. 186).	La variable competencias investigativas, se ha dimensionado en: actitudes y valores en investigación, habilidades investigativas y conocimientos del proceso de investigación científica. A su vez cada uno de estas dimensiones se ha subdividido en tres indicadores; es así que haciendo una serie de relaciones de variables, dimensiones e indicadores se ha formulado un total de 27 ítems por cada variable.	Instrumentalización de aplicaciones informáticas.	• Comunicación e información.	Baja (9-20)
			• Acceso y distribución de información.	Media (21-32)
			• Interacción de multimedios.	Alta (33-45)
		Gestión de información hipertextual y multimedia.	• Comunicación sincrónica.	Baja (9-20)
			• Trabajo colaborativo.	Media (21-32)
			• Uso de redes.	Alta (33-45)
		Intercambio de ideas y experiencias	• Interacción e intercambio.	Baja (9-20)
			• Recepción de contenidos	Media (21-32)
			• Diseño y participación.	Alta (33-45)

Tabla 2*Operacionalización de la variable Competencias Investigativas*

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
El concepto competencia investigativa se refiere en esencia, a la aplicación de conocimiento prácticos a través de habilidades la metodología de la investigación en proyectos que tienen carácter científico (Irigoin, 2003)	Son formas de usar las capacidades de conocimientos del proceso de investigación científica; habilidades investigativas, actitudes y valores en investigación y motivación hacia la investigación, se expresa en puntajes de manera efectiva evaluado a través de un cuestionario de competencias investigativas elaborado por el investigador a los estudiantes de la Carrera profesional de Matemática e Informática de la UNCP.	Conocimientos del proceso de investigación científica	• Identifica el problema de investigación, los criterios y los delimita en la realidad .dentro de su carrera profesional. • Define ciencia y método científico claramente, así como conocimiento sujeto objeto y términos básicos de una variable de estudio. • Conozco bien mi proyecto de investigación así con la lógica del mismo (Objetivos , problema, hipótesis), el tipo de variable, tipo y nivel de la investigación, población y muestra de estudio • Señala las técnicas e instrumentos de recolección de datos y el estadígrafo de la prueba de hipótesis.	Ítems 01, 02 y 03 Ítems 04, 05 y 07 Ítems 08 al 19 Ítems 20, 21. 21
		Habilidades Investigativas	• Utiliza métodos de búsqueda de información relacionados a la metodología de la investigación. • Plantea y formula el problema de investigación así como el diseño y realiza la operacionalizacion de las variables, y esta actualizado con los tics. • Conoce la norma APA y los métodos estadísticos y maneja el inglés.	Ítems 22 al 25 Ítems 26 al 32 Ítems 33 al 47 26
		Actitudes y valores en investigación	• Muestra una actitud tolerante en su proyecto de tesis, se tiene confianza en sí mismo de lo que hace e investiga temas originales y persiste en su trabajo de investigación • Realiza y acepta críticas, aplica la ética de la investigación	Ítems 48 al 52 Ítems 52 al 60 13
		Motivación hacia la investigación	• Tiene interés por investigar, por conocer el conocimiento científico. • Está convencido que la investigación es el desarrollo personal y profesional, y trata de sacar calificaciones altas en asignaturas relacionadas a la investigación. • Cree que puede ser parte de organizaciones científicas como la concytec y/o otros	Ítems 61 al 64 Ítems 65 al 67 Ítems 68 al 71 11

CAPÍTULO IV

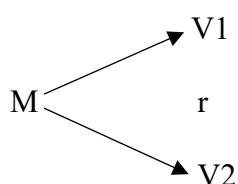
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

La Institución educativa Instituto Pedagógico Virgen Del Carmen se sitúa en el distrito de Sunchubamba, provincia de Challabamba, tal IE corresponde a la UGEL Paucartambo la que supervisa la institución educativa, que corresponde a la Dirección regional de educación DRE Cusco.

4.2. Tipo, nivel y diseño de investigación

La investigación se encuentra enmarcada dentro del tipo de investigación teórica, porque a través de la investigación se buscará una resistematización teórica actualizada previa a la revisión bibliográfica de cada una de las variables de estudio. El nivel de investigación es correlacional transversal. El esquema del diseño es el siguiente:



Dónde:

M: Muestra

V1: Entornos virtuales

V2: Competencias investigativas

r: Correlación entre las variables de estudio

4.3. Unidad de análisis

La unidad de análisis en la investigación la conformarán los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del Instituto Pedagógico Virgen del Carmen del distrito de Sunchubamba, provincia de Paucartambo.

4.4. Población de estudio

La población de estudio la integran todos los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria matriculados en el año académico 2023, entre varones y mujeres. El total de matriculados alcanza a 203 estudiantes, en la siguiente tabla se muestra distribuidos de acuerdo a los años de ingreso:

Tabla 3

Población de estudio

Semestres de estudio	Nº de estudiantes
Primero	37
Tercero	70
Quinto	30
Séptimo	33
Noveno	33
Total	203

4.5. Selección de muestra

La muestra fue seleccionada aplicando la técnica de muestreo no probabilístico, que en este caso se aplicó el muestreo por conveniencia del investigador, por tanto, se trabajó con los estudiantes del quinto, séptimo y noveno semestre.

4.6. Tamaño de muestra

El tamaño de la muestra la conformó los 96 estudiantes que se encuentran matriculados en los semestres elegidos. La muestra se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 4*Tamaño de muestra*

Semestres de estudio	Nº de estudiantes
Quinto	30
Séptimo	33
Noveno	33
Total	96

4.7. Técnicas de recolección de información

Para el recojo de datos a nivel de campo para ambas variables de estudio se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento se utilizó el cuestionario de la encuesta; cada cuestionario tiene sus propias características, con ítems diseñados de acuerdo a las dimensiones e indicadores de cada variable, con opciones de respuesta del tipo Likert. Los instrumentos para la presente investigación, fueron adoptados de otros trabajos que fueron validados en su momento por otros investigadores; luego de su adopción se adaptaron dichos instrumentos a nivel de forma y pasar por un proceso de validación por tres expertos en el tema, los cuales mencionaron en su informe como procedentes para su aplicación.

Sobre los datos recogidos a nivel de campo, se ha determinado el índice de confiabilidad, aplicando la técnica estadística del Alfa de Cronbach, el mismo que reportó 0,836 para la variable uso de entornos virtuales y 0,892 para la variable competencia investigativa, los datos reportados de acuerdo a la tabla de índices de confiabilidad se encuentran dentro del rango de buena confiabilidad. Por tanto, los instrumentos utilizados son fiables.

4.8. Técnicas de análisis e interpretación de la información

El análisis e interpretación de datos recogidas a nivel de campo se realizó aplicando la técnica estadística descriptiva para luego presentarlos en tablas y figuras, posterior a ello

obtener resultados de la realidad en las que se encuentra cada una de las variables de estudio.

Para tal efecto se hizo uso del software estadístico del SPSS – versión 28.

4.9. Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

A fin de probar las hipótesis planteadas, previamente se establecieron las hipótesis estadísticas con la finalidad de aceptar o rechazar la hipótesis alterna, y para tal efecto se aplicó la técnica estadística paramétrica en base a los resultados de la prueba de normalidad de los datos recogidos a nivel de campo; la técnica estadística que permitió realizar la prueba de hipótesis fue la r de Pearson.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados de los descriptores de las variables

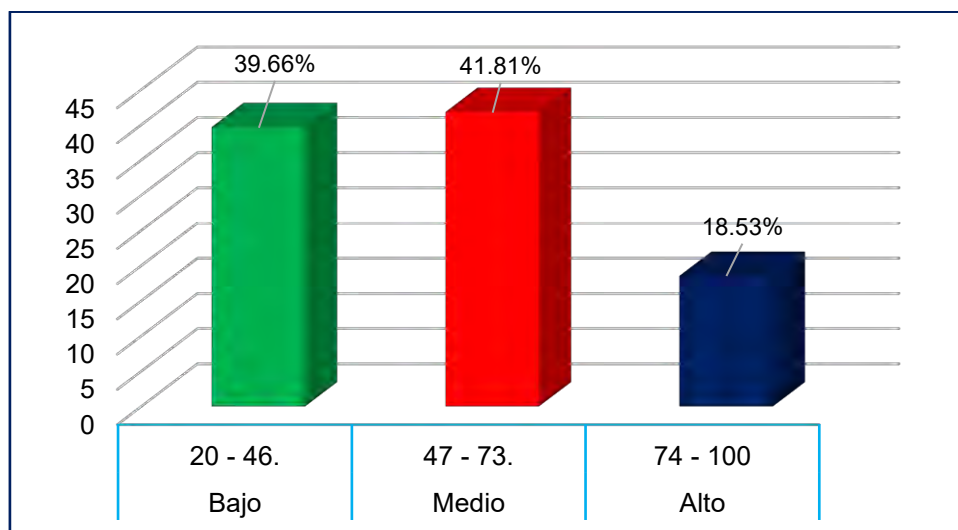
Resultados del uso de los entornos virtuales

Tabla 5

Uso de los entornos virtuales

Categorías	Escala	fi	%
Alto	101 – 135	12	12,5
Medio	64 – 100	41	42,71
Bajo	27 – 63	43	44,79
Total		96	100,00

Figura 1. *Uso de los entornos virtuales*



Análisis: Los resultados de la tabla 5 y figura 1, presentan sobre la frecuencia de uso de los entornos virtuales por parte de los estudiantes materia en estudio, en ella se percibe que, el 41,81% de los estudiantes mencionan que el uso de los entornos virtuales se encuentra en el

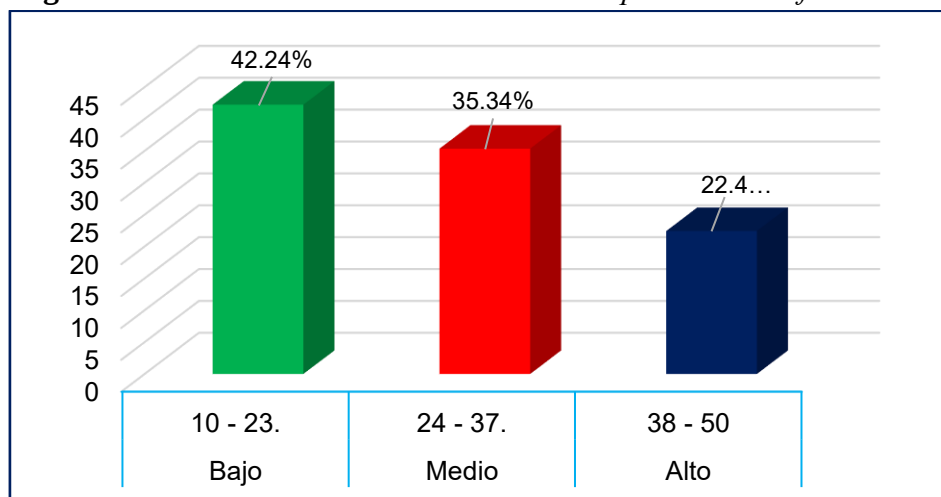
nivel medio, el 39,66% de los estudiantes consideran que el uso de los entornos virtuales se encuentra en el nivel bajo y solo el 18,53% de los estudiantes restantes se encuentran en el nivel alto. Estos resultados en función a las dimensiones de esta variable, podemos inferir que, casi del 50% de los estudiantes usan los entornos virtuales para mantenerse comunicados, compartir información, realizar el trabajo en equipo y tener una comunicación sincronizada que hoy por hoy frente a una educación virtual eso es lo que se quiere para hacer más eficaz los logros de aprendizaje.

Tabla 6

Dimensión: Instrumentalización de aplicaciones informáticas

Categorías	Escala	Fi	%
Alto	35 – 45	14	14,58
Medio	22 – 34	35	36,46
Bajo	9 – 21	47	48,96
Total		96	100,00

Figura 2. *Dimensión: Instrumentalización de aplicaciones informáticas*



Análisis: Los resultados de la tabla 6 y figura 2, corresponden al nivel de gestión de la información desarrollado por los estudiantes; en la tabla y figura en mención se puede percibir que el 42,24% de los estudiantes expresan haber logrado la gestión de la información en el nivel bajo, el 35,34% lograron en el nivel medio y solo el 22,42%, sus logros en la

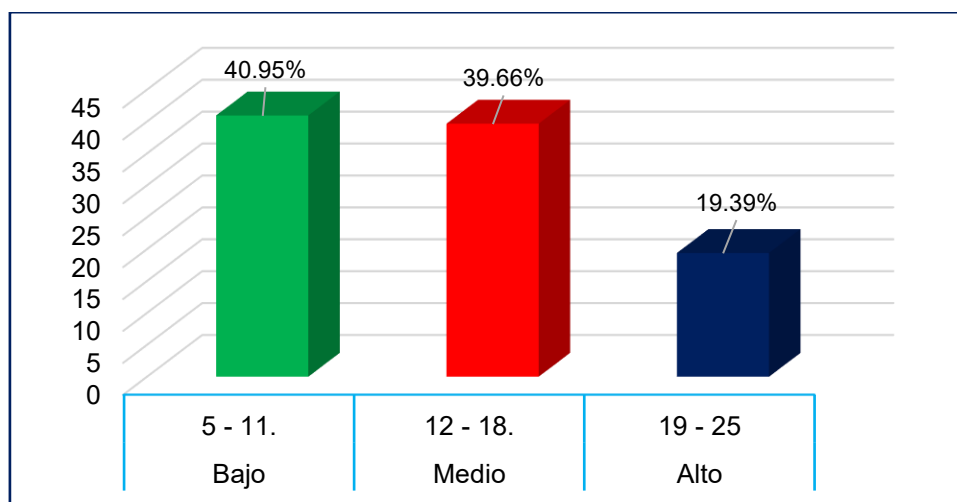
gestión de la información, está en el nivel alto. Estos resultados nos permiten inferir que, casi del 50% de los estudiantes mantienen sincronizados su comunicación, también demuestran que les permite establecer el trabajo colaborativo entre estudiantes para el desarrollo de sus actividades académicas y hacen uso de las redes sociales.

Tabla 7

Dimensión: Gestión de información hipertextual y multimedia

Categorías	Escala	Fi	%
Alto	35 – 45	9	9,37
Medio	22 – 34	42	43,75
Bajo	9 – 21	45	46,87
Total		96	100,00

Figura 3. *Dimensión: Gestión de información hipertextual y multimedia*



Análisis: Los resultados de la tabla 7 y figura 3, corresponden a la dimensión social, que corresponde a intercambio de ideas y experiencias en el uso de las herramientas digitales, en ella se puede percibir que, el 40,95% de los estudiantes consideran que lograron en el nivel bajo el intercambio de ideas y experiencias entre compañeros y amigos, el 39,66% de los estudiantes indican haber desarrollado en el nivel medio y solo el 19,39% de los estudiantes restantes desarrollaron en el nivel alto. Los resultados presentados, nos permite inferir que, casi del 50% de los estudiantes intercambian información y establecen la interacción fluida

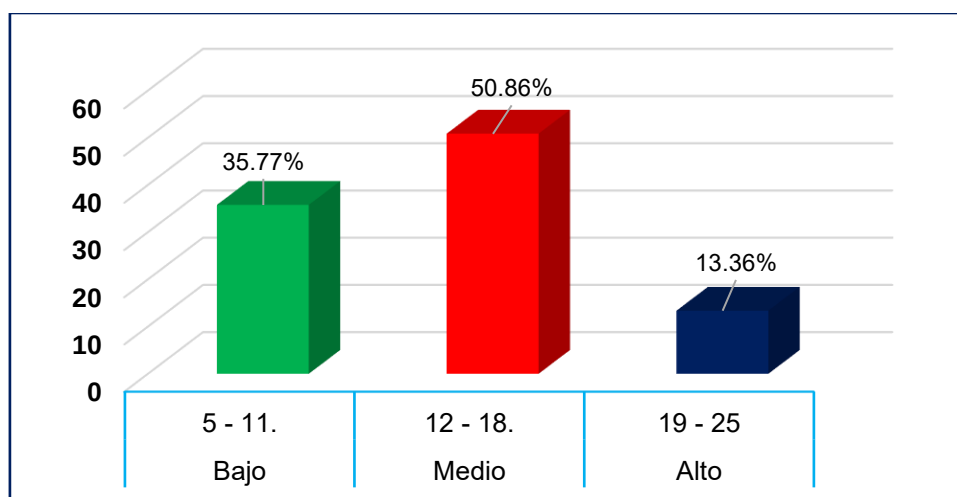
en su comunicación a través de los entornos virtuales, además de permitirles el diseño de información y participación plena a través de foros y chats.

Tabla 8

Dimensión: Intercambio de ideas y experiencias

Categorías	Escala	Fi	%
Alto	35 – 45	12	12,5
Medio	22 – 34	47	48,96
Bajo	9 – 21	37	38,54
Total		96	100,00

Figura 4. *Dimensión: Intercambio de ideas y experiencias*



Análisis: Los resultados de la tabla 8 y figura 4, presentan las respuestas de los estudiantes, sobre la dimensión, tecnológica, en el que se percibe, que el 56,86% de los estudiantes consideran haber logrado las habilidades en esta dimensión en el nivel medio; el 35,77% de los estudiantes restantes mencionan haber logrado en el nivel bajo y solo el 13,36% se encuentran en el nivel alto. Estos, resultados nos permite inferir que, más del 50% de los estudiantes establecen la comunicación fluida a través de la red, se percibe que también tienen acceso y buena distribución de la información para fines de aprendizaje, investigación e interaccionan de manera fluida con los programas multimedia en su quehacer como estudiantes.

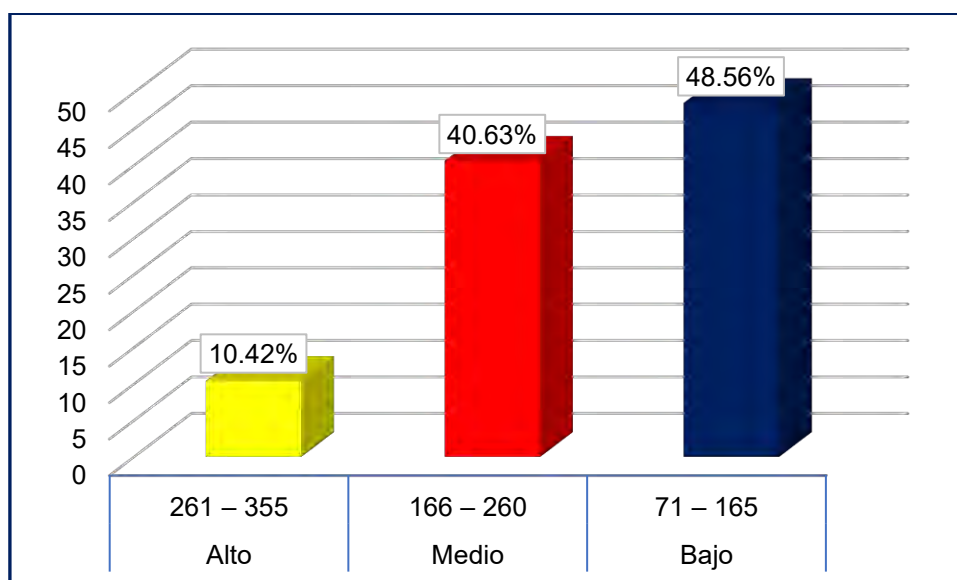
Resultado de las competencias investigativas

Tabla 9

Competencias investigativas

Categorías	Escala	Fi	%
Alto	261 – 355	10	10,42
Medio	166 – 260	39	40,63
Bajo	71 – 165	47	48,56
Total		96	100,00

Figura 5. *Competencias investigativas*



Análisis: Los resultados de la tabla 9 y figura 5, presentan sobre la frecuencia de uso de los entornos virtuales por parte de los estudiantes materia en estudio, en ella se percibe que, el 48,56% de los estudiantes hacen el uso de los entornos virtuales se encuentra en el nivel bajo, el 40,63% de los estudiantes consideran que el uso de los entornos virtuales se encuentra en el nivel promedio y solo el 10,42% de los estudiantes restantes se encuentran en el nivel alto. Estos resultados en función a las dimensiones de esta variable, podemos inferir que, casi del 50% de los estudiantes no hacen uso frecuente de los entornos virtuales para mantenerse comunicados, compartir información, realizar el trabajo en equipo y tener una comunicación sincronizada que hoy por hoy frente a una educación virtual eso es lo que se quiere para hacer

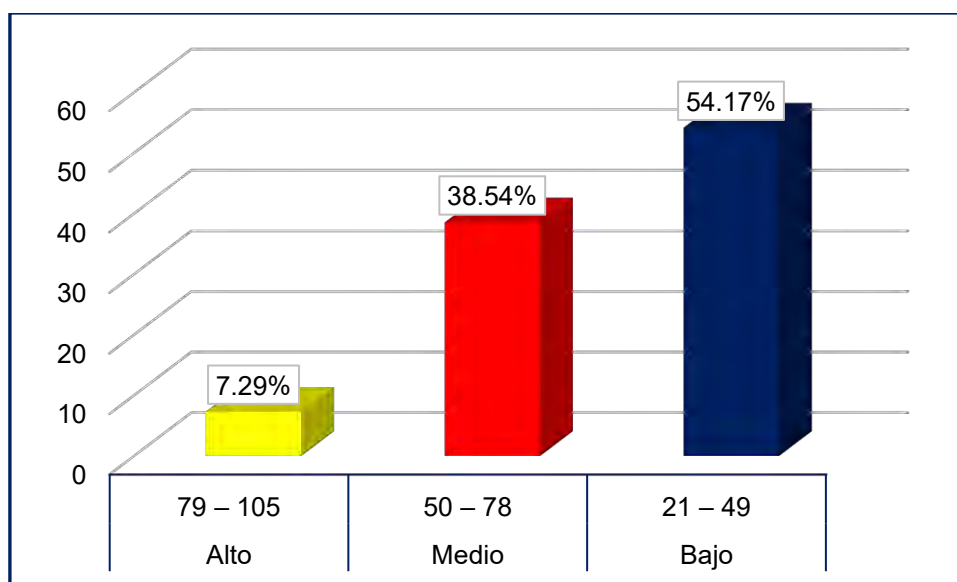
más eficaz los logros de aprendizaje. El otro porcentaje evidencia que lo hace en forma esporádica.

Tabla 10

Dimensión: Conocimientos del proceso de investigación científica

Categorías	Escala	Fi	%
Alto	79 – 105	7	7,29
Medio	50 – 78	37	38,54
Bajo	21 – 49	52	54,17
Total		96	100,00

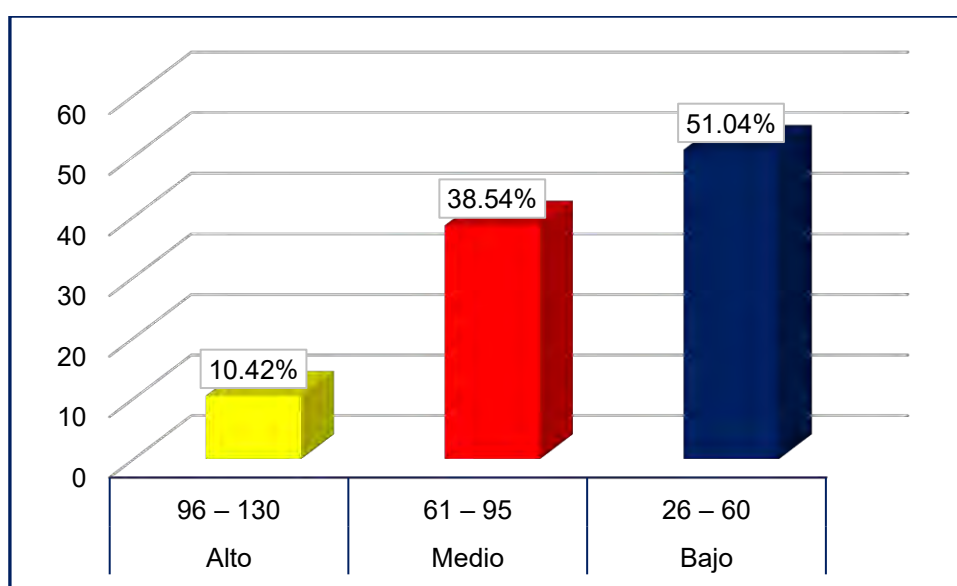
Figura 6. *Dimensión: Conocimientos del proceso de investigación científica*



Análisis: Los resultados de la tabla 10 y figura 6, corresponden al nivel de conocimientos que tienen sobre la investigación científica los estudiantes; en la tabla y figura en mención se puede percibir que el 54,17% de los estudiantes casi desconocen el argumento teórico de la investigación científica, por ello se encuentran en el nivel bajo., el 38,54% lograron en el nivel promedio y solo el 7,29% de los estudiantes tienen conocimientos sobre la investigación científica. Estos resultados nos permiten inferir que más del 50% de los estudiantes no conocen la metodología de investigación y por tanto no están en la posibilidad de aplicar en la práctica en el desarrollo de trabajos de investigación.

Tabla 11*Dimensión: Habilidades investigativas*

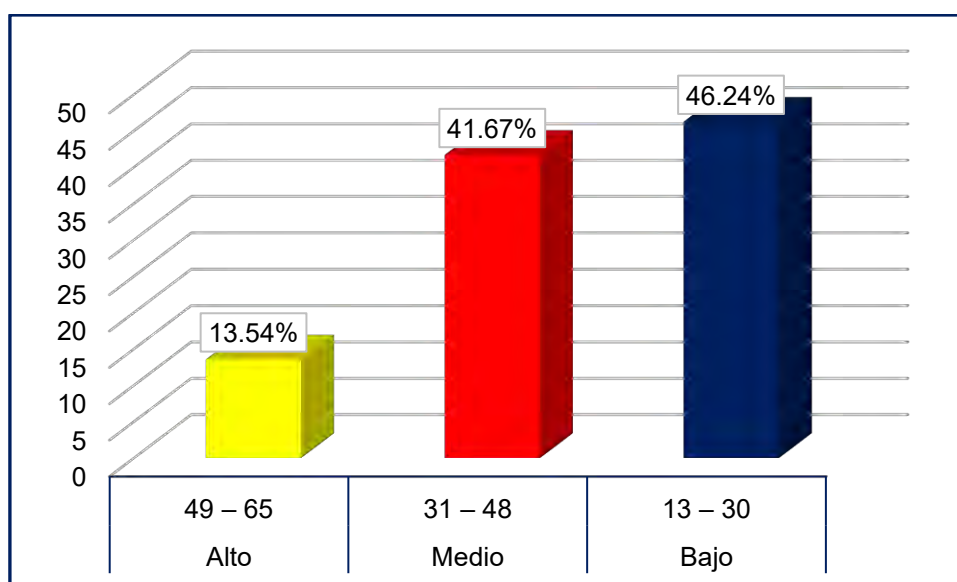
Categorías	Escala	fi	%
Alto	96 – 130	10	10,42
Medio	61 – 95	37	38,54
Bajo	26 – 60	49	51,04
Total		96	100,00

Figura 7. *Dimensión: Habilidades investigativas*

Análisis: Los resultados de la tabla 11 y figura 7, corresponden al desarrollo de sus habilidades investigativas, en ella se puede percibir que, el 51,04% de los estudiantes no lograron las habilidades investigativas, el 38,54% de los estudiantes indican haber desarrollado sus habilidades investigativas en el nivel promedio y solo el 10,42% de los estudiantes restantes desarrollaron en el nivel alto. Los resultados presentados, nos permite inferir que, el 50% de los estudiantes no pueden desarrollar investigación, solo la tercera parte de los estudiantes están medianamente en el desarrollo de la investigación.

Tabla 12*Dimensión: Actitudes y valores en investigación*

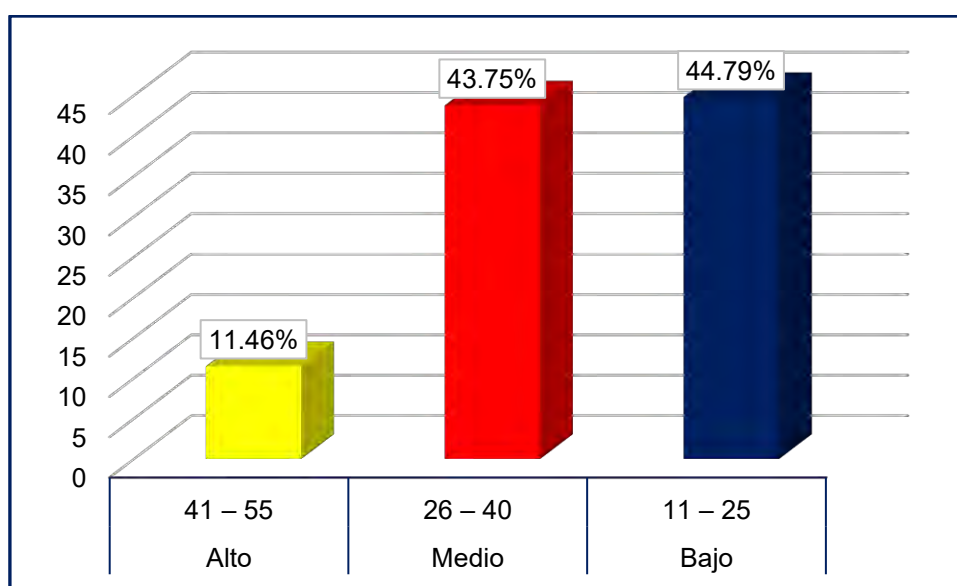
Categorías	Escala	Fi	%
Alto	49 – 65	13	13,54
Medio	31 – 48	40	41,67
Bajo	13 – 30	43	46,24
Total		96	100.00

Figura 8. *Dimensión: Actitudes y valores en investigación*

Análisis: Los resultados de la tabla 12 y figura 8, presentan las actitudes y valores que tienen los estudiantes sobre la investigación, en ello se percibe, que el 46,24% de los estudiantes no desarrollaron valores y actitudes investigativas; el 41,67% de los estudiantes se encuentra en el nivel promedio y solo el 13,54% se encuentran en el nivel alto. Estos, resultados nos permite inferir que, casi el 50% de los estudiantes no tienen valoran ni admiran el proceso investigativo que se desarrolla, solo la tercera parte valora en forma regular lo que se realizan las investigaciones.

Tabla 13*Dimensión: Motivación hacia la investigación*

Categorías	Escala	fi	%
Alto	41 – 55	11	11,46
Medio	26 – 40	42	43,75
Bajo	11 – 25	43	44,79
Total		96	100,00

Figura 9. *Dimensión: Motivación hacia la investigación*

Análisis: Los resultados de la tabla 13 y figura 9, presentan las respuestas de los estudiantes, sobre la dimensión, motivación hacia la investigación, en ello se percibe, que el 44,79% de los estudiantes consideran tener desarrollado la motivación en el nivel bajo hacia la investigación, el 43,75% de los estudiantes se encuentra en el nivel promedio su motivación y el 11,46% de los estudiantes están motivados en el nivel alto hacia la investigación. Estos resultados nos permiten inferir que, casi el 50% de los estudiantes no muestran ninguna necesidad de querer desarrollar la investigación. Casi el 40% de los estudiantes muestran ganas de desarrollar la investigación.

5.2. Resultados de la estadística inferencial

A fin de analizar los resultados inferenciales del trabajo, previamente se ha determinado la prueba de normalidad en los datos recogidos con la finalidad de optar la técnica estadística a utilizar para el análisis; a continuación, se presentan los resultados de la prueba de normalidad realizada:

Tabla 14

Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov

Variables	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Uso de entornos virtuales	0,465	96	0,061
Competencias investigativas	0,483	96	0,074

Nota: Elaborado con datos obtenidos de la muestra.

En la tabla 14, se presenta los resultados de la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, aplicados a las respuestas obtenidas de los 96 estudiantes sobre el uso de entornos virtuales y las competencias investigativas. Del análisis se puede inferir que en los dos casos se obtuvo una significancia mayor a 0,05, por tanto, esto indica que los datos analizados tienen una distribución normal, razón por lo cual se eligió el estadístico paramétrico del R de Pearson para su análisis e interpretación en el contraste de hipótesis.

a) Para la hipótesis general:

H0: No existe relación directa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

H1: Existe relación directa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

Tabla 15*Correlación del uso de entornos virtuales y la competencia investigativa*

			Uso de entornos virtuales	Competencia investigativa
R de Pearson	Uso de entornos virtuales	Coeficiente de	1,000	,712
		correlación		
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Competencia investigativa	N	96	96
		Coeficiente de	,712	1,000
		correlación		
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	96	96

Análisis: A partir de los resultados de la tabla 15, se acepta la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa en los estudiantes muestra en estudio, porque el p-valor o de significancia es 0,000 que es menor a 0,05. Seguidamente se obtuvo un coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,712, lo que indica una relación directa significativa. Por lo que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, confirmando que, si aumenta la frecuencia de uso de los entornos virtuales, también tiende a aumentar el desarrollo de la competencia investigativa.

b) Para las hipótesis específicas

-Hipótesis específica 1

H0: No existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales con los conocimientos del proceso de investigación científica, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

H1: Existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales con los conocimientos del proceso de investigación científica, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

Tabla 16

Correlación del uso de entorno virtual y el conocimiento del proceso de investigación científica

	Entorno virtual	Conocimiento del proceso de investigación
R de Pearson	Coeficiente de correlación	1,000
	Sig. (bilateral)	,725
	N	,001
Conocimiento del proceso de investigación	Coeficiente de correlación	96
	Sig. (bilateral)	,725
	N	,001
		96

Análisis: A partir de los resultados de la tabla 19, se acepta la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y el conocimiento del proceso de investigación, en los estudiantes muestra en estudio, porque el p-valor o de significancia es 0,001 que es menor a 0,05. Seguidamente se obtuvo un coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,725, lo que indica una relación directa significativa. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, ratificando que ambas variables están asociadas, es decir, conforme mejora el uso de los entornos virtuales y también mejorara el conocimiento del proceso de investigación en los estudiantes.

-Hipótesis específica 2

H0: El uso de los entornos virtuales no tiene relación directa con las habilidades investigativas, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

H1: El uso de los entornos virtuales tiene relación directa con las habilidades investigativas, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

Tabla 17*Correlación del uso de entornos virtuales y las habilidades investigativas*

R de Pearson	Entorno virtual	Coeficiente de correlación	de	Entorno virtual	Habilidades investigativas
				1,000	,743
		Sig. (bilateral)		.	,000
		N		96	96
	Habilidades investigativas	Coeficiente de correlación	de	,743	1,000
		Sig. (bilateral)		,000	.
		N		96	96

Análisis: A partir de los resultados de la tabla 20, se acepta la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y las habilidades investigativas en los estudiantes muestra en estudio, porque el p-valor o de significancia es 0,000 que es menor a 0,05. Seguidamente se obtuvo un coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,743, lo que indica una relación directa significativa. Por lo que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, ratificándose, que ambas variables están asociadas, lo que significa que, si el uso de los entornos virtuales mejora, también las habilidades investigativas mejorarán en los estudiantes.

-Hipótesis específica 3

H0: No tiene relación directa entre el uso de los entornos virtuales y las actitudes y

valores en investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación

Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

H1: Tiene relación directa entre el uso de los entornos virtuales y las actitudes y

valores en investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación

Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023

Tabla 18

Correlación del uso de los entornos virtuales y las actitudes y valores en investigación

			Entorno virtual	Actitudes valores	y
R de Pearson	Entorno virtual	Coeficiente de correlación	1,000		,731
		Sig. (bilateral)	.		,000
		N	96		96
	Actitudes y valores	Coeficiente de correlación	,731		1,000
		Sig. (bilateral)	,000		.
		N	96		96

Análisis: A partir de los resultados de la tabla 21, se acepta la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y las actitudes y valores hacia la investigación de los estudiantes muestra en estudio, porque el p-valor o de significancia es 0,000 que es menor a 0,05. Seguidamente se obtuvo un coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,731, lo que indica una relación directa significativa. Por lo que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, ratificando que ambas variables están asociadas, es decir, a medida que el uso de los entornos virtuales mejora, también tiende a mejorar la actitud y valores hacia la investigación de los estudiantes.

-Hipótesis específica 4

H0 : El uso de los entornos virtuales no tiene relación directa con la motivación hacia la investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

H1 : El uso de los entornos virtuales tiene relación directa con la motivación hacia la investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.

Tabla 19*Correlación del uso de los entornos virtuales y la motivación hacia la investigación*

		Entorno virtual	Motivación hacia la invest.
R de Pearson	Entorno virtual	1,000	,748
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	96	96
	Motivación hacia la investigación	,748	1,000
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	96	96

Análisis: A partir de los resultados de la tabla 19, se acepta la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y la motivación hacia la investigación de los estudiantes muestra en estudio, porque el p-valor o de significancia es 0,000 que es menor a 0,05. Seguidamente se obtuvo un coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,748, lo que indica una relación directa significativa. Por lo que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, ratificando que ambas variables están asociadas, es decir, a medida que el uso de los entornos virtuales mejora, también tiende a mejorar la motivación hacia la investigación de los estudiantes.

5.3. Discusión de resultados

La presente investigación tuvo como objetivo general. determinar la relación que existe entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. Los resultados de la investigación evidencian que, existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa en los estudiantes muestra en estudio, porque el p-valor o de significancia es 0,000 que es menor a 0,05. Además, el coeficiente de correlación obtenido es, r de Pearson de 0,712, por tanto, se

concluye que si aumenta y mejora la frecuencia de uso de los entornos virtuales, también tenderá aumentar el desarrollo de la competencia investigativa. Estos resultados son similares a los reportados por, Muñiz (2019), en el trabajo de investigación intitulado: “La usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias investigativas de estudiantes de Ingeniería de la UNCP, 2019” que tuvo como objetivo, determinar la incidencia de la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias investigativas. En este trabajo se ha concluido, que la usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje incide significativamente en el desarrollo de las competencias investigativas con un coeficiente de Wald 16,016 con un nivel de significancia $p: 0,000 < 0,05$. En el caso de esta investigación la técnica estadística utilizada para probar la hipótesis de investigación es diferente al utilizado en la presente investigación, pero en ambos casos permiten tomar la decisión apropiada que permite arribar a la conclusión.

Del mismo modo el trabajo desarrollado por, Sánchez (2021), en la investigación con título, “Uso de Entornos virtuales y Competencias Investigativas de los Estudiantes del Curso de Seminario de Tesis de Maestría en Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2019”, con el objetivo de, determinar el grado de influencia del Uso de Entornos virtuales de aprendizaje en las competencias Investigativas en los estudiantes del curso de Seminario de Tesis de Maestría en Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2019. Los resultados de la investigación son concordantes con los reportados en la presente investigación, porque en su conclusión evidencia, que existe una fuerte correlación positiva ($Rho = 0,923; p < 0,01$), interpretando que a mayor uso de entornos virtuales de aprendizaje que posean los estudiantes, éstos adquieren mayores competencias investigativas.

Asimismo, Suarez (2021), en el trabajo de investigación que tiene por título: “Tecnologías de la Información-Comunicación y Competencias Investigativas en estudiantes de Computación e Informática en una Institución Superior de Lima, 2021”. Con objetivo de,

establecer la relación entre las Tecnologías de la Información y Comunicación y las Competencias Investigativas en los estudiantes de Computación e Informática en una Institución Superior de Lima, 2021. Los resultados de la investigación, permitieron concluir que, se demostraron que la Tecnología de la Información y Comunicación está relacionada directamente con las Competencias Investigativas en los estudiantes de Computación e Informática de una Institución Superior de Lima, 2021, su nivel de significancia es igual a 0,000

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se concluye que existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa la existencia de una relación significativa entre el uso de los entornos virtuales y la competencia investigativa en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023, esta conclusión se revela por el coeficiente de correlación de r de Pearson obtenido de 0,712 y p -valor o de significancia obtenido de 0,000 el cual es menor al valor de α de 0,05. Estos resultados nos permiten mencionar que ambas variables están asociadas, por lo que podemos afirmar que, si aumenta la frecuencia de uso de los entornos virtuales, también tiende a mejorar el desarrollo de la competencia investigativa.

SEGUNDA: Existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y el conocimiento del proceso de investigación, en estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023, porque el p -valor o de significancia es 0,001, el cual es menor a 0,05. Seguidamente se obtuvo un coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,725, lo que indica una relación directa significativa. Por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, ratificando que ambas variables están asociadas, es decir, conforme mejora el uso de los entornos virtuales y el conocimiento del proceso de investigación de los estudiantes.

TERCERA: Existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y las habilidades investigativas en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023, Esta conclusión se revela con el coeficiente de correlación de r de Pearson obtenido de 0,743, el p -valor o de significancia de 0,000, el cual es menor a 0,05, el cual indica una relación directa significativa. Por lo que se

concluye, que si el uso de los entornos virtuales mejora, también las habilidades investigativas mejoraran en los estudiantes.

CUARTA: Existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y las actitudes y valores hacia la investigación en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023, Esta conclusión es revelada con el coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,731, el p -valor o de significancia de 0,000, el cual es menor a 0,05, el cual indica una relación directa significativa, ratificando que ambas variables están asociadas, es decir, a medida que el uso de los entornos virtuales mejora, por lo que se concluye, que si el uso de los entornos virtuales mejora también tiende a mejorar la actitud y valores hacia la investigación en los estudiantes.

QUINTA: Existe relación directa significativa entre el uso de los entornos virtuales y la motivación hacia la investigación en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023, Esta conclusión es revelada con el coeficiente de correlación de r de Pearson de 0,748, el p -valor o de significancia de 0,000, el cual es menor a 0,05, indica una relación directa significativa, ratificando que ambas variables están asociadas, es decir, a medida que el uso de los entornos virtuales mejora, también tiende a mejorar la motivación hacia la investigación en los estudiantes.

SUGERENCIAS

PRIMERA: La dirección de la institución educativa, debe promover la implementación de Metodologías Activas, a fin de fomentar el uso de los EVA para aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Basado en la Investigación (ABI), donde el proyecto o problema de investigación se desarrolle de principio a fin dentro del entorno virtual.

SEGUNDA: Los profesores del área de informática, deben diseñar Laboratorios Virtuales y Simulaciones que permitan a los estudiantes experimentar con fenómenos educativos o didácticos de manera segura y repetible, y que sirvan como fuente de datos para sus investigaciones. En el diseño de módulos específicos, crear módulos o cursos virtuales obligatorios sobre metodología de la investigación que integren herramientas digitales (gestores bibliográficos, software de análisis de datos cualitativos/cuantitativos, herramientas de visualización) como parte esencial del proceso.

TERCERA: Impulsar el Desarrollo de Competencias Digitales e Investigativas, bajo un enfoque bidireccional, enfocándose tanto en el manejo de las herramientas como en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.

CUARTA: Promover el Fortalecimiento de las Herramientas Digitales para la Investigación, asegurando que los entornos virtuales proporcionen las herramientas necesarias para cada etapa del proceso investigativo, Gestión y Búsqueda de Información, Colaboración y Comunicación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arévalo, J. (2007). *II Jornadas de trabajo del Grupo SIOU Gestión de la información gestión de contenidos y conocimientos*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Aula planeta. (2018). *¿Qué aportan los entornos virtuales en la educación?* Editorial planeta S.A.U.
- Bunge, M. (1980). *La ciencia: su método y su filosofía*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sudamericana.
- Campos, H., y Ramírez, M. (2018). Las TIC en los procesos educativos de un centro público de investigación. *Revista Apertura*, 56-70. Obtenido de <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1160>
- Castro, Y. (2018). *¿Qué es el zoom?* Obtenido de Página Web One Direct: <https://blog.onedirect.es/inicio/que-es-zoom>
- Estrada, M. (2014). Sistematización teórica sobre las competencias investigativas. *Revista Electronica Educare*, 18(2), 177-194.
- Fernandez, C. (2022). *El entorno virtual de aprendizaje y la actitud científica en estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios semestre 2020-II*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6562>

- Ferrer, Y., y Carbonell, E. (2018). Estrategia para la Formación de Competencias Investigativas en estudiantes de la carrera Ingeniería Informática. *Revista Didáctica y Educación*, 143-162.
- Galindo, L., Ruíz, E., Martínez de la Cruz, N., y Galindo, R. (2015). *El aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales*. Guadalajara, México: Editorial Cenid.
- García, J. (2017). *Uso de recursos educativos digitales y resultados en el área de matemáticas de los estudiantes del grado noveno del Centro de Integración Popular en la ciudad de Riohacha, Colombia - 2017*. Tesis, Escuela de Posgrado de la Universidad Privada Norbert Wiener, Lima, Perú.
- Gisbert, M. (2002). El Nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. *Revista acción pedagógica educación y nuevas tecnologías*, 48-59.
- González, Y. (2017). ¿Cómo evaluar la competencia investigativa desde la responsabilidad social universitaria? *Revista Cubana de Educación Superior*, 4-13. Obtenido de <https://goo.gl/72xvdT>
- Javier, G. (1984). *Evaluación del nivel científico de los proyectos de investigaciones de la UNCP*. Lima, Perú: Impresiones de la UNCP.
- Londoño, O. (2011). Desarrollo de la competencia investigativa desde los semilleros de investigación. *Revista Científica General José María Córdova*, 9(9), 187-207. doi:<https://doi.org/10.21830/19006586.250>
- Marqués, P. (1998). *Programas didácticos: Diseño y evaluación*. Barcelona. España: Universidad Autónoma de Barcelona.

- Ministerio de educación del Perú (MINEDU). (2016). *Curriculo Nacional de educación básica*. Lima: Printed in Perú.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2017). *MODULO I: Didactica de la ciencia mundo físico, Plan de mejora de aprendizajes de Lima metropolitana - 2017*. Lima: Editorial del MINEDU.
- Muñiz, A. (2019). *La usabilidad de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias investigativas de estudiantes de Ingeniería de la UNCP, 2019*. Tesis de Maestría, Universidad de César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41139/Mu%c3%bliz_PAA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Muñoz, Y. (2003). *Sistema de adquisición de conocimientos para el desarrollo de hipermedias inteligentes*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Navarro, G. (2016). *Definición de microsoft office*. Obtenido de página web Definición ABC: <https://www.definicionabc.com/tecnologia/microsoft-office.php>
- Peña, D. (2018). *Competencia investigativa para el desarrollo del pensamiento crítico. Escuela de Enfermería Universidad San Pedro Filial Piura; 2018*. Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado Universidad San Pedro, Piura, Perú. Obtenido de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/12205/Tesis_61970.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez, D. (2010). *Modelo de acción docente para el desarrollo de prácticas pedagógicas con medios informáticos y telemáticos en el contexto aula*. Tesis de postgrado, Universidad Rovira Virgili, Tarragona, España.

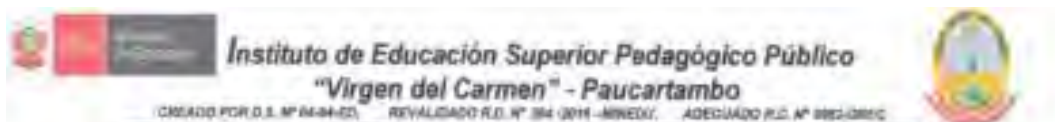
- Reyes, C., y Salado, L. (2019). Competencias investigativas con el uso de las TIC en estudiantes de doctorado. *Revista de Innovación Educativa Apertura*, 11(1). doi:<http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1387>
- Rivera, C. (2015). *Las TIC en el desarrollo de competencias investigativas de los estudiantes de media en el área de Ciencias Naturales de la IED Quiroga Alianza*. Tesis de Maestría, Instituto de Posgrados de la Universidad Libre de Bogotá, Bogotá, Colombia.
- Rosario, A. (2022). *Actitud hacia el Entorno Virtual de Aprendizaje en Estudiantes de una Universidad Nacional de Huancayo, 2021*. Tesis, Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Sánchez, J. (2021). *Uso de Entornos virtuales y Competencias Investigativas de los Estudiantes del Curso de Seminario de Tesis de Maestría en Educación de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 2019*. Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú. Obtenido de file:///C:/Users/01/Downloads/S%C3%A1nchez_Carranza_Jos%C3%A9_Alciviades.pdf
- Suarez, J. (2021). *Tecnologías de la Información-Comunicación y Competencias Investigativas en estudiantes de Computación e Informática en una Institución Superior de Lima, 2021*. Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68928/Suarez_MJG-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Tobón, S. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. Bogotá.
- UNESCO. (1998). *Informe Mundial de la Educación*. Barcelona, España: Unesco.

Vega, H. (2019). La enseñanza y aprendizaje de la matemática apoyado en entornos virtuales en el contexto de la educación universitaria. *DIALÉCTICA, Revista de investigación educativa*. Obtenido de

<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/88/88837004/html/index.html>

Vergara, A. (2021). *Competencia investigativa de los docentes y su influencia en la formación profesional de los estudiantes de la Facultad de Arte de la Especialidad de Dibujo y Pintura de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito (sede central) – 2020*. Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú.

ANEXOS



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DEL INSTITUTO DE EDUCACION
SUPERIOR PEDAGOGICO PUBLICO DE PAUCARTAMBO
"VIRGEN DEL CARMEN" PROVINCIA DE PAUCARTAMBO,
REGION CUSCO, OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO:

Que, al investigador TICONA RAMIREZ, Segundo, egresado,
Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional San Antonio Abad del
Cusco, Mención Educación Superior, realiza aplicación del instrumento del
proyecto de investigación titulado: "USO DE ENTORNOS VIRTUALES Y
LAS COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS EN ESTUDIANTES DE LA
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN PRIMARIA I.E.S.P. VIRGEN DEL CARMEN
DE PAUCARTAMBO CUSCO-2023".

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas
para los fines que estimen conveniente.

Paucartambo, 14 de diciembre del 2023

ATENTAMENTE

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICO	POBLACIÓN Y MUESTRA
Problema general: ¿Cuál es la correlación que existe entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia investigativa en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023? Problemas específicos: •¿Cuál es la correlación entre el uso de los entornos virtuales y el logro de los conocimientos sobre los procesos de la investigación científica, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023? •¿Cuál es la correlación entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las habilidades investigativas de los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023? •¿Cuál es la correlación entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las actitudes y valores hacia la investigación, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023? •¿Cuál es la correlación entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de la motivación hacia la investigación, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023?	Objetivo general Determinar la correlación que existe entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. Objetivos específicos: •Establecer la correlación existente entre el uso de los entornos virtuales y el logro de los conocimientos sobre los procesos de la investigación científica, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. •Describir la correlación entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las habilidades investigativas de los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. •Evaluar la correlación entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las actitudes y valores hacia la investigación, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. •Determinar la correlación entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de la motivación hacia la investigación, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.	Hipótesis general Existe correlación directa entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de la competencia investigativa, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023? Hipótesis específicas Existe correlación directa entre el uso de los entornos virtuales y el logro de los conocimientos sobre los procesos de la investigación científica, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. •La correlación es directa entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las habilidades investigativas de los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P, Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. •La correlación es directa entre el uso de los entornos virtuales y el desarrollo de las actitudes y valores hacia la investigación, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023. •Existe correlación directa entre el uso de entornos virtuales y el desarrollo de la motivación hacia la investigación, en los estudiantes de la especialidad de Educación Primaria del I.E.S.P Virgen Del Carmen de Paucartambo Cusco 2023.	VARIABLE Entornos virtuales Dimensiones: Instrumentalización de aplicaciones informáticas. Gestión de información hipertextual y multimedia. Intercambio de ideas y experiencias VARIABLE Competencia investigativa Dimensiones: Conocimientos del proceso de investigación científica Habilidades investigativas Actitudes y valores en investigación Motivación hacia la investigación	TIPO Básica ó Teórica NIVEL Descriptivo DISEÑO DE LA INVESTIGACION	POBLACIÓN Estudiantes matriculados en la especialidad de Educación primaria desde primer año hasta el ultimo año MUESTRA La muestra de estudio la conforman los estudiantes del quinto, séptimo y noveno semestres

INSTRUMENTOS

CUESTIONARIO SOBRE USO DE ENTORNOS VIRTUALES

NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	ITEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Instrumentalización de aplicaciones informáticas						
1	Reconoce conceptos y componentes básicos asociados a la tecnología informática, en ámbitos como hardware, software y redes					
2	Utiliza los programas Office (Word, Excel, Power Point, otros) durante el desarrollo de sus tareas					
3	Utiliza frecuentemente los procesadores de texto para realizar la planificación de sus actividades académicas.					
4	Considera que necesita mayor capacitación en la utilización de herramientas para el procesamiento de información (procesador de texto, Power Point, Excel).					
5	Utiliza frecuentemente el Progama Power Point para la presentación de sus tareas					
6	Con que frecuencia utiliza las aplicaciones de Excel para elaborar sus tareas (Cuadros estadísticos, promedios, otros).					
7	La elaboración de diseño multimedia (ejemplo Power Point y otros) le proporciona mayor dinamicidad en el desarrollo de sus tareas.					
8	Considera que el conocimiento y manejo de las herramientas TIC le permitieron mejorar su aprendizaje					
9	Conoce el mecanismo de acceso y distribución de información a: Internet, Intranet, Extranet.					
Dimensión 2: Gestión de información hipertextual y multimedia						
10	Te actualizas constantemente para la utilización de los softwares en el desarrollo de sus actividades académica.					
11	El uso de los softwares libres agiliza la búsqueda y recuperación; de la información haciendo más fácil la organización de la información.					
12	Con que frecuencia durante el desarrollo de sus clases los docentes presentan textos, imágenes y sonido como recursos pedagógicos.					
13	Considera que el empleo de los softwares libres estimula y simplifica la revisión de los textos para obtener rapidez al realizar actividades académicas.					
14	Con que frecuencia revisa los libros electrónicos y las páginas web para complementar su información sobre los temas que desarrolla.					
15	Utiliza alguno de los medios de comunicación grupal que internet facilita (Litservey, Usened, IRO, Finger, Otros).					

16	Considera que los usos de los softwares libres constituyen una buena alternativa como herramienta del trabajo del alumno					
17	Con que frecuencia empleas las diversas aplicaciones informáticas en tu quehacer como estudiante					
18	Considera que el uso de las redes informáticas facilita la comunicación entre tus compañeros reduciendo los gastos de hardware y software					
Dimensión 3: Intercambio de ideas y experiencias.						
19	Utiliza en una red local (impresoras, carpetas y archivos, configuración).					
20	Utiliza los buscadores especializados (Google, Yahoo!, etc.) para buscar información para el desarrollo de sus tareas					
21	La utilización de los buscadores en internet le hace más sencillo la búsqueda de información en la web.					
22	Con que frecuencia ingresa a los bancos de datos, documentos y revistas electrónicas.					
23	Elabora páginas web para desarrollar contenidos específicos de su competencia como estudiante					
24	Con que frecuencia emplea el chat, facebook, el celular como medio de para reforzar los contenidos desarrollados en clase.					
25	Considera que el correo electrónico y los foros constituyen un medio de comunicación que puede contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes					
26	Con que frecuencia se actualizas mediante el uso de la plataforma virtual para desarrollar habilidades TICs					
27	Considera que un contexto virtual es importante para compartir una situación de aprendizaje, para llegar a la comprensión de un contenido.					

Fuente: Adaptado de Vega (2019).

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2944/TM%20CE-Du%204369%20V1%20%20Vega%20Polo%20Betsy%20Lorena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

CUESTIONARIO SOBRE COMPETENCIAS INVESTIGATIVAS

NUNCA	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1	2	3	4	5

Nº	ITEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
Conocimientos del proceso de investigación científica						
1	Puedo identificar el problema de investigación.					
2	Identifico criterios para seleccionar, priorizar y formular un problema susceptible de investigar en mi carrera profesional.					
3	Puedo determinar y delimitar problemas de la realidad de mi carrera profesional que no pueden ser resueltos con el conocimiento científico existente.					
4	Puedo definir ciencia y método científico.					
5	Identifico las etapas del proceso de investigación científica.					
6	Puedo definir correctamente: Conocimiento, sujeto, objeto de investigación.					
7	Identifico y defino términos básicos que se relacionan con la variable de estudio.					
8	Puedo identificar trabajos de investigaciones nacionales, relacionados con mi tema de investigación.					
9	Comprendo y determino los objetivos de la investigación.					
10	Reconozco la importancia de mi investigación.					
11	Reconozco porqué es pertinente mi proyecto de investigación.					
12	Puedo hacer autocrítica y definir mi posición con respecto a la hipótesis general y específicas.					
13	Conozco y defino los tipos de variables en la investigación científica.					
14	Identifico las variables intervinientes en mi investigación.					
15	Puedo definir el método de investigación que utilizo.					
16	Conozco los niveles de investigación: exploratorias, descriptivas, experimentales.					
17	Identifico los elementos del diseño metodológico en base al tipo de estudio.					
18	Identifico y caracterizo la población objeto de estudio.					
19	Identifico la muestra objeto de estudio.					
20	Puedo definir y diferenciar técnicas e instrumentos de medición.					
21	Conozco qué tratamiento estadístico se realiza a los datos recogidos en la investigación.					
Habilidades investigativas						
22	Busco tesis en las bibliotecas.					
23	Selecciono material bibliográfico en internet.					
24	Elaboro fichas de trabajo y fichas documentales.					
25	Recojo información pertinente para mi investigación.					
26	Planteo y formulo de manera lógica y coherente el problema.					
27	Diseño y redacto los objetivos de la investigación.					

28	Elaboro el marco teórico que integra los resultados de la búsqueda bibliográfica y hago comparación entre autores, posturas y planteamientos.					
29	Selecciono las investigaciones nacionales e internacionales realizadas, como antecedentes para mi investigación.					
30	Elaboro la matriz de consistencia y de operacionalización de variables.					
31	Selecciono técnicas e instrumentos de medición para mi investigación.					
32	Domino el Word, Excel, SPSS, Minitab u otros.					
33	Aplico pruebas estadísticas para comprobar la validez de los instrumentos de medición.					
34	Aplico pruebas estadísticas para comprobar la confiabilidad de los instrumentos de medición.					
35	Codifico y tabulo los datos de mi investigación.					
36	Analizo e interpreto los resultados de acuerdo a las tablas y figuras.					
37	Identifico las pruebas de hipótesis de manera adecuada de acuerdo al diseño de investigación.					
38	Compruebo los resultados obtenidos con otras investigaciones y teorías.					
39	Analizo y sistematizo los resultados de la investigación.					
40	Tengo habilidad para comunicación escrita en español. Ortografía y sintaxis.					
41	Hago un reporte de investigación en inglés.					
42	Redacto la bibliografía de acuerdo a las normas de redacción científica (Vancouver, APA, ISO, etc.)					
43	Elaboro el informe de mi investigación.					
44	Puedo explicar la lógica de proceso vivido en el proceso de investigación, los factores que han intervenido y cómo se han relacionado entre sí y reconozco lo realizado con una interpretación crítica.					
45	Tengo habilidad para comunicación oral en español. Comprensión de lectura e interpretación de códigos y gráficos óptimos.					
46	Puedo leer y expresarme verbalmente en inglés.					
47	Expongo mi trabajo de investigación tratando de que se genere una discusión en la sustentación.					
Actitudes y valores en investigación						
48	Tengo plena confianza en mí mismo para culminar mi trabajo de investigación.					
49	Tengo curiosidad e interés para realizar un trabajo de investigación.					
50	Me gusta investigar temas originales, soy creativo y trato de orientar mi trabajo hacia el logro de metas planteadas al inicio de la investigación.					
51	Soy tolerante y procuro controlar mis emociones cuando observan mi trabajo.					

52	Soy persistente, constante y me gusta culminar el trabajo iniciado.					
53	Soy responsable en el desarrollo de las actividades establecidas en mi trabajo de investigación.					
54	Tengo iniciativa ante situaciones complejas y puedo coordinar.					
55	Puedo analizar críticamente las investigaciones publicadas en mi carrera profesional.					
56	Comparto intereses mutuos, puedo escuchar y revisar el progreso de los demás y puedo hacer una retroalimentación.					
57	Tengo facilidad para sacar utilidad de las oportunidades y provecho de los datos estadísticos generados.					
58	Soy independiente, autorealizado puedo hacer mi autoevaluación sin problema.					
59	Aplico los principios éticos de integridad científica.					
60	Conozco los principios éticos de protección a los sujetos que participan en la investigación.					
Motivación hacia la investigación						
61	Tengo interés en la comprensión del conocimiento científico.					
62	Estoy convencido o convencida de que la investigación científica es el camino hacia el desarrollo personal y profesional.					
63	Lo más importante fue para mí conseguir buenas calificaciones en la asignatura de formación científica como indicador de haber aprendido los conocimientos básicos.					
64	Cuando tengo oportunidad de leer prefiero la investigación científica.					
65	Obtener el calificativo alto en el proyecto de investigación, no fue tan importante para mí, como el de haber culminado satisfactoriamente.					
66	Elaborar el proyecto de investigación despertó en mí el interés por la investigación.					
67	Al culminar mi formación profesional lo más importante será el continuar con la ejecución y terminar mi trabajo de investigación.					
68	Prefiero presentar un trabajo de investigación para poder obtener mi título profesional, en lugar de presentarme al examen de suficiencia u otra modalidad.					
69	Creo que con la formación científica podré iniciarme como investigador (a) ya que ello me permitirá ser reconocido por mis compañeros y jefes.					
70	Confío que puedo desempeñarme bien como integrante de equipos multidisciplinarios de investigación, porque el producto de nuestro trabajo será útil para la sociedad.					
71	Considero que con los conocimientos adquiridos en la asignatura del área de investigación he complementado en forma satisfactoria mi formación profesional.					

MOMENTO QUE LOS ESTUDIANTES ESTAN RESPONDIENDO INSTRUMENTOS DE VALIDACION



COLEGAS QUE ME APOYARON EN LA APLICACION DE LOS INSTRUMENTOS



DIRECTOR DEL INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICO PUBLICO "VIRGEN DEL CARMEN" DE PAUCARTAMBO.



ESTUDIANTES Y EL INVESTIGADOR DESPUES DE APLICAR LOS INSTRUMENTOS.

