



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y**

**PEDAGÓGICAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS EN CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5TO  
DE SECUNDARIA DE LA IE N° 41053 SAN TARCISIO, AREQUIPA, 2021.**

**PRESENTADO POR**

**BACH. ROSIO COSTA HUAMANI CONDORI**

**BACH. ROSAURA ADITA SÁNCHEZ SÁNCHEZ**

**ASESOR**

**MG. LUIS DELFIN BERMEJO PERALTA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES Y  
PROMOCIÓN SOCIO-CULTURAL**

**MOQUEGUA- PERÚ**

**2022**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PÁGINA DE JURADO .....	I
DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS .....	VII
RESUMEN .....	IX
ABSTRACT .....	X
INTRODUCCIÓN .....	XI
CAPÍTULO I .....	1
1.1 Descripción de la Realidad Problemática.....	1
1.2. Definición del Problema. ....	5
1.2.1 Problema general.....	5
1.2.2 Problema específico. ....	6
1.3. Objetivos de la Investigación.....	6
1.3.1 Objetivo general. ....	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	7
1.4. Justificación e Importancia de la Investigación .....	8

1.5 Variables .....	9
1.5.1 Operacionalización.....	10
1.6 Hipótesis de la Investigación .....	12
1.6.1 Hipótesis general.....	12
1.6.2. Hipótesis específica.....	12
CAPÍTULO II .....	14
2.1 Antecedentes de la Investigación .....	14
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	14
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	17
2.2 Bases Teóricas.....	20
2.2.1 Entornos virtuales de aprendizaje .....	20
2.2.2. Plataforma de desarrollo.....	25
2.2.3. Competencias del área de ciencias sociales .....	29
2.3 Marco Conceptual .....	43
CAPÍTULO III:.....	47
3.1. Tipo de investigación.....	47
3.2. Diseño de investigación .....	48
3.3. Población y muestra .....	49
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50

3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos.....	50
CAPÍTULO IV:.....	51
4.1. Presentación de resultados por variable .....	52
4.2. Contratación de hipótesis .....	58
4.3. Discusión de resultados.....	66
CAPÍTULO V: .....	71
5.1. Conclusiones .....	71
5.2. Recomendaciones.....	74
BIBLIOGRAFÍA .....	75
ANEXOS .....	83
Anexo01: Matriz de consistencia .....	83
Anexo02: Instrumentos de investigación .....	86

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

### ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Entornos virtuales de aprendizaje</i> .....	10
<b>Tabla 2</b> <i>Competencias en ciencias sociales</i> .....	11
<b>Tabla 3</b> <i>Frecuencia de variable entornos virtuales de aprendizaje</i> .....	52
<b>Tabla 4</b> <i>Frecuencia de dimensión áreas del EVA</i> .....	53
<b>Tabla 5</b> <i>Frecuencia de dimensión plataformas de desarrollo</i> .....	54
<b>Tabla 6</b> <i>Frecuencia de la variable competencias en ciencias sociales</i> .....	55
<b>Tabla 7</b> <i>Frecuencia de dimensión construir interpretaciones históricas</i> .....	56
<b>Tabla 8</b> <i>Frecuencia de dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente</i> ..	57
<b>Tabla 9</b> <i>Prueba de normalidad</i> .....	58
<b>Tabla 10</b> <i>Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de ciencias sociales</i>	59
<b>Tabla 11</b> <i>Entornos virtuales de aprendizaje y construir interpretaciones históricas</i> .....	61
<b>Tabla 12</b> <i>Entornos virtuales de aprendizaje y gestionar responsablemente el espacio y el ambiente</i> .....	62
<b>Tabla 13</b> <i>Entornos virtuales de aprendizaje y gestionar responsablemente los recursos económicos</i> .....	64

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura1</b> <i>Porcentaje de entornos virtuales de aprendizaje .....</i>	52
<b>Figura2</b> <i>Porcentaje de dimensión áreas del EVA .....</i>	53
<b>Figura3</b> <i>Porcentaje de dimensión plataformas de desarrollo.....</i>	54
<b>Figura4</b> <i>Porcentaje de la variable competencias en ciencias sociales .....</i>	55
<b>Figura 5</b> <i>Porcentaje de dimensión construir interpretaciones históricas.....</i>	56
<b>Figura6</b> <i>Porcentaje de dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente .....</i>	57

## RESUMEN

Este estudio pretendió por propósito: Determinar cómo influyen los entornos virtuales de aprendizaje para desarrollar cada competencia en el área de ciencias sociales para alumnos en 5to de secundaria en la I.E. N° 41053 San Tarsicio de Arequipa durante el año 2021. El estudio presentó un enfoque cuantitativo, básico con esbozo no experimental transeccional descriptivo y correlacional. Como población y muestra se compuso con 80 estudiantes en 5° secundaria del colegio N° 41053 San Tarsicio, Arequipa. Como técnica para acopiar datos se tuvo la encuesta, teniendo el cuestionario como instrumento. Por resultados: Evidenciaron sobre la variable entornos virtuales de aprendizaje el nivel muy adecuado con un 95% frente a la variable aprendizaje y desarrollo de competencias en ciencias sociales en el nivel sobresaliente con un 95%. Además, fue hallado una correlación positiva alta para la variable entornos virtuales de aprendizaje y competencias en ciencias sociales de  $Rho=0,900$  (90%) y  $p=0.000<0.05$  (5%). Conclusión, que el entorno virtual de aprendizaje influye favorablemente al potenciar habilidades dentro del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. N° 41053 San Tarsicio de Arequipa durante el año 2021.

Palabras claves: Entornos virtuales de aprendizaje, competencia en ciencias sociales, construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

## ABSTRACT

The purpose of this study was to: Determine how virtual learning environments influence the development of each competence in the area of social sciences for students in the 5th year of secondary school in the I.E. N° 41053 San Tarsicio de Arequipa during the year 2021. The study presented a quantitative, basic approach with a non-experimental, cross-sectional, descriptive and correlational outline. As a population and sample, it was composed of 80 students in 5th secondary school of school No. 41053 San Tarsicio, Arequipa. As a technique to collect data, the survey was taken, having the questionnaire as an instrument. By results: They evidenced on the variable virtual learning environments the very appropriate level with 95% compared to the variable learning and development of skills in social sciences at the outstanding level with 95%. In addition, a high positive correlation was found for the variable virtual learning environments and social science skills of  $Rho=0.900$  (90%) and  $p=0.000<0.05$  (5%). Conclusion, that the virtual learning environment influences favorably by enhancing skills within the area of social sciences in students of 5th year of secondary school of the I.E. N° 41053 San Tarsicio de Arequipa during the year 2021.

Key Words: Virtual learning environments, competence in social sciences, builds historical interpretations, responsibly manages the space and the environment.



## INTRODUCCIÓN

El entorno virtual se define como un espacio diseñado con finalidades formativas, siendo ambientes de interacción social a través del empleo de la comunicación síncrona y asíncrona, promoviendo la participación activa del alumnado como actores y co-construyentes (Llamarca, 2018). La asignatura en Ciencias Sociales busca para el alumnado que logren formarse como ciudadanos responsables sobre el entorno donde habitan, junto a su papel de individuos históricos, permitiéndoles asumir deberes y logren constituirse como elementos del cambio en un contexto social mediante la gestión sobre recursos ambientales y económicos (Minedu, 2016).

El enfoque fue cuantitativo en vista que se han tenido por propósito recolectar datos a través de los instrumentos con el propósito de probar teorías o hipótesis y el tipo de estudio fue básico en vista que no tiene propósitos inmediatos.

La investigación estuvo estructurada con el Capítulo I: La problemática del estudio, descripción del contexto problemático, definir el problema, objetivos del estudio, justificaciones y limitaciones del estudio, variables e hipótesis. Capítulo II: Marco teórico, antecedentes, base de teoría junto al marco conceptual. Capítulo III: Método, tipo y diseño del estudio, población y muestra, técnicas e instrumentos para acopiar datos y técnicas para procesar y analizarlos. Capítulo IV: Presentar y analizar cada resultado, contrastar las hipótesis y discusión del resultado. Capítulo V: conclusiones y recomendaciones.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Descripción de la Realidad Problemática.**

Actualmente, las nuevas tecnologías vienen evolucionando y reorganizando la forma sobre cómo vivimos, cómo trabajamos, de cómo aprendemos, de cómo nos comunicamos. El alumnado son nativos digitales que tienen familiaridad con las tecnologías desde temprana edad, los cuales invierten tiempo aprendiendo fuera de las aulas entre pares empleando distintas herramientas a su alcance, por ello, la pedagogía no podría estar inmersa en reproducir información, las sociedades del conocer necesitan personas que aprendan y brinden información accesible, enriquecida y en constante intercambio en esta era. El entorno virtual se define como un espacio diseñado con finalidades formativas, siendo ambientes de interacción social a través del empleo de la comunicación síncrona y asíncrona, promoviendo la participación activa del alumnado como actores y co-construyentes (Llamarca, 2018).

El campo de las ciencias sociales posee de objetivo educar al estudiantado para ser ciudadanos sobre las sociedades en las que viven y sus roles siendo personajes históricos, capacitándolos en asumir deberes y convertirse en individuos del cambio para las realidades sociales mediante el medio ambiente junto al cuidado del medio ambiente. recursos económicos. (Minedu, 2016).

Dentro del contexto mundial, la Unesco coloca un cuarto objetivo para desarrollo sostenible en la agenda global 2015-2030, declarando la necesidad de garantizar un aprendizaje permanente relevante para garantizar la ciudadanía global (CEPAL, 2018). Actualmente, nos encontramos en un contexto educacional subordinado a la digitalización y virtualidad, el entorno digital para aprender constituiría el apoyo electrónico principal para formar y desarrollar la pedagogía secundaria, igualmente se requiere recalcar que las evaluaciones deben adaptarse a cada enfoque de pedagogía desde el siglo XXI hacia los entornos digitales, permitiendo desarrollar estudiantes autorregulados y reflexivos (Cubero et al. 2018). Sin embargo, a nivel latinoamericano, existe la problemática que educarse bajo distancia obligaría a cada país en administrar las variaciones en sus sistemas educacionales mediante la introducción de entornos virtuales para profesores y estudiantes. (Herrera, 2021). Tal como indica Gabarda (2015), en comparación con los países desarrollados o europeos, el profesorado en Latinoamérica se encuentra poco preparado para manejar sus tecnologías de información para sus procesos pedagógicos, necesitando

urgentemente la intervención de las autoridades correspondientes. Los profesores europeos de primaria y secundaria actualizan sus habilidades técnicas a través del estudio personal en su tiempo libre en promedio de un 73%, en España ronda el 80% de docentes que lo hacen, en Finlandia es del 35,5% y en Francia es del 65,5%; por otro lado, los docentes que reciben formación oficial sobre educación mediante tecnología fueron un 39% en Alemania, 62% en España y 70% en Reino Unido para docentes de secundaria (Gabarda, 2015). Un estudio en Colombia realizado por Arenas (2019), evidencia que las prácticas pedagógicas en asignaturas de Ciencias Sociales presentan dificultades, donde los procesos actuales distan de las propuestas del modelo pedagógico establecido por las instituciones educativas, además de no maximizar las habilidades y competencias del alumnado desarrollando una labor individualizada en el aula. Asimismo, Zambrano y García (2020), en Ecuador señalan que actualmente la escuela enfrenta la dificultad referente al empleo de nuevas herramientas metodológicas por parte de los docentes en su interacción con los estudiantes y el conocimiento, no obstante, la formación docente generalmente se encuentra desfasada o desactualizada con relación al rápido avance de la tecnología, generando que muchas veces no se implementen, obteniendo por resultado que el alumnado no desarrolle sus competencias en las distintas áreas.

A nivel nacional, durante el COVID-19, existen en promedio 9,9 millones de estudiantes que toman clases de forma remota, solo el 39% de las áreas urbanas y el 5% de las áreas rurales tienen acceso a Internet (Lechleiter & Vidarte, 2020). Referente a las capacitaciones de herramientas tecnológicas, la Encuesta Nacional de centros educativos del INEI (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2019), su reporte muestra solamente un 38,7% de los docentes de secundaria están matriculados en áreas urbanas, mientras que el 24,3% desde áreas rurales, lo que indica que el profesorado que trabaja dentro del ambiente básico formal, principalmente el estatal, tienen serias desventajas por la imposibilidad de recibir educación virtual. han sido capacitados en esta actividad y por falta de disposición para aprender y utilizar entornos virtuales en el aula. Todo ello generó una enseñanza remota que inicialmente priorizó determinadas áreas curriculares, como cívica, ciencia y tecnología, comunicación, ciencias sociales y matemática, pasando posteriormente a generalizar en cada área curricular (Bustamante, 2020). Un estudio realizado por Herrera (2021) en Lambayeque evidenció la presencia de deficiencias al desarrollar habilidades dentro del campo de Ciencias Sociales bajo modalidad virtual por el deficiente desempeño del docente, su poca preparación para el entorno virtual y la falta de preocupación del alumnado durante el desarrollo de la clase para conseguir el logro de los desempeños.

A nivel local, la Encuesta Nacional de Instituciones Educativas en Arequipa, muestra que solo un 46,6% de los docentes a nivel secundario

participaron en algún programa formativo de las tecnologías digitales; en su zona urbana un 47,8% de docentes participaron en estos programas mientras que, a nivel rural, solo un 31.3% lo hicieron para mejorar su práctica pedagógica en un contexto de virtualidad (INEI, 2019). En la misma línea, sucede que en la I.E N°41053 San Tarcisio se puede evidenciar deficiencias para desarrollar las habilidades en asignaturas de ciencias sociales bajo modalidad remota, mostrando que el alumnado presenta deficiencias durante el desarrollo de las clases y al enviar sus tareas y exámenes, lo cual repercute en el logro de los desempeños. Asimismo, existe poca participación del alumnado al desarrollar las clases programadas, trayendo como consecuencia el no lograr los aprendizajes esperados conforme las competencias planificadas de la institución y a nivel nacional, lo cual es motivo suficiente para desarrollar la presente investigación.

## **1.2. Definición del Problema.**

### **1.2.1 Problema general.**

¿De qué manera los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021?

### **1.2.2 Problema específico.**

¿De qué manera los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el desarrollo de las competencias construye interpretaciones históricas en estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021?

¿De qué manera los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021?

¿De qué manera los entornos virtuales de aprendizaje influyen en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general.**

Determinar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.

### **1.3.2 Objetivos específicos.**

- Describir la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de las competencias construye interpretaciones históricas en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.
  
- Delimitar la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.
  
- Describir la influencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.



#### **1.4. Justificación e Importancia de la Investigación**

Este estudio pudo justificarse dado que adoptar cada resultado proporcionará datos nuevos, relevantes y actualizados sobre las variables en el entorno de aprendizaje virtual y desarrollando saberes en ciencias sociales. Asimismo, se justificó prácticamente dado que la investigación ayudará u orientará a investigadores, académicos y docentes en general. Por último, dado que las herramientas de recopilación de datos desarrolladas son metodológicamente sólidas, validados y aplicados podrán ser utilizados en el futuro por investigadores que desarrollen estudios similares.

Una limitación primordial al realizar esta investigación resultó el acceso a bibliografía en vista que por los acontecimientos suscitados con la llegada de la pandemia se han dispuesto el cierre de las bibliotecas y también se han dispuesto el distanciamiento obligatorio en merito a ello fue la segunda limitación. Las mismas que fueron superadas oportunamente en vista que se realizó las suscripciones correspondientes a bibliotecas virtuales que demandan costos y de acceso gratuito y de la misma forma se realizó las coordinaciones con los padres de familia a fin de tener acceso a los estudiantes.

## **1.5 Variables**

- V1: ENTORNOS VISUALES DE APRENDIZAJE
  
- V2: COMPETENCIAS EN CIENCIAS SOCIALES

### 1.5.1 Operacionalización

Tabla 1  
Entornos virtuales de aprendizaje

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES
ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	También llamados EVA son aquellos ambientes diseñados específicamente para el desarrollo de la enseñanza en línea con el propósito de servir como instrumento mediador entre docentes y estudiantes logrando favorecer la interacción, coordinación y comprensión.	La variable será medida a partir de sus dimensiones áreas del EVA y plataformas de desarrollo por intermedio de un cuestionario elaborado en base a la escala de Likert.	-X1 área del EVA  -X2 Plataformas de desarrollo	Información Contenido Comunicación Evaluación Gestión  Moodle Black Board WebCT

Nota: Creación de autor

Tabla 2  
Competencias en ciencias sociales.

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
COMPETENCIAS EN CIENCIAS SOCIALES	Mediante el área de Ciencias Sociales se pretende que el alumnado se logre formar como ciudadanos conscientes de la sociedad donde viven y de rol como sujetos históricos que permiten asumir compromisos y se constituyan como agentes de cambio de la realidad social mediante la gestión de recursos ambientales y económicos.	La presente variable será medida a partir de sus tres dimensiones: construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente y gestiona responsablemente los recursos económicos.	<p>Construye interpretaciones históricas</p> <p>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente</p> <p>Gestiona responsablemente los recursos económicos.</p>	<p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>Comprende el tiempo histórico</p> <p>Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p> <p>Comprende relaciones entre los elementos naturales y sociales</p> <p>Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero</p>

Nota: Creación de autor

## **1.6 Hipótesis de la Investigación**

### **1.6.1 Hipótesis general.**

H<sub>1</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.

H<sub>0</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje no influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.

### **1.6.2. Hipótesis específica.**

- Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias construye interpretaciones históricas en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.
  
- Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.

- Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio” de Arequipa durante el año 2021.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes de la Investigación**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales.**

Sánchez y Velasco (2019) desde su estudio “Implementación de las secuencias didácticas mediante el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que busca desarrollar habilidades tecnológicas conforme la guía 30 del alumnado en Quinto grado del colegio Niña María del Crucero de Guali”. Colombia, tuvo por propósito conocer cómo se relaciona la retroalimentación y aprendizaje, dentro del ambiente virtual, competencia: leer distintos textos redactados en la lengua materna para alumnos del colegio Frías 2020. Utilizando un enfoque cualitativo, su estudio consistió en alumnos en quinto de primario del colegio y sus profesores. Su técnica consiste en la observación directa y la herramienta que utiliza es un cuestionario. Los autores concluyen, que desarrollar el propósito virtual de aprendizaje ayuda a los estudiantes a mejorar y desarrollar competencias técnicas a medida que fortalecen sus conocimientos, aprenden nuevos conceptos y habilidades en el manejo de herramientas técnicas..

Rodríguez y Gravini (2019) desde el estudio “Programas educativos digitales, cómo inciden dentro del rendimiento para la asignatura Ciencias Sociales en el alumnado de secundaria”. Colombia, cuyo objetivo fue examinar cómo inciden los programas de educación virtual sobre el rendimiento del estudiantado en educación básica media en ciencias sociales. Su investigación utiliza métodos cuantitativos, y su muestra consta de 80 estudiantes. Su técnica consiste en la observación directa y la herramienta es un cuestionario. Los autores concluyeron que los estudiantes tenían un bajo rendimiento en ciencias sociales.

Fernández (2021) en su artículo científico “Resultado de aplicar la Realidad Aumentada para desarrollar habilidades sobre la asignatura de comunicaciones dentro de la virtualidad para alumnos”. Italia, cuyo objetivo fue detallar cómo impacta el aplicar la realidad aumentada para desarrollar competencias de comunicación en el alumnado en quinto de IE en un entorno virtual. Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Usando un enfoque cuantitativo para su investigación, su muestra consistió en 37 estudiantes en cada aula en los grados 5 C y D. Sus técnicas incluyen la observación directa y los cuestionarios como herramientas. Los autores concluyeron que la tecnología de realidad aumentada tuvo un impacto relevante para desarrollar las capacidades comunicativas dentro del entorno virtual de los alumnos de quinto grado en IE con un nivel de significación de 0,05. El grupo de comunicaciones enviadas para el acto de diseño experimental estuvo en el adecuado nivel, ascendiendo hasta el 81,1% ante un 0% de la agrupación control, siendo significativamente diferente.



Ramírez y Gia (2021) en el artículo “Programas educativos, cómo inciden sobre el performance estudiantil para su asignatura Ciencias Sociales del alumnado en secundaria”. Ecuador, cuyo objetivo fue describir el aporte del programa tecnológico interactivo para aprender las ciencias sociales mediante la redacción del informe de investigación para alumnos del colegio Diego Minuche Garrido. Su investigación emplea un enfoque cuantitativo y sus muestras consisten en tipos probabilísticos, que se benefician de una caracterización más precisa de la población objetivo. Sus técnicas incluyen encuestas y cuestionarios como herramientas. Los autores concluyen que emplear los recursos tecnológicos incide positivamente para el aprendizaje en ciencias sociales, validando así la hipótesis planteada al inicio de la encuesta a partir de cada resultado del estudio relacionado con Pearson, realizado en el software “r”, el valor dado fue de 0,62, lo que corresponde a la correlación moderada positiva, junto a la importancia para orientar el uso de recursos técnicos se reconfirmó en la Tabla 7, con un índice de precisión del 95%. aceptar el todo.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales.**

Pasapera (2021) desde el estudio “Aprender y retroalimentación en contextos digitales, desde la habilidad: leer distintas clases de texto desde la lengua materna, de alumnos en 5to de secundaria del centro educativo Frías”. Perú, cuyo objetivo fue conocer el vínculo de aprender y retroalimentación en el entorno virtual desde la habilidad lectura de distintas clases de texto desde la lengua materna entre alumnos en la institución educativa Frías 2020. Usando métodos cuantitativos, su estudio consistió en 52 estudiantes de secundaria de quinto grado. Sus técnicas incluyen encuestas y cuestionarios como herramientas. Los autores concluyeron que, pese a que la retroalimentación aplicada por el profesorado de los centros educativos en Frías se percibió por el alumnado, su capacidad para leer una variedad de textos en su lengua materna fue menor como resultado de su evaluación del rendimiento académico en entornos virtuales; De igual forma, según Spearman (0.15), la correlación para ambas variables del estudio resultó muy bajo, también  $p=0.288$ , lo que demuestra la inexistencia de significativa relación para ambas variables.

Herrera (2021) desde su tesis “Ambiente virtual y perfeccionar los conocimientos para ciencias sociales, centro educativo José Jiménez Borja de Pampa Grande”. Perú, cuyo objetivo fue determinar las impresiones del alumnado respecto al efecto del entorno digital para desarrollar conocimientos de ciencias sociales en el centro educativo José Jiménez Borja. Su estudio

utiliza métodos cuantitativos, y su muestra consta de 26 estudiantes. Sus técnicas incluyen entrevistas y sus herramientas son cuestionarios. Los autores concluyeron que los entornos virtuales sí afectan la adquisición de competencias en ciencias sociales, lo que refleja una falta de voluntad por aplicarlo en el proceso de enseñanza.

Jiménez (2021) en su tesis “red social para desarrollar habilidades comunicativas del alumnado en 5to grado del IE Perú-Canadá, Tumbes”. Perú, como finalidad se tuvo construir un vínculo sobre la red social con el desarrollar habilidades comunicativas del alumnado en 5° grado de las instituciones educativas Tumbes. El estudio utilizó métodos cuantitativos, teniendo la muestra con 47 alumnos de quinto grado de secundaria. Sus técnicas incluyen encuestas y cuestionarios. Los autores concluyeron que hay un vínculo significativo y directo de una red social con habilidades comunicativas, la cual es significativa dado un Rho de Spearman de 0,810 junto al sigma (bilateral) de 0,000, aquello siendo inferior a 0. 05.

Flores (2020) en su tesis Pedagogía virtual y habilidades en ciencias sociales por los estudiantes de 5° de secundaria, I.E. N° 41053, Arequipa. Perú, con el propósito de determinar cómo una instrucción virtual se correlaciona con las habilidades de ciencias sociales del alumnado en quinto de secundaria del colegio “N.º 41053, San Tarcisio”. Su estudio utiliza métodos cuantitativos y su muestra se conformó con 47 alumnos de quinto de secundaria. Sus técnicas incluyen encuestas y cuestionarios. Los autores concluyeron que la instrucción

virtual asociada a ellos tenía una relación importante y directa hacia habilidades en ciencias sociales del alumnado de 5° en el centro “N °41053, San Tarcisio”.

Carrillo (2021) desde su tesis “Entorno digital Aprendo en casa-satisfacción del alumnado en 5to de secundaria de la institución S.L.G.”. Perú, teniendo por propósito conocer el vínculo entre enseñanza en una plataforma virtual con su satisfacción del alumnado en quinto grado del centro educativo San Luis Gonzaga. Usando un enfoque cuantitativo para su investigación, su muestra incluyó a 301 alumnos del mencionado centro educativo. Sus técnicas incluyen encuestas y cuestionarios. Los autores concluyeron que hay correspondencia positiva por obtener el valor de 0,239, en otras palabras, mientras mejor se use mi plataforma digital de aprendizaje habrá una mejor satisfacción de los estudiantes. De nuevo, mostramos una relación del 23,9% entre las dos variables.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 Entornos virtuales de aprendizaje**

Estos entornos surgen cuando se emplean Tecnologías de Información y Comunicaciones en actividades educacionales, cambiando una educación tradicional, estricta y con poca accesibilidad hacia un aprendizaje dinámico de contenidos digitales disponible para todos.

Estos entornos, también llamados EVA, son aquellos ambientes diseñados específicamente para desarrollar las enseñanzas en línea con la finalidad de servir como instrumento mediador entre los docentes y los estudiantes, logrando favorecer la interacción, coordinación y comprensión entre las partes respecto al proceso de aprendizaje (Ramírez y Fernández , 2020).

De la misma manera, resultan medios de conexión, contribuyendo a cada interacción del profesorado con el alumnado en un marco educativo particular y virtual, en el que se busca facilitar el desarrollo del proceso de enseñanza. Asimismo, se potencia por el lado del alumno, las habilidades y conocimientos actuales mientras que por el lado del profesor se busca mejorar la condición de enseñanza (Sánchez y Morales, 2012).

### 2.2.1.1 Áreas del EVA

Son aquellas áreas que al concurrir en un todo permitirán implementar herramientas de interacción, seguimiento, supervisión y evaluación a los estudiantes con el fin de que se construya la relación ideal entre profesores y estudiantes, sin importar dónde se encuentren (Lizarralde, 2016).

Los EVA son medios empleados con el fin de presentar diversos contenido como documentos, novedades y noticias así como informar sobre fechas de entregas de documentos, fechas de evaluaciones, etc. (Lizarralde, 2016).

La información introducida por medio los EVA, corre a cargo del docente quien es el encargado de proporcionar la información más actualizada y adecuada para que los alumnos puedan desarrollar sus competencias.

Asimismo, las nociones expuestas en la plataforma virtual están previamente verificadas y adaptadas para los estudiantes. Es así que estas les permitirán construir un entendimiento lo suficientemente conciso respecto de los temas planteados además de desarrollar el pensamiento crítico y capacidades analíticas. Dentro de las actividades de pedagogía,

las sugerencias realizadas por los docentes necesitan de participaciones activas del alumnado que incentiva el trabajo continuo (Aliaga y Dávila, 2021).

#### **2.2.1.2. Comunicación.**

La comunicación proporcionada por los EVA se encuentra basada en distintas herramientas como foros en línea, debates, encuestas y entre otras que favorezcan la comunicación entre los usuarios y además disipe cualquier incertidumbre del estudiante (Lizarralde, 2016).

Es indispensable que los EVA provean un mejor nivel de interacción entre el alumno y el docente. Es por ello que los docentes deben buscar una participación activa de todos los estudiantes por medio del trabajo propuesto.

La comunicación debe tener como fin principal esclarecer cualquier duda o consulta que le surja al estudiante respecto de las actividades asignadas. Las cuales son elaboradas bajo una currícula específica por lo tanto es básico que los docentes brinden pautas concisas sobre cómo deben

resolverse estas. Es así que la retroalimentación al respecto será enriquecedora (Aliaga y Dávila , 2021).

### **2.2.1.3. Evaluación**

Las evaluaciones pueden ser programadas tanto por el docente como autogeneradas por el mismo sistema además pueden estar distribuidas en distintas etapas. Podemos hallar exámenes, trabajos monográficos, encuestas, entre otros (Lizarralde, 2016).

Asimismo, el seguimiento del expediente académico del estudiante para aprobar el examen, foros, ponencias, entre otros será prevista por el encargado de la asignatura, y buscara valorar hasta ese momento cuanto ha comprendido el alumno de los temas desarrollados. Por lo tanto, las evaluaciones son importantes ya que promueve una retroalimentación inmediata al alumno y además ayuda los docentes a tener en cuenta las dificultades presentadas para poder reforzar los temas y alcanzar el entendimiento (Espino et al, 2020)



#### **2.2.1.4. Gestión**

Si hablamos de gestión administrativa debemos decir que las tareas administrativas se encuentran en manos de la institución educativa, específicamente en los docentes asignados para desarrollar la currícula de las asignaturas obligatorias y las materias optativas, la creación de los cursos, la organización de las actividades, entre otros (Lizarralde, 2016).

Por otro lado, el aprendizaje en línea presenta unas condiciones de funcionamiento específicas en las cuales, el alumno es el principal encargado de auto gestionarse su avance en el proceso de aprendizaje (Sánchez y Morales, 2012).

Por ello para un buen desarrollo es primordial una actitud proactiva y favorable de cara al desarrollo de las distintas actividades planteadas. Todo ello confluirá para alcanzar los conocimientos satisfactoriamente. Por otro lado, tenemos al docente, quien debe proporcionar todos los recursos necesarios para que puedan desarrollar con claridad los contenidos asegurándose de brindar una educación de calidad (Aliaga y Dávila , 2021).

## **2.2.2. Plataforma de desarrollo**

Son softwares de internet que usan TICs que permiten generar y diseñar diversos ambientes digitales para facilitar que se desarrollen diversas actividades, proporcionando a los usuarios una gama de instrumentos y componentes que facilitan la interacción (Barrera y Guapi, 2018).

### **2.2.2.1. Moodle**

Moodle es una plataforma desarrollada por Martin Dougiamas durante el 2002, en la Universidad australiana “Tecnológica de Curtin”. Y ha alcanzado posicionarse como un entorno virtual de gestión del conocimiento más recurrente en uso en la actualidad.

Está basada en la noción pedagógica del constructivismo, la cual desarrolla la idea que la información es construida en la mente de la persona en vez de ser únicamente transmitido de una fuente determinada, además también se adquiere de mano del aprendizaje

cooperativo. De esta manera, el eje central del procedimiento de enseñar es cada alumno, quien resulta responsable de la propia formación.

Por lo tanto, podemos decir que se trata de un instrumento para gestionar el aprendizaje, que permite crear actividades y páginas web en línea. Que tiene por fin brindar soporte desde la perspectiva constructivista social a la educación incrementando a partir de sus actividades propuestas, la motivación y compromiso por aprender de los alumnos (Cornellà y Estebanell, 2018).

Moodle es una aplicación de software también llamada CMS (Content Management System) creado con la finalidad de apoyar el desarrollo de recursos de formación. Básicamente se trata de una herramienta didáctica en línea en la que se puede desarrollar la enseñanza de manera dinámica y eficaz. Donde se plantean actividades virtuales a los alumnos enfocadas a lograr determinados objetivos, para alcanzar el conocimiento necesario. Configurándose una enseñanza constructivista social, es decir llegan al conocimiento adquirido a través de interacciones generadas con el entorno (constructivismo) y esto permitirá que al realizar las distintas actividades el conocimiento se aprenda

definitivamente (construccionismo) lo que fomentara una mejor relación con las metodologías activas (Sánchez y Morales, 2012).

#### **2.2.2.2. Blackboard Web CT**

Blackboard surgió en 1997 de manos de Michael Chasen, Matthew Pittinsky, Daniel Cane and Stephen Gilfus, como firma consultora en sus inicios convirtiéndose después en lo que conocemos en la actualidad como Blackboard Learning System.

Se trata de una plataforma virtual que incorpora herramientas básicas para crear contenidos o documentos sobre diversos temas, de manera flexible y sencilla. De forma que facilita la interacción pedagógica entre los profesores y alumnado, ofreciendo diversas actividades para poder ejercer la formación en línea fomentando la autogestión y la experiencia de aprendizaje.

Es así que Blackboard pone a disponibilidad de los profesores distintas herramientas con el fin de que puedan desarrollar actividades dinámicas según los contenidos de la

currícula, generando en los alumnos interés para lograr un excelente desempeño. Así como, fomentar un trabajo autónomo que los encamine a un aprendizaje significativo (Aliaga y Dávila , 2021).

Blackboard es una plataforma en línea, que permite la interacción sincrónica por medio de contenido multimedia. Se utiliza en la educación virtual con el propósito de interconectar de una manera más sencilla, al docente con los estudiantes.

Esta herramienta virtual brindar diversos recursos al docente como videoconferencias, mensajería instantánea, intercambio de archivos. Todo ello con el fin de permitir una colaboración y un feedback efectivo entre los usuarios. Asimismo, esta plataforma es de fácil acceso y uso por lo que es posible la adaptación de toda clase de usuarios generando una implicancia activa (Villalón et al., 2019).

### **2.2.3. Competencias del área de ciencias sociales**

La competencia se define como un conocimiento complejo, ejercido por las movilizaciones, integraciones y adaptaciones de competencias (habilidades, saberes y actitudes) que pueden emplearse de manera efectiva para eventos que comparten características comunes (Gairín et al. 2009).

Mediante el campo en las ciencias sociales, es pretendido preparar al alumnado para que sean ciudadanos, para que comprendan la sociedad en la que habitan y el rol siendo actores históricos, permitiéndoles asumir deberes y convertirse en personas del cambio para las realidades de la sociedad gestionando los bienes ambientales al igual que las económicas (Minedu, 2016).

Este campo permite que el alumnado logre identificarse con un país, trabajando para darse cuenta que pertenecen a una diversa comunidad, guardan una historia igual y colaboran para construir un futuro colectivo (Minedu, 2017).

El área de Ciencias sociales está diseñada para brindar a los alumnos una comprensión de las realidades sobre el mundo donde habitan, sus experiencias comunes ahora como del

pasado, y los espacios en donde está desarrollada la vida social. Asimismo, pretende reconocer el proceso para cambiar durante un período histórico junto al impacto para la actualidad, con ello, aprender a razonar históricamente permitiendo que se asuma que la sociedad donde se desenvuelven ha mejorado. Aquel aprendizaje fortalece desarrollar la conciencia crítica, respetuosa, solidaria, permitiendo formar parte de una sociedad con conciencia sobre cada responsabilidad y derechos (Minedu, 2016).

#### **2.2.3.1. Construye interpretaciones históricas**

Con esta habilidad, los estudiantes pueden mantener una posición central sobre los procesos y eventos históricos para conocer el siglo XXI junto a los desafíos, articular el empleo sobre diversas fuentes, comprender el cambio, simultaneidad, la permanencia y las series temporales, y explicar múltiples consecuencias y razones. Estos. Supone el reconocimiento de sí mismo como sujeto histórico o

protagonista de un proceso histórico, producto del pasado pero constructor de su futuro (Minedu, 2016).

Conforme al Minedu (2016), al llevar el quinto grado de secundaria, el alumno realizaría estos siguientes desempeños:

- Genera fuentes orales desde procesar la información que se obtiene en testimonios, entrevista, entre otros.
- Explica que las interpretaciones del pasado son enriquecidas al emplearse distintas fuentes.
- Relaciona diversos procedimientos o hechos históricos, generando jerarquías para cada causa y examinando las consecuencias para hechos actuales o futuros. Desarrolla cada perspectiva del protagonista en cada historia.

Explica la forma en que las omisiones o acciones de cada persona configuran la actualidad e influyen para construir el futuro

#### **2.2.3.2. Interpreta críticamente fuentes diversas**

En esta materia, para que el estudiante comprenda los fenómenos históricos y sociales, debe lograr procesar (seleccionar, recolectar, analizar, procesar) información de diferentes fuentes (escritas, audiovisuales, orales), no siempre con un grado igual de objetividad y confiabilidad. Además, los



datos obtenidos a través del soporte escrito tradicional o a través de las nuevas tecnologías debe ser analizada desde parámetros exigentes que permitan comparaciones exhaustivas y rigurosas de cada fuente (Álvarez, 2008).

Esta habilidad puede identificar la diversidad de fuentes involucradas en procesos o hechos históricos y su diferente utilidad. Implica situarse en su contexto y entender críticamente que reflejan un punto de vista singular y poseen distintos niveles de confiabilidad; significando apelar hacia distintas fuentes (Minedu, 2016).

### **2.2.3.3. Comprende el tiempo histórico**

El conocimiento de las diferentes realidades sociales que existen a lo largo del tiempo hace inevitable su comparación con las realidades actuales, y este es un momento propicio para que los estudiantes comprendan que no hay realidades permanentes, se forman con el tiempo y por lo tanto pueden cambiar por sí mismas, por lo que hay que tolerar las que suceden en tu entorno

y las que son diferentes al tuyo y no te dejes atrapar por el relativismo cultural (Álvarez, 2008).

Esta habilidad permite que los conceptos relacionados con el tiempo se utilicen de manera relevante, reconociendo que cada sistema para medir el tiempo resulta convenciones al basarse en distintas tradiciones de cultura y que el tiempo histórico posee distintas duraciones. Además, significa ordenar procesos y eventos históricos en orden cronológico, y explicar la persistencia y variación en la ocurrencia de estos procesos y eventos(Minedu, 2016).

#### **2.2.3.4. Elabora explicaciones sobre procesos históricos**

Esta habilidad permitiría superponer cada causa del proceso histórico, vinculando la motivación de cada protagonista hacia la cosmovisión y año donde viven. En la misma línea, permite identificar cada diversa consecuencia en cada proceso pasado y su impacto para la actualidad, reconociendo que aquello puede moldear nuestro futuro (Minedu, 2016)

No obstante, bajo la perspectiva para desarrollar habilidades, el tema principal no resulta en absoluto lograr que el alumnado reproduzca datos respecto a los personajes, fases, variables financieras y contextos políticos, incluyendo eventos importantes del proceso histórico determinado o cierto contexto social; el objetivo es lograr que los estudiantes saben cómo procesar los datos para entender todo contexto social. A partir de ello, el aprendizaje, enseñar y evaluaciones basadas en habilidades es un reto didáctico y pedagógico para profesores y alumnos (Gairín et al. 2009).

#### **2.2.3.5. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente**

Con esta competencia los alumnos tomarán decisiones para permitirse la satisfacción de cada requerimiento bajo un estado crítico y la perspectiva sobre sustentabilidad, para que no ponga en peligro a futuras descendencias, involucrándose en accionar que reduzcan las vulnerabilidades en la ciudadanía ante diversos peligros. Asume que los espacios de comprensión son construcciones sociales dinámicas, espacios interactivos de cada elemento social y natural cambiantes a través del tiempo, donde el ser humano jugará un papel fundamental (Minedu, 2016).

Conforme al Minedu (2016), al llevar el quinto grado de secundaria, el alumno realizaría estos siguientes desempeños:

- Explicar las razones para elegir un área geográfica o espacio para desarrollar algún servicio, actividad o encontrar asentamientos considerando cada elemento social y natural.
  
- Evaluaría cada manera para emplear los espacios geográficos a distintas escalas conforme cada acción vinculada por actores sociales junto al efecto sobre la situación de vida en cada población.
  
- Utiliza instrumentos, herramientas y mapas virtuales al generar rutas y señalar desplazamiento para distintas escalas.
  
- Explicaría cada razón donde los problemas territoriales o ambiental resulta complejo, para diversas dimensiones y escalas, al reconocer cada conflicto potencial y real, proponiendo actuaciones que lo prevengan.

Formula planes que permiten disminuir las vulnerabilidades ante desastres potenciales, permitiendo adaptación al cambio de clima, al considerar las participaciones sobre diversas figuras sociales.

### **2.2.3.6. Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales**

Igual como ocurre con la competencia ciudadana y social, comprender el vínculo de factores sociales y naturales es uno de los factores más importantes en esta pregunta, no solo centrándose en el espacio físico sin presencia humana, sino también en la interacción de las personas con ese espacio (búsqueda de recursos, actividades económicas), donde está el espacio. Se piensa que es donde transcurre cada hecho social (y la propia vida del alumno), y se organiza geográficamente como resultado del mismo hecho social surgido a lo largo del tiempo. Por tanto, mediante las interacciones de cada individuo con el entorno, se cultiva la actitud de respeto y protección del medio ambiente, etc. Como es imposible ser diferente, los procedimientos de trabajo de observación, orientación e interpretación del paisaje y el espacio alcanzan la máxima relevancia (Álvarez, 2008).

Esta capacidad permite interpretar las dinámicas y los cambios geoespaciales, tanto en términos de conocimiento de los elementos sociales y naturales que los componen, como de cómo ambos interactúan a escala global, nacional o local

### **2.2.3.7. Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente**

La presente competencia permite utilizar distintas fuentes. Ya sea cartográficas, imágenes diversas y fotográficas, gráficos y cuadros estadísticos, y demás permite el análisis geoespacial, la orientación y el movimiento dentro (Minedu, 2016).

Sin embargo, muy pocos lo aplican en la formación como ciudadano para aprender sobre la organización de un territorio o paisaje, o contribuir para tomar decisiones del medio ambiente, al igual que comprender las realidades sociales en dinámicas globales. Los nuevos enfoques y las nuevas metas en geografía recién dejan una huella para la enseñanza obligada, y las metas establecidas hace veinte años todavía tienen poco impacto en el desarrollo de la conciencia espacial, el pensamiento espacial y la reflexión geográfica (Álvarez, 2008)

### **2.2.3.8. Genera acciones para conservar el ambiente local y global**

La importancia en educar para comprensión y el aprecio hacia el medio ambiente y proteger cada recurso natural no es

sólo un cuestionamiento de opciones pedagógicas, sino una responsabilidad y un comportamiento comprometido de las escuelas, y la permanencia de nuestras vidas y culturas en la tierra. Así, la educación y las ciencias sociales necesitan ayudar a comprender nuestras limitaciones como criaturas dependientes del medio ambiente, no solo considerando las dimensiones biológicas y físicas del medio ambiente, sino también introduciendo activamente aspectos socioculturales y económicos (Lloreda, 2002).

Esta capacidad permite contribuir y practicar el accionar encaminado a la protección del medio ambiente, ayudando en la prevención de contextos de peligro ante desastres. Todo aquello significa examinar los impactos sobre cuestiones territoriales y ambientales para la ciudadanía (Minedu, 2016).

#### **2.2.3.9. Gestiona responsablemente los recursos económicos**

Al desarrollar estas competencias los estudiantes pueden administrar los recursos, incluidos los recursos personales y familiares, con información relevante y responsablemente. Aquello significa reconocer que, siendo agentes económicos,

entender el papel del recurso financiero para satisfacer la demanda y cómo funciona el sistema financiero y económico (Minedu, 2016).

Asimismo, Huamán et al. (2020) indicaron que en otras palabras, el objetivo del concurso es que el alumno se reconozca como un agente económico activo, crítico y consciente, capaz de tomar decisiones responsables sobre el manejo de sus recursos financieros que satisfagan cada necesidad, comprendiendo cómo funciona cada economía y los sistemas financieros

#### **2.2.3.10. Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.**

Conforme a la Currícula Nacional de Educación, debe identificarse cada rol en distintos elementos del sistema interviniente, analizando cada interacción y entendiendo las funciones del gobierno en aquellas interacciones (Minedu, 2016).

La educación financiera es una estrategia fundamental que ayuda a las personas a enfrentar los desafíos cotidianos y trabajar en proyectos individuales y grupales. Este conocimiento



ayuda a estudiantes y docentes a tener autonomía financiera, haciéndolos menos vulnerables a gastos descontrolados que superan los ingresos, fraudes o situaciones que comprometan su calidad de vida (SBS, 2022).

Un elemento importante del sistema financiero son las gentes de inversión: Son un conjunto de personas dedicadas a proporcionar recursos con una estrategia clara. Capacidad para efectuar transacciones tales como financiación o crédito. Estas personas trabajan y participan en el mercado, ya sea ahorrando o invirtiendo, por lo que se les describe como agentes de inversión (Ceupe, 2022).

Otro elemento del sistema financiero es el Mercado Financiero: Es un medio de diversas acciones a través del cual se realizan trabajos y se intercambian recursos a través de intermediarios. Incluso se puede determinar que se trata de una ubicación física específica. Por lo tanto, cualquier lugar donde se realicen transacciones de recursos económicos se denomina mercado financiero (Ceupe, 2022).

Activos Financieros: Cuando se trate de intercambios entre diferentes inversionistas y prestatarios. Como documento, a medida que avanza la tecnología, se convierte en una consideración. Por lo tanto, dichas inversiones se registran como

documentos con recursos materiales o inmateriales. Esto revela la transferencia de fondos comúnmente conocida como activos financieros (Ceupe, 2022).

Entidades Financieras: Son muy conocidas este tipo de elementos del sistema financiero, como organismos bancarios, las cajas para ahorro y los fondos para inversión. Resultan organización especializadas para diferentes clases de transacciones mediante el uso de agentes para invertir. Intercambiar productos a través de dichos intermediarios (Ceupe, 2022).

#### **2.2.3.11. Toma de decisiones económicas y financieras.**

Según el Minedu (2016) Esto significa la planificación al emplear cada recurso económico en manera sostenible, conforme con cada posibilidad y requerimiento. En adición, significa comprender los sistemas de consumo y producción, ejerciendo cada derecho y obligación siendo un consumidor actualizado.

Un cuestionamiento primordial para considerar entre los dictámenes financieros es conocer cada clase de decisión

que podría tomarse: alguna decisión para invertir o una decisión de financiación (ESAN, 2021).

El tomar decisiones financieras y económicas posee un papel relevante en la función de evaluación y control, sustentándose esta en subsistemas para informaciones financieras y contables registrando los resultados finales, permitirán una efectiva retroalimentación del proceso, y a la vez constituyen el sistema empresarial (Guzmán, 2018).

## **2.3 Marco Conceptual**

### **1. BlackBoard (WebCT):**

Surgió en 1997 de manos de Daniel Cane, Matthew Pittinsky, Michael Chasen and Stephen Gilfus, como firma consultora en sus inicios convirtiéndose después en lo que conocemos en la actualidad como Blackboard Learning System. Se trata de una plataforma virtual que incorpora herramientas básicas para crear contenidos o documentos sobre diversos temas, de manera flexible y sencilla. De forma que facilita la interacción pedagógica entre los profesores y alumnado, ofreciendo diversas actividades para poder ejercer la formación en línea fomentando la autogestión y la experiencia de aprendizaje (Aliaga y Dávila , 2021).

### **2. Competencias del área de ciencias sociales:**

Mediante el área de Ciencias Sociales busca preparar al alumnado como ciudadano para comprender una sociedad en la que habitan junto al papel de personajes históricos, capacitándolos al asumir compromisos y convertirse en agentes para cambiar las realidades de la sociedad mediante la administración de cada recurso ambiental y económico (Minedu, 2016).

### **3. Comunicación.**

Proporcionada por los EVA se encuentra basada en distintas herramientas como foros en línea, debates, encuestas y entre otras que favorezcan la comunicación entre los usuarios y además disipe cualquier incertidumbre del estudiante (Lizarralde, 2016).

#### **4. Construye interpretaciones históricas.**

Con esta competencia los estudiantes mantienen posiciones clave sobre los procesos y eventos históricos para que puedan entender al siglo XXI junto a cada desafío, articular el empleo sobre diversas fuentes, comprender el cambio, la simultaneidad, la permanencia y las series temporales, y explicar las consecuencias y causas de estos. Supone el reconocimiento de sí mismo como sujeto histórico o protagonista de un proceso histórico, producto del pasado pero constructor de su futuro (Minedu, 2016).

#### **5. Contenido.**

Engloban una variedad de instrumentos electrónicos que estarán disponibles en todo momento para los estudiantes, como presentaciones, archivos de texto, videos, y enlaces externos que les permitan a los alumnos tener ejemplos claros sobre las actividades formuladas (Lizarralde, 2016).

#### **6. Entornos virtuales de aprendizaje.**

También llamados EVA son aquellos ambientes diseñados específicamente para desarrollar la pedagogía virtual con el propósito de servir como instrumento mediador entre los docentes y los estudiantes, logrando favorecer la interacción, coordinación y comprensión entre las partes respecto al proceso de aprendizaje (Ramírez y Fernández , 2020).

## **7. Evaluación.**

Pueden ser programadas tanto por el docente como autogeneradas por el mismo sistema además pueden estar distribuidas en distintas etapas. Podemos hallar exámenes, trabajos monográficos, encuestas, entre otros (Lizarralde, 2016).

## **8. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.**

Con esta habilidad, el alumnado toma decisiones que sirven para ayudar a satisfacer cada necesidad ante posiciones críticas y la perspectiva sustentable, no pondrá en riesgo a futuras descendencias y se involucrará para accionar que reduzcan las vulnerabilidades que enfrenta la ciudadanía ante diversos peligros. Asume que los espacios de comprensión son construcciones sociales dinámicas, espacios interactivos de cada elemento social y natural que se modifica a través del tiempo, donde el ser humano jugará un papel fundamental (Minedu, 2016).

## **9. Gestiona responsablemente los recursos económicos.**

Al desarrollar aquellas competencias los estudiantes pueden administrar cada recurso, incluidos los recursos personales y familiares, de forma responsable e informada. Esto significa reconocer que, como agentes económicos, conocer el papel de cada recurso financiero para satisfacer la demanda y cómo funciona el sistema financiero y económico (Minedu, 2016).

## **10. Información**

Introducida por medio los EVA, corre a cargo del docente quien es el encargado de proporcionar la información más actualizada y adecuada para que los alumnos puedan desarrollar sus competencias (Lizarralde, 2016).

## **11. Moodle**

Es una plataforma desarrollada en la Universidad Tecnológica de Curtin, en Australia, por Martin Dougiamas durante el 2002. Y ha alcanzado posicionarse como un entorno virtual de gestión del conocimiento más recurrente en uso en la actualidad.

## **12. Plataformas de desarrollo.**

Son softwares de internet que usan las TIC que permiten generar y diseñar diversos entornos virtuales que faciliten el desarrollo de diversas actividades, poniendo a disposición del usuario una gama de instrumentos y componentes, que facilite la interacción (Barrera y Guapi, 2018).

## **CAPÍTULO III:**

### **MÉTODO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Esta investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo de tipo fundamental, lo que según Sánchez et al. (2018) este estudio se encuentra orientado al conocimiento, sin un propósito práctico directo, buscando principios, leyes o teorías, y organizando con ello la teoría científica. Además, los métodos cuantitativos se basan en medir numéricamente y por lo tanto utilizan la recolección y analizar los datos que prueben la hipótesis, determinando patrones conductuales en todos los grupos (Sánchez, et al., 2018).

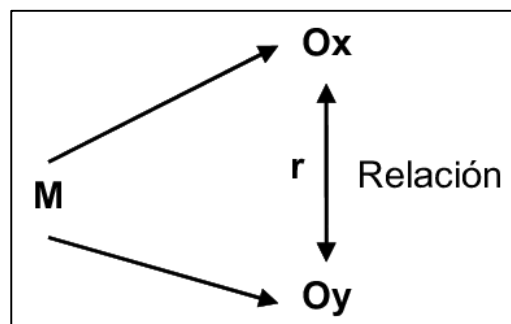


### 3.2. Diseño de investigación

El diseño en la encuesta es el protocolo que acepta el indagador para controlar mejor la variable que se estudia. Este estudio fue de un diseño no experimental, descriptivo cruzado. Asimismo, el diseño transversal tiene en cuenta variables en un único punto de tiempo (Sánchez, et al., 2018).

El diseño lateral del tipo descripción, se encarga de caracterizar el fenómeno, utilizando una sola variable.

Por otro lado, los tipos de correlación de diseños transversales no experimentales son diseños que buscan la relación entre dos o más variables, en esta oportunidad se pretende buscar el vínculo del entorno virtual de aprendizaje y aprendizaje de cada competencia de las áreas de ciencias sociales.



**Donde:**

M= 80 estudiantes

Ox= Entornos Virtuales de Aprendizaje

Oy= Competencias en Ciencias Sociales

r=Relación

**3.3. Población y muestra**

En esta investigación la población se conformó con 80 alumnos en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio”, Arequipa.

Una población es la suma de una serie de casos, elementos, pudieron ser objetos, personas o sucesos, poseyendo ciertas características; pudiéndose identificar en el área de interés por analizar, participando en la hipótesis del estudio (Sánchez, et al., 2018).

Para este estudio, la muestra se integró con 80 alumnos en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarcisio”. Conforme a Sánchez, et al., (2018), indican que las muestras resultan el grupo de personas o casos extraídos desde cierta población a través de determinado sistema de muestreo probabilístico o no probabilístico

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Por técnica a emplearse en el estudio se tuvo una encuesta, la cual se define según Sánchez, et al. (2018), siendo un procedimiento realizado en un método de encuesta por muestreo aplicando alguna herramienta que recopila data, consistiendo en un conjunto de preguntas o reactivos, cuya finalidad sería recopilar datos fácticos sobre alguna muestra en específico.

En la encuesta es utilizado cuestionarios tal y como los definen los estudiosos Sánchez et al. (2018), los cuales afirmaron que los cuestionarios son formatos escritos en forma de preguntas en los que los datos se refieren a variables de investigación. Además, resulta la herramienta para recolectar datos que se puede aplicar de manera directa, indirecta ya través de Internet.

### **3.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos**

Para esta encuesta, cada dato fue recolectado por instrumentos, siendo estos ordenados en Excel, y posteriormente exportados a un programa estadístico en IBM SPSS versión 26, el cual fue utilizado para realizar pruebas estadísticas con el fin de lograr presentar cada dato logrado y utilizarlos para probar cada hipótesis en esta encuesta, las cuales se presentan en tablas y figuras para una mejor comprensión.

## **CAPÍTULO IV:**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Para la presentación de los resultados será necesario tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Tablas de frecuencia
- Figuras
- Citación en APA 7ta edición
- Estadísticos
- Hoja de cálculo.
- Interpretaciones

Con todo ello se obtendrá de forma eficiente los resultados y las pruebas de las hipótesis.

#### 4.1. Presentación de resultados por variable

**Tabla 3**

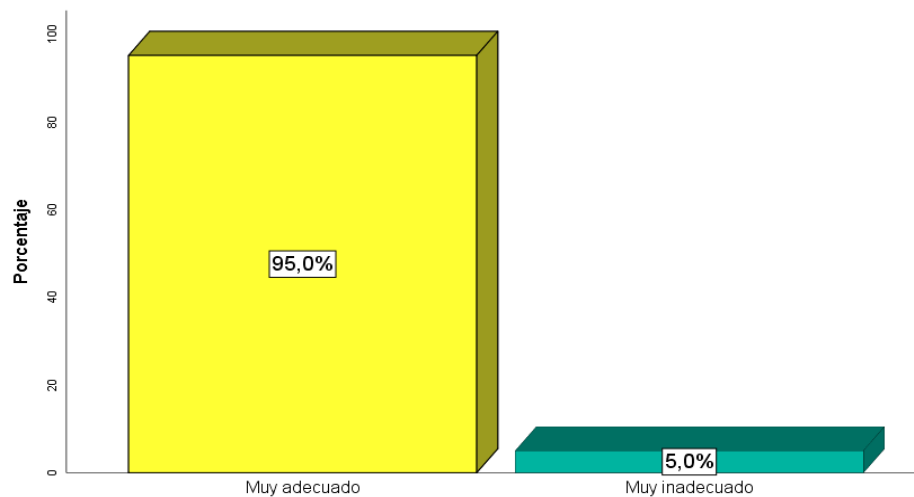
*Frecuencia de variable entornos virtuales de aprendizaje*

		N	%
Válido	Muy adecuado	76	95,0
	Muy inadecuado	4	5,0
Total		80	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Figura 1**

*Porcentaje de entornos virtuales de aprendizaje*



Fuente: Elaboración propia

Conforme a la Tabla 3 y Figura 1, desde la muestra con 80 estudiantes fue obtenido como resultados de la variable entornos virtuales para aprendizaje con nivel muy adecuado 95% y el en nivel muy inadecuado 5%. Por lo que se sostiene que emplear el entorno virtual de aprendizaje fue muy adecuado para el alumnado en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio”, Arequipa.

**Tabla 4**

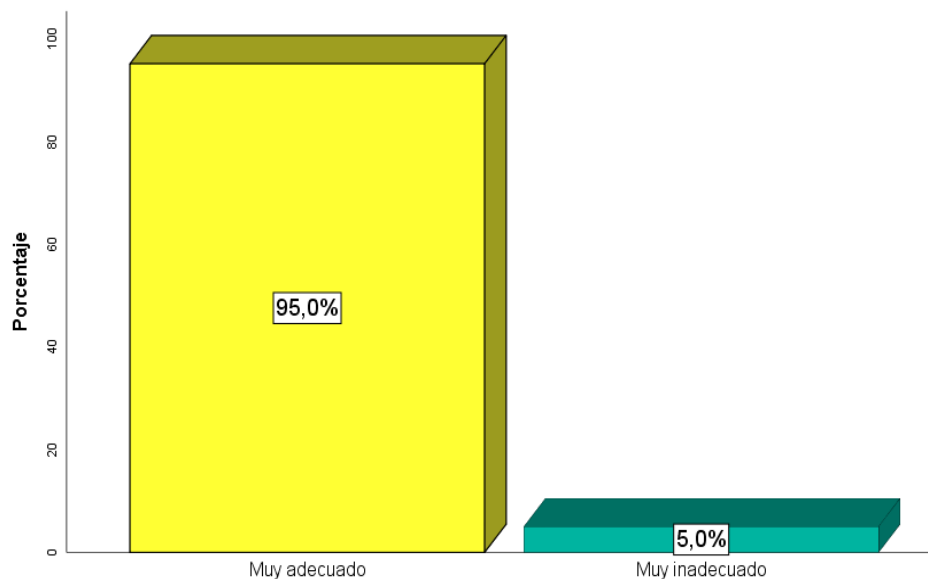
*Frecuencia de dimensión áreas del EVA*

		N	%
Válido	Muy adecuado	76	95,0
	Muy inadecuado	4	5,0
	Total	80	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Figura2**

*Porcentaje de dimensión áreas del EVA*



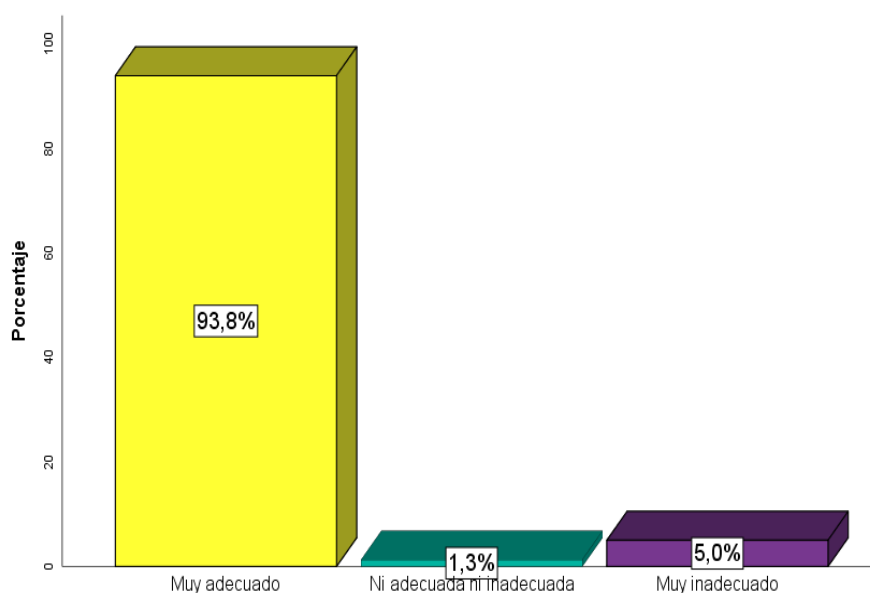
Fuente: Elaboración propia

Conforme a la Tabla 4 y Figura 2, fue obtenido como resultados en la dimensión áreas del entorno virtual de aprendizaje de un nivel muy adecuado 95% y el en nivel muy inadecuado 5%. Por lo que se sostiene que emplear las áreas del entorno virtual de aprendizaje fue muy adecuado para el alumnado en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio”, Arequipa.

**Tabla 5***Frecuencia de dimensión plataformas de desarrollo*

		N	%
Válido	Muy adecuado	75	93,8
	Ni adecuada ni inadecuada	1	1,3
	Muy inadecuado	4	5,0
Total		80	100,0

Fuente: Elaboración propia

**Figura3***Porcentaje de dimensión plataformas de desarrollo*

Fuente: Elaboración propia

Conforme a la Tabla 5 y Figura 3, fue obtenido como resultados en la dimensión plataformas para desarrollar el entorno virtual de aprendizaje con nivel muy adecuado 93,8%, en el nivel ni adecuado ni inadecuado 1,3% y el en nivel muy inadecuado 5%. Por lo que se sostiene que el uso de las plataformas para desarrollar el entorno virtual de aprendizaje fue muy adecuado en el alumnado en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio”, Arequipa.

**Tabla 6**

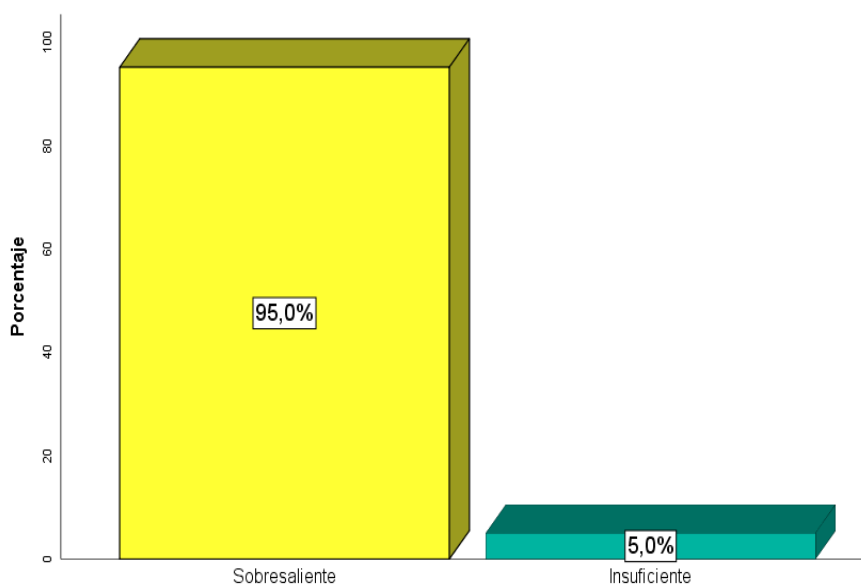
*Frecuencia de la variable competencias en ciencias sociales*

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
Sobresaliente	76	95%	95%	95%
validos Insuficiente	4	5%	5%	100%
total	80	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

**Figura4**

*Porcentaje de la variable competencias en ciencias sociales*



Fuente: Elaboración propia

Conforme a la Tabla 6 y Figura 4, fue obtenido como resultados en la variable competencias de ciencias sociales con nivel sobresaliente se evidencia 95% y en el nivel insuficiente 5%. Por lo que se sostiene que el aprendizaje y desarrollo de competencias en ciencias sociales fue sobresaliente para el alumnado en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio”, Arequipa.



**Tabla 7**

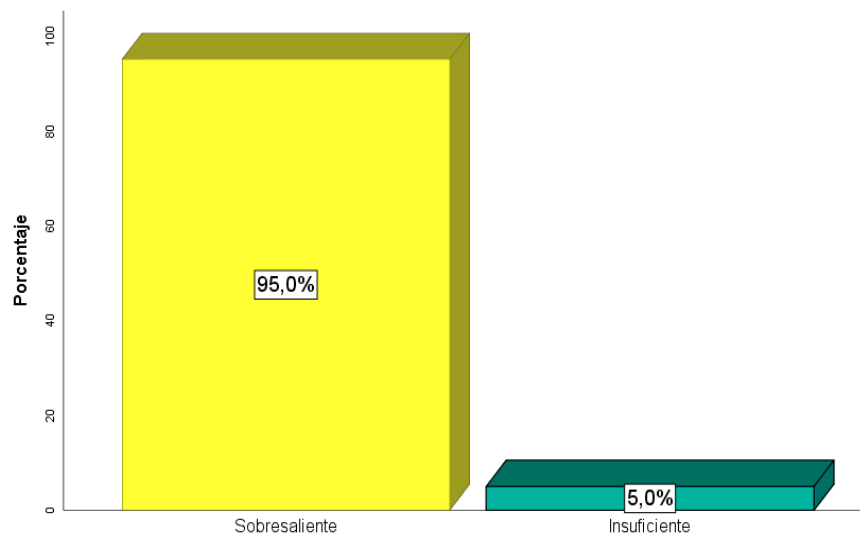
*Frecuencia de dimensión construir interpretaciones históricas*

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
Sobresaliente	76	95%	95%	95%
validos Insuficiente	4	5%	5%	100%
total	80	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

**Figura 5**

*Porcentaje de dimensión construir interpretaciones históricas*



Fuente: Elaboración propia

Conforme a la Tabla 7 y Figura 5, fue obtenido como resultados en la dimensión construir interpretaciones históricas desde su variable competencias en ciencias sociales con nivel sobresaliente se evidencia 95% y en el nivel insuficiente 5%. Por lo que se sostiene que el aprendizaje y desarrollo de la dimensión construir interpretaciones históricas de la variable competencias en ciencias sociales fue sobresaliente para el alumnado en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio”, Arequipa que dicen.

**Tabla 8**

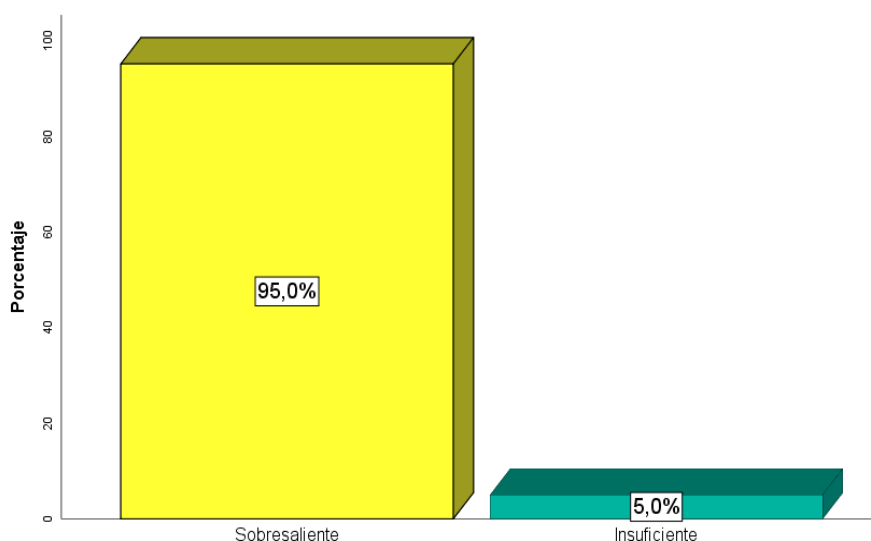
*Frecuencia de dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente*

alternativas	Frecuencia	%	% Valido	% Acumulado
Sobresaliente	76	95%	95%	95%
validos Insuficiente	4	5%	5%	100%
total	80	100%	100%	

Fuente: Elaboración propia

**Figura6**

*Porcentaje de dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente*



Fuente: Elaboración propia

Conforme a la Tabla 8 y Figura 6, se obtuvo por resultados para la dimensión gestionar de forma responsable el ambiente y espacio de la variable competencias en ciencias sociales en el nivel sobresaliente se evidencia 95% y en el nivel insuficiente 5%. Por lo que se sostiene que el aprendizaje y desarrollo la dimensión gestionar de forma responsable el ambiente y espacio de la variable competencias en ciencias sociales fue sobresaliente para el alumnado en 5° secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio”, Arequipa.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

**Tabla 9**

*Prueba de normalidad.*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
ENTORNO VIRTUAL	,532	80	,000
COMP. CS SOCIALES	,540	80	,000

*Nota: a. Elaboración propia*

Se seleccionó un test de normalidad de Kolmogorov-Smirnov al analizar la prueba de normalidad conforme al tamaño de la data del estudio superior a 50 en este caso fue de 80.

Regla:

Si  $p > 0.05$  la distribución normal.

Si  $p \leq 0.05$  no distribución normal.

Nuevamente se puede observar que cada dato proviene de distribución no normal, siendo inferiores que el p-valor 0.05, esta vez el p-valor para ambas variables son 0.000, optándose por ello por una prueba estadística de Rho de Spearman permitiendo probar las hipótesis.

### 4.2.1. Hipótesis General

- **Planteamiento de Hipótesis general**

- H<sub>1</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.
- H<sub>0</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje **NO** influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

**Tabla 10**

*Entornos virtuales de aprendizaje y competencias del área de ciencias sociales.*

		Entornos virtuales de aprendizaje	Competencias en ciencias sociales
Rho	Entornos virtuales de aprendizaje	Coficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 80
	Competencias en ciencias sociales	Coficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,900" 0,000 80
Spearman	Entornos virtuales de aprendizaje	Coficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,900" 0,000 80
	Competencias en ciencias sociales	Coficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 0,000 80

*Nota: Elaboración propia*

## **Interpretación**

**Toma de decisiones estadística:** Existe una correlación positiva alta entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y competencias en ciencias sociales de  $Rho=0,900$  (90%) y  $p=0.000<0.05$  (5%), por lo que se acepta la hipótesis general y la hipótesis nula se rechaza.

**Conclusiones estadísticas:** Se concluyó que los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

- **Planteamiento de Hipótesis específica 1**

- $H_1$  Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias construye interpretaciones históricas en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. N° 41053 San Tarsicio de Arequipa durante el año 2021.
- $H_0$  Los entornos virtuales de aprendizaje **NO** influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias construye interpretaciones históricas en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

**Tabla 11***Entornos virtuales de aprendizaje y construir interpretaciones históricas*

		Entornos virtuales de aprendizaje	Construir interpretaciones históricas
Rho	Entornos virtuales de aprendizaje	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 0,000 80
	Construir interpretaciones históricas	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,804" 0,000 80

*Nota: Elaboración propia*

### Interpretación

**Toma de decisiones estadística:** Existe una relación positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión construir interpretaciones históricas de  $Rho=0,804$  (80,4%) y  $p=0.000<0.05$  (5%), por lo que se acepta la hipótesis específica 1 y la hipótesis nula se rechaza.

**Conclusiones estadísticas:** Se concluyó que los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias construye interpretaciones históricas en alumnos de quinto de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

- **Planteamiento de Hipótesis específica 2**

- H<sub>1</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.
- H<sub>0</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje **NO** influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

**Tabla 12**

*Entornos virtuales de aprendizaje y gestionar responsablemente el espacio y el ambiente*

			Entornos virtuales de aprendizaje	Gestionar responsablemente el espacio y ambiente
Rho Spearman	Entornos virtuales de aprendizaje	Coeficiente de correlación	1,000	,802"
		Sig. (bilateral)		0,000
		N	80	80
	Gestionar responsablemente el espacio y ambiente	Coeficiente de correlación	,802"	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	80	80

*Nota: Elaboración propia*

## **Interpretación**

**Toma de decisiones estadística:** Existe una similitud positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente de  $Rho=0,802$  (80,2%) y  $p=0.000<0.05$  (5%), por lo que se acepta la hipótesis específica 2 y la hipótesis nula se rechaza.

**Conclusiones estadísticas:** Se concluyó que los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en alumnos de quinto de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.



- **Planteamiento de Hipótesis específica 3**

- H<sub>1</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.
- 
- H<sub>0</sub> Los entornos virtuales de aprendizaje **NO** influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

**Tabla 13**

*Entornos virtuales de aprendizaje y gestionar responsablemente los recursos económicos*

			Entornos virtuales de aprendizaje	Gestionar responsablemente los recursos económicos
Rho Spearman	Entornos virtuales de aprendizaje	Coeficiente de correlación	1,000	,739"
		Sig. (bilateral)		0,000
	Gestionar responsablemente los recursos económicos	N	80	80
		Coeficiente de correlación	,739"	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	80	80

*Nota: Elaboración propia*

## **Interpretación**

**Toma de decisiones estadística:** Existe una relación positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión gestionar responsablemente los recursos económicos de  $Rho=0,739$  (73,9%) y  $p=0.000<0.05$  (5%), por lo que se acepta la hipótesis específica 3 y la hipótesis nula se rechaza.

**Conclusiones estadísticas:** Se concluyó que los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en alumnos de quinto de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

#### 4.3. **Discusión de resultados**

En esta parte de la investigación se presenta una discusión de los resultados de la teoría utilizada en el estudio sobre el objetivo general del estudio, donde los resultados para las variables del entorno virtual de aprendizaje se obtuvieron en un nivel muy adecuado en un 95% en comparación con las variables de aprendizaje. Nivel de habilidad en ciencias sociales del 95%. Así mismo, hubo una alta correlación positiva entre la variable ambiente virtual de aprendizaje y habilidad en ciencias sociales,  $Rho=0.900$  (90%) y  $p=0.000<0.05$  (5%), se aceptaron tanto la hipótesis general como la nula. ser rechazado. Se concluyó que el ambiente virtual de aprendizaje tuvo un efecto favorable en el desarrollo de habilidades de los alumnos de quinto grado de la I.E. de secundaria en ciencias sociales. N° 41053 San Tarsicio de Arequipa, 2021. Junto con Sánchez y Velasco (2019) en su estudio concluyeron que el desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje (OVA) ayuda a los estudiantes a mejorar y desarrollar habilidades técnicas ya que fortalecen sus conocimientos y aprenden nuevas formas de manejar herramientas técnicas, conceptos y habilidades. Por otro lado, no está de acuerdo con la conclusión de Rodríguez y Gravini (2019) en su estudio de que los estudiantes se desempeñan mal en ciencias sociales.

Respecto al objetivo específico 1, se encontró por resultados para la variable entornos virtuales de aprendizaje en el nivel muy adecuado con un 95% frente a la dimensión crea interpretaciones históricas en el nivel sobresaliente con un 95%. Igualmente, se encontró una correlación positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión construir interpretaciones históricas de  $Rho=0,804$  (80,4%) y  $p=0.000<0.05$  (5%), consecuentemente, es aceptada la hipótesis específica 1 y la hipótesis nula es rechazada. Por ende, el entorno virtual de aprendizaje influencia favorablemente para desarrollar cada competencia construye una interpretación histórica del alumnado en 5to de secundaria del colegio N° 41053 San Tarsicio durante el año 2021. Coincidiendo con Fernández (2021) quien en su investigación concluyó que la tecnología de realidad aumentada tuvo un impacto relevante para desarrollar las capacidades comunicativas dentro del entorno virtual de los alumnos de quinto grado en IE con un nivel de significación de 0,05. El grupo de comunicaciones enviadas para el acto de diseño experimental estuvo en el adecuado nivel, ascendiendo hasta el 81,1% ante un 0% de la agrupación control, siendo significativamente diferente. De la misma forma se coincidió con Ramírez y Gia (2021) quienes concluyeron que emplear los recursos tecnológicos incide positivamente para el aprendizaje en ciencias sociales, validando así la hipótesis planteada al inicio de la encuesta a partir de cada resultado del estudio relacionado con Pearson, realizado en el software "r", el valor dado fue de 0,62, lo que corresponde a la correlación

moderada positiva, junto a la importancia para orientar el uso de recursos técnicos se reconfirmó en la Tabla 7, con un índice de precisión del 95%. aceptar el todo.

Con relación al objetivo específico 2, se halló por resultados para la variable entornos virtuales de aprendizaje en el nivel muy adecuado con un 95% frente a la dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente en el nivel sobresaliente con un 95%. Asimismo, se encontró correlación positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión gestionar responsablemente el espacio y el ambiente de  $Rho=0,802$  (80,2%) y  $p=0.000 < 0.05$  (5%), consecuentemente, es aceptada la hipótesis específica 2 y la hipótesis nula es rechazada. Llegando a la conclusión que, el entorno virtual de aprendizaje influencia favorablemente para desarrollar cada competencia gestiona responsablemente el entorno y espacio del alumnado en 5to de secundaria del colegio N° 41053 San Tarsicio durante el año 2021. Discrepando con Pasapera (2021) quien concluyó que pese a que la retroalimentación aplicada por el profesorado de los centros educativos en Frías se percibió por el alumnado, su capacidad para leer una variedad de textos en su lengua materna fue menor como resultado de su evaluación del rendimiento académico en entornos virtuales; De igual forma, según Spearman (0.15), la correlación para ambas variables del estudio resultó muy bajo, también  $p=0.288$ , lo que demuestra la inexistencia de significativa relación para

ambas variables. Por otro lado, en su artículo coincide con Herrera (2021) en que los entornos virtuales sí afectan la adquisición de habilidades en ciencias sociales, lo que refleja una falta de interés por utilizarlos en la docencia.

Finalmente, sobre el objetivo específico 3, se halló por resultados para la variable entornos virtuales de aprendizaje en el nivel muy adecuado con un 95% frente a la dimensión gestionar responsablemente los recursos económicos en el nivel sobresaliente con un 93,8%. Asimismo, se encontró una relación moderadamente positiva entre la variable ambiente virtual de aprendizaje y las dimensiones manejo responsable de los recursos económicos, a saber,  $Rho=0,739$  (73,9%) y  $p=0,000<0,05$  (5%), hipótesis que se aceptó. Especifique 3 y rechace la hipótesis nula. Se concluyó que el ambiente virtual de aprendizaje tuvo un efecto benéfico en el desarrollo de la habilidad de administrar responsablemente el recurso económico del estudiante en quinto grado del colegio N° 41053 San Tarsicio en 2021. Coincidiendo con la conclusión de Jiménez (2021) en su trabajo de que, dado un valor Rho de Spearman de 0,810, hay un vínculo significativo y directo de la red social con las habilidades comunicativas, lo que indica una significativa correlación, con un valor sigma (bilateral) en 0,000, igual a menos de 0,05. Nuevamente, esto está en línea con la conclusión de Carrillo (2021) en su trabajo de que hay correspondencia positiva obteniendo el valor de 0.239, siendo un uso mejor para mi programa digital de

aprendizaje en el hogar, lo que corresponde a una mayor satisfacción de los estudiantes. De nuevo, mostramos una relación del 23,9% entre las dos variables.

## **CAPÍTULO V:**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Sobre el objetivo general de la investigación, para la variable entornos virtuales de aprendizaje se obtuvo en el nivel muy adecuado un 95% frente a la variable aprendizaje y desarrollo de competencias en ciencias sociales en el nivel sobresaliente con un 95%. De la misma forma, se encontró una relación positiva alta entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y competencias en ciencias sociales de  $Rho=0,900$  (90%) y  $p=0.000<0.05$  (5%). Por lo que se concluye que, los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales en alumnos de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053” San Tarsicio de Arequipa durante el año 2021.



- Respecto al objetivo específico 1, se halló por resultados para la variable entornos virtuales de aprendizaje en el nivel muy adecuado con un 95% frente a la dimensión construye interpretaciones históricas en el nivel sobresaliente con un 95%. De igual forma, se encontró una correlación positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión construir interpretaciones históricas de  $Rho=0,804$  (80,4%) y  $p=0.000<0.05$  (5%). Por lo que se concluye, que los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias construir interpretaciones históricas entre los estudiantes de 5to de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.
- Con relación al objetivo específico 2, se halló por resultados para la variable entornos virtuales de aprendizaje en el nivel muy adecuado con un 95% frente a la dimensión gestiona de forma responsable el espacio y el medio ambiente con un 95 % de excelencia. Asimismo, se encontraron correlaciones positivas moderadas entre dimensiones de la variable ambientes virtuales de aprendizaje y manejo responsable de espacios y ambientes de  $Rho=0,802$  (80,2%) y  $p=0.000<0.05$  (5%). Por lo que se concluye que, los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en alumnos de 5to de

secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

- Sobre el objetivo específico 3, se halló por resultados para la variable entornos virtuales de aprendizaje en el nivel muy adecuado con un 95% frente a la dimensión gestionar responsablemente los recursos económicos en el nivel sobresaliente con un 93,8%. De la igual manera, se encontró una correlación positiva moderada entre la variable entornos virtuales de aprendizaje y la dimensión gestionar responsablemente los recursos económicos de  $Rho=0,739$  (73,9%) y  $p=0.000<0.05$  (5%). Por lo que se concluye, que los entornos virtuales de aprendizaje influyen favorablemente en el desarrollo de las competencias gestiona responsablemente los recursos económicos en alumnos de quinto de secundaria de la I.E. “N° 41053 San Tarsicio” de Arequipa durante el año 2021.

## 5.2. Recomendaciones

- Conforme cada resultado es recomendable para la dirección enfatizar en implementar capacitaciones permanentes en el uso adecuado de los ambientes virtuales de aprendizaje para desarrollar adecuadamente cada competencia para ciencias sociales.
- Es recomendable para los docentes realizar estudios complementarios a fin de brindar una adecuada educación por intermedio del entorno virtual de aprendizaje para desarrollar habilidades establecen interpretación histórica.
- Se recomienda a los docentes y personal directivo enfatizar en emplear óptimamente el entorno virtual de aprendizaje buscando optimizar un desarrollo y aprendizaje dimensional, gestión responsable de espacios y entornos.
- Se recomienda a los docentes y personal directivo optimizar las capacitaciones permanentes en optimización del desarrollo mediante entornos de aprendizaje virtual y aprender la competencia gestionar de forma responsable cada recurso económico.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aliaga Meléndez, C. L., & Dávila Rojas, O. M. (2021). Plataforma Blackboard: Una herramienta para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Hamut'ay*, 8(1), 42-58. doi:10.21503/hamu.v8i1.2237
- Álvarez Orellana, M. (2008). *Competencias para la enseñanza de las ciencias sociales. Las concepciones del alumnado como punto de partida*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Obtenido de <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/44484/01520123000008.pdf?sequence=1>
- Arenas Gaona, E. (2019). Objetos virtuales de Aprendizaje en la enseñanza de las ciencias sociales. *Educación y Ciencia*(23), 153-171. Obtenido de [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion\\_y\\_ciencia/article/view/10310/8514](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10310/8514)
- Barrera Rea, V. F., & Guapi Mullo, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Bustamante, R. (2020). *Educación en cuarentena: cuando la emergencia se vuelve permanente*. Grupo de Análisis para el Desarrollo, Lima. Obtenido de <http://www.grade.org.pe/creer/archivos/articulo-4.pdf>

- Carrillo Vilca, J. A. (2021). *Plataforma virtual Aprendo en casa y satisfacción en estudiantes del 5to grado de educación secundaria de la I.E. S.L.G., 2021*. Lima,Peru: Repositorio de la Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76214>
- CEPAL. (2018). *La Agenda 2030 y los objetivos de desarrollo sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe, Santiago. Obtenido de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf)
- Ceupe. (15 de marzo de 2022). *¿Cuáles son los elementos integrados al sistema financiero?* Obtenido de Centro Europeo de Postgrado: <https://ceupe.com.ar/blog/cuales-son-los-elementos-integrados-al-sistema-financiero/>
- Cornellà Canals, P., & Estebanell Minguell, M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. *Campus Virtuales*, 7(2), 9-25.
- Cubero Ibáñez, J., Ibarra Sáiz, M., & Rodríguez Gómez, G. (2018). Propuesta metodológica de evaluación para evaluar competencias a través de tareas complejas en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 159-184. Obtenido de <https://revistas.um.es/rie/article/view/278301/221581>

- ESAN. (15 de marzo de 2021). *La toma de decisiones financieras*. Obtenido de Universidad ESAN: <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/la-toma-de-decisiones-financieras>
- Espino Román, P., Olaguez Torres, E., López Hernández, R. A., & Vásquez Martínez, C. R. (2020). Entorno virtual e-evaluaciones como herramienta de gestión en grupos numerosos. *Vivat Academia*(151), 107-125. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7484245>
- Fernández García, C. E. (2021). Efecto de la aplicación de Realidad Aumentada en el desarrollo de competencias en el área de comunicaciones en entornos virtuales de estudiantes de secundaria. *Actas de Diseño*, 1-9. Obtenido de <https://pub.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/4453>
- Flores Flores, F. J. (2020). *Didácticas virtuales y competencias en ciencias sociales en estudiantes de 5° de secundaria, I.E. N° 41053, San Tarcisio, Arequipa, 2020*. Trujillo,Peru: Repositorio de la Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/62198>
- Gabarda Méndez, V. (2015). Uso de las TIC en el profesorado europeo, ¿Una cuestión de equipamiento y formación? *Revista Española de Educación Comparada*(26), 153-170. Obtenido de <http://revistas.uned.es/index.php/REEC/article/view/14448/13766>
- Gairín Sallán, J., Armengol Asparó, C., Gisbert Cervera, M., García San Pedro, M., Rodríguez Gómez, D., & Cela Ranilla, J. (2009). *Guía para la evaluación de*

*competencias en el Área de Ciencias Sociales*. Agencia per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, Barcelona. Obtenido de <https://www.aqu.cat/doc/guia-per-a-l-avaluacio-de-competencies-en-l-area-de-ciencies-socials-es>

Guzmán Macías, M. (2018). *Toma de decisiones en la gestión financiera para el sistema empresarial* (Primera ed.). Ecuador: Ediciones Grupo Compás. Obtenido de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/271/1/LIBRO%20LISTO-ilovepdf-compressed-2.pdf>

Herrera Gálvez, J. L. (2021). *Entornos virtuales y desarrollo de competencias en ciencias sociales, Institución Educativa Secundaria José Jiménez Borja de Pampa Grande*. Chiclayo, Perú: Repositorio de la Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76675>

Huaman Ortiz, M., Mancisidor Ospina, B. L., & Masias Ramirez, E. (2020). *Competencia “gestiona responsablemente los recursos económicos” en VII ciclo de educación secundaria de una institución de aplicación*. Tesis pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, Lima, Perú. Obtenido de [http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1797/1/TESIS\\_Huaman.pdf](http://repositorio.ipnm.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1797/1/TESIS_Huaman.pdf)

INEI. (2019). *ENEDU 2019*. Instituto Nacional de Estadística e Informática .

Obtenido de

[http://escale.minedu.gob.pe/192;jsessionid=e7fcf1c40fdd17b3327284b0647d?p\\_auth=XBd9QRK7&p\\_p\\_id=IndicadoresActualPortlet\\_WAR\\_enedu2019portlet\\_INSTANCE\\_6o3Q&p\\_p\\_lifecycle=1&p\\_p\\_state=normal&p\\_p\\_mode=view&p\\_p\\_col\\_id=column-1&p\\_p\\_col\\_pos=1&p\\_p\\_col\\_count=2&\\_In](http://escale.minedu.gob.pe/192;jsessionid=e7fcf1c40fdd17b3327284b0647d?p_auth=XBd9QRK7&p_p_id=IndicadoresActualPortlet_WAR_enedu2019portlet_INSTANCE_6o3Q&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-1&p_p_col_pos=1&p_p_col_count=2&_In)

Jiménez Ramirez, M. R. (2021). *Redes sociales y desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de 5to de secundaria IE Perú-Canadá, Tumbes 2020*. Piura,Peru: Repositorio de la Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/56252>

Lechleiter, M., & Vidarte, R. (2020). *El sistema educativo peruano: buscando calidad y equidad en tiempos de Covid-19*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Obtenido de <https://world-education-blog.org/2020/04/07/the-peruvian-education-system-seeking-quality-and-equity-during-covid-19-times/>

Lizarralde, F. A. (2016). *Entornos Virtuales tridimensionales de aprendizaje*. Tesis posgrado, Universidad Nacional de la Plata. Obtenido de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61341>

Llmacponca Román, Y. (7 de Diciembre de 2018). Entornos virtuales de aprendizaje y desarrollo de competencias digitales en los docentes. *Revista Yachay*, 7(1),



411-416. Obtenido de

<https://revistas.uandina.edu.pe/index.php/Yachay/article/view/93/90>

Llorede Mera, F. (2002). *Linemainetos curricualres de Ciencias Sociales*. Ministerio

de Educación Nacional, Bogotá. Obtenido de

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf)

Minedu. (2016). *Programa curricular de Educación Secundaria*. Ministerio de

Educación, Lima. Obtenido de

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivel-secundaria-ebr.pdf>

Minedu. (2017). *Finalidad, enfoque y competencias del área de ciencias sociales*.

Ministerio de Educación, Lima. Obtenido de

[https://www.dreilm.gob.pe/lasecundariasuma/modulos/M-I/MODULO-I\\_HGE.pdf](https://www.dreilm.gob.pe/lasecundariasuma/modulos/M-I/MODULO-I_HGE.pdf)

Pasapera Calle, E. (2021). *Retroalimentación y el aprendizaje, en entornos virtuales,*

*de la competencia: lee diversos tipos de textos en su lengua materna, en estudiantes de 5to de secundaria de las Instituciones educativas de Frías*

2020. Piura,Peru: Repositorio de la Universidad César Vallejo. Obtenido de

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/61853>

Ramirez Anormaliza, R. I., & Gía Cajamarca, A. (2021). *Los Recursos Tecnológicos*

*Interactivos en el Aprendizaje de la Ciencias Sociales: Caso los Estudiantes*

*de Educación Básica Media en Ecuador*. Ecuador: Repositorio de la

Universidad Estatal de Milagro. Obtenido de  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5807>

Ramírez Ramírez, L. N., & Fernández De Castro, J. (Enero-Julio de 2020). Entornos virtuales de aprendizaje: usabilidad y alcance en la formación de competencias profesionales del área educativa. *Revista digital FILHA*(22), 1-21. Obtenido de [www.filha.com.mx](http://www.filha.com.mx).

Rodríguez González, J. J., & Gravini De Ávila, E. J. (2019). *Plataformas educativas virtuales y su incidencia en el desempeño académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes de la básica secundaria*. Colombia: Universidad de la costa. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11323/5909>

Sánchez Carlessi, H. H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (Junio de 2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Lima, Perú: Bussiness Support Aneth S.R.L. Recuperado el 10 de octubre de 2020, de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sánchez Fernández, F. E., & Velasco Pino, J. E. (2019). *Implementación de una secuencia didáctica a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el desarrollo de competencias en tecnología de acuerdo a la guía 30 en estudiantes de grado Quinto de la Institución Educativa Niña María del Crucero de Gual*. Colombia: Repositorio Universidad Santiago de Cali. Obtenido de <https://repository.usc.edu.co/handle/20.500.12421/4272>

Sánchez Santamaría, J., & Morales Calvo, S. (2012). Docencia universitaria con apoyo de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). *Digital Education Review*(21), 33-46. Obtenido de [www.Dialnet-DocenciaUniversitariaConApoyoDeEntornosVirtualesDe-3941884.pdf](http://www.Dialnet-DocenciaUniversitariaConApoyoDeEntornosVirtualesDe-3941884.pdf)

SBS. (15 de marzo de 2022). *Finanzas en mi colegio / guía del docente*. Obtenido de Superintendencia de Banca y Seguros: [https://www.sbs.gob.pe/Portals/0/jer/mat\\_edu\\_finan/Docentes/secundaria/GUIA%20DEL%20DOCENTE%20-%20secundaria.pdf](https://www.sbs.gob.pe/Portals/0/jer/mat_edu_finan/Docentes/secundaria/GUIA%20DEL%20DOCENTE%20-%20secundaria.pdf)

Zambrano Zambrano, Y., & García Vera, C. (25 de Junio de 2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 232-245.