

CARTA N° 0044-2026-KEM/AAAT-PSEP-UNH/HVCA.

A : **Dra. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO**
DIRECTORA DEL PSEP-UNH

ASUNTO : **ELEVO PROYECTO DE TESIS PARA SU TRAMITE DE**
APROBACION, INSCRIPCION DE TITULO.

FECHA : **Huancavelica, 29 de mayo del 2026**

Por medio del presente me dirijo a su Despacho; a fin de remitir 01 proyecto para su trámite de acuerdo a detalle siguiente

EGRESADO (A)	SOLICITA	FECHA PROBABLE DE SUSTENTACION
JHOAN FERNANDO LOZA CHILQUILLO	APROBACION, INSCRIPCION DE TITULO.	MAYO DEL 2027

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes



Ing. KATHERINE ESCOBAR MEZA
(e) ÁREA DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Decanatura

RESOLUCIÓN N° 0526-2026-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 27 de marzo de 2026

VISTO:

Solicitud del egresado Jhoan Fernando, Loza Chilquillo, con oficio N° 0339-2026-UNH/PSEP-FCED, de fecha (06.03.2026), del Proyecto de Investigación Titulado: Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, 2026, copia de DNI del egresado, derivado con Proveído de Decanatura N° 0797-2026-UNH/FCED, de fecha (06.03.2026); y con Proveído de Secretaria Docente N° 0767-2026-UNH/SD-FCED, de fecha (18.03.2026), y;

CONSIDERANDO:

El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por “objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad”.

En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que “la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (...)”.

A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario⁷ establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital⁸ debidamente acreditado⁹ ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente¹⁰.

Que, de conformidad con los Arts. 44°, inciso b), d), e), f), g) h), i), j), k), l), m), n) y o), del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 1068-2024.CU-UNH, de fecha (13.09.2024), el proyecto de investigación se inicia con la presentación de un (01) ejemplar del proyecto de investigación en medio digital formato PDF, al Programa de Segunda Especialidad, solicitando, designación de un docente asesor. El proyecto de investigación, puede ser elaborado en forma individual o por dos integrantes de la misma mención de Segunda Especialidad, a partir del II ciclo de estudios. La Directora del Programa de Segunda Especialidad designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no mayor a diez (10) días hábiles. El Programa de Segunda Especialidad, designará a un docente ordinario o contratado (A1 o B1), como asesor. El asesor designado tendrá un plazo de 15 días hábiles para la revisión del Proyecto del trabajo de Investigación y emitirá un informe a la Dirección, en caso de incumplimiento procede el cambio de asesor. El director remitirá el respectivo cambio al decano, para la emisión de la Resolución en un plazo no mayor a diez (10) días hábiles. A partir de la designación del asesor, el egresado para formalizar la inscripción y aprobación del proyecto de investigación, presentará una solicitud adjuntando el informe de aprobación del asesor, un ejemplar del proyecto de investigación en medio digital PDF y pago de acuerdo al TUPA pidiendo la inscripción oficial de su proyecto de investigación. El proyecto de investigación será evaluado por el asesor y su opinión favorable será requisito necesario para que se disponga la inscripción y aprobación del proyecto mediante una resolución.

El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la decanatura, para que emita la resolución de aprobación e inscripción del mismo. El egresado procederá a desarrollar el informe final de tesis con la orientación del docente asesor. Inscrito el proyecto de tesis, las modificaciones posteriores requieren informe favorable del docente asesor y jurado evaluador. Debiendo inscribirse nuevamente el proyecto modificado y aprobado con acto



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección. <https://www.appunh.com/validar-documento/5935b427-2b35-4774-9938-cf8ff4defac4/verificar>



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Decanatura

RESOLUCIÓN N° 0526-2026-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 27 de marzo de 2026



resolutivo. El docente asesor es responsable del cumplimiento de la ejecución y evaluación del informe final de tesis. El proyecto de investigación aprobado mediante acto resolutivo, tendrá una **vigencia de 03 años** (incluye ejecución, culminación del informe final de tesis solicitando designación de jurado). Vencido el plazo de ejecución, el egresado puede solicitar ampliación excepcionalmente por seis meses previo informe del asesor. Vencido este plazo, el estudiante deberá presentar un nuevo proyecto de investigación para su evaluación y registro, los derechos de pagos que hizo anteriormente quedan sin efecto. En caso que el asesor incumple sus funciones, al exceder el tiempo de 20 días hábiles sin presentar su informe, será sustituido por otro docente.

Que, el egresado Jhoan Fernando, Loza Chilquillo, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica adjunta, el Proyecto de Investigación Titulado: Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, 2026, con oficio N° 0339-2026-UNH/PSEP-FCED, de fecha (06.03.2026), propone al asesor por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente. El Decano dispone al Secretario Docente de la Facultad para la emisión de resolución.

Que, el asesor es responsable para la revisión en un plazo de 15 días hábiles del Proyecto de Investigación, con Título Tentativo: Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, 2026, presentado por el egresado Jhoan Fernando, Loza Chilquillo, del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. – DESIGNAR, como asesor al Mtro. José Luis Caballero Nuñez, del Proyecto de Investigación Titulado: Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, 2026, presentado por el egresado Jhoan Fernando, Loza Chilquillo, a fines de optar el título de Segunda Especialidad en Tecnologías de Información y Comunicación de Segunda Especialidad Profesional, de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO. -NOTIFICAR con la presente al asesor, al interesado, al Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación, para los fines que estime conveniente.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Dr. Abel Gonzales Castro
Decano

Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/°yvv

Dr. Christian Luis Torres Acevedo
Secretario Docente

Facultad de Ciencias de la Educación



Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección.
<https://www.appunh.com/validar-documento/5935b427-2b35-4774-9938-cf8ff4defac4/verificar>





UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

XFICHA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACION

Investigador (es)	Jhoan Fernando Loza Chilquillo
Título del Proyecto de Investigación	Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, 2026
Asesor (a)	Mtro. José Luis Caballero Núñez

ESCALA DE CALIFICACIÓN

PÉSIMO	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
1	2	3	4	5

		ESCALA				
TÍTULO		1	2	3	4	5
1	El título presenta claridad y precisión (15 a 20 palabras)				X	
2	Especifica la variable y/o la relación de variables, la población de estudio y ámbito de estudio					X

CAPÍTULO I [PROBLEMA]						
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		1	2	3	4	5
3	Se describe el problema con fundamentación teórica y empírica				X	
4	Se delimita y contextualiza el problema					X
5	La redacción del planteamiento del problema es coherente				X	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA		1	2	3	4	5
6	La formulación del problema está redactado sin ambigüedad					X
7	El problema presenta la variable y/o la relación de variables y la población					X
OBJETIVOS		1	2	3	4	5
8	El objetivo general es claro y evidencia el propósito del estudio					X
9	Los objetivos se vinculan con los problemas de investigación					X
10	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar					X
JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO		1	2	3	4	5
11	Se exponen las razones ¿por qué? y ¿para qué? del estudio				X	

CAPÍTULO II [MARCO TEÓRICO]						
ANTECEDENTES		1	2	3	4	5
12	Se mencionan los antecedentes de estudio				X	
13	En los antecedentes se mencionan el problema, la población y los resultados de la investigación, entre otros.				X	
BASES TEÓRICAS		1	2	3	4	5
14	Existe relación entre las bases teóricas y el problema de investigación				X	
15	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de Estudio				X	
16	La redacción de las bases teóricas es clara, coherente y sustentada en fuentes				X	
HIPÓTESIS		1	2	3	4	5
17	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa					X
18	La hipótesis responde al problema planteado					X
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS		1	2	3	4	5
19	Se identifican los conceptos más relevantes del estudio				X	
20	Se definen los conceptos básicos según fuentes				X	
VARIABLES		1	2	3	4	5



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

21	Se identifica (n) claramente la (s) variable (s) de estudio					X
22	Se operacionaliza correctamente la (s) variables (s) de estudio				X	
23	Se proponen de manera clara los indicadores e ítems de la (s) variables (s) a medir				X	

CAPÍTULO III [METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN]						
		1	2	3	4	5
24	Se identifica con claridad el ámbito de estudio					X
25	Se fundamenta el tipo y nivel de investigación				X	
26	Existe correspondencia entre nivel y diseño de investigación					X
27	Se describen los métodos de investigación a utilizar				X	
28	Se identifican con precisión la población y muestra de estudio					X
29	Se señala el tipo de muestreo a utilizar					X
30	Se identifican las técnicas e instrumentos a utilizar en el estudio					X
31	Se señala la fundamentación para la elaboración del instrumento				X	
32	Se establecen las actividades a realizar para la recolección de datos				X	

CAPÍTULO IV [ASPECTO ADMINISTRATIVO]						
		1	2	3	4	5
34	Se señala el potencial humano y los recursos materiales					X
35	El presupuesto y el cronograma de actividades son coherentes				X	

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA						
		1	2	3	4	5
36	Las referencias bibliográficas están redactadas según el modelo establecido			X		
37	Existe correspondencia entre las referencias bibliográficas presentadas y las citas de texto			X		

ANEXO						
		1	2	3	4	5
38	La matriz de consistencia expresa la relación de los elementos de la investigación					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS						
(realice el conteo de marcas en cada una de las cinco categorías de la escala y anote)		↓	↓	↓	↓	↓
		2	18	17		
		A	B	C	D	E

Para el **puntaje total** aplicar la siguiente fórmula:

$$Puntaje\ total = 1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E = 3(2) + 4(18) + 5(17) = 6 + 72 + 85 = 163$$

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO		INTERVALO
Desaprobado	○	38 – 76
Replantear	○	77 – 114
Aprobado	○X	115 - 190

Nombre del asesor: Mtro. José Luis Caballero Núñez.

Firma

Huancavelica, 20 de mayo de 2026.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA
(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



PROYECTO DE TESIS

**Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en
alumnos de una institución educativa secundaria de
Huancavelica, 2026**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

PRESENTADO POR:

Jhoan Fernando Loza Chilquillo

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

HUANCAVELICA, PERÚ

2026

ÍNDICE

Portada	i
Índice.....	ii
Título.....	iv

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema	5
1.2 Formulación del problema.....	8
1.2.1 Problema general	8
1.2.2 Problemas específicos.....	8
1.3 Objetivos.....	9
1.3.1 Objetivo general.....	9
1.3.2 Objetivos específicos	9
1.4 Justificación	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes.....	11
2.2 Bases teóricas	14
2.2.1 Gestión de la información del entorno virtual	14
2.2.2 Uso del ChatGPT	20
2.3 Definición de términos	24
2.4 Hipótesis	25
2.5 Variables	25
2.6 Operacionalización de variables.....	27

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Ámbito temporal y espacial.....	30
3.2 Tipo de investigación.....	30
3.3 Nivel de investigación	30
3.4 Métodos de investigación	30
3.5 Diseño de investigación.....	31

3.6	Población, muestra y muestreo	32
3.7	Técnicas e instrumentos para recolección de datos	32
3.8	Técnicas y procesamiento de análisis de datos.....	33

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1	Potencial humano	34
4.2	Materiales y equipos	34
4.3	Cronograma de actividades	35
4.4	Presupuesto.....	36
4.5	Financiamiento	36
	Referencias bibliográficas.....	37
	Anexos	43
	Anexo 1. Matriz de consistencia	44
	Anexo 2. Propuesta de instrumentos.....	45

TÍTULO

Uso del ChatGPT y gestión de información del entorno virtual en
alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, 2026

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La gestión de información en el ámbito educativo es el conjunto de actividades que conllevan a utilizar un conjunto de datos, interrelacionados e interpretados, para cumplir determinados objetivos de aprendizaje (Arévalo, 2007; Real Academia Española, 2014). En un entorno virtual, donde se organizan contenidos y enseñanzas de aprendizaje, la gestión de información implica actividades como: adquirir, procesar, almacenar, recuperar y transmitir información con calidad, exactitud y actualidad según los objetivos de aprendizaje (Arévalo, 2007; Suárez et al., 2015).

A nivel mundial se han implementado entornos virtuales educativos, a partir de la expansión del internet, aproximadamente a mediados de los años 90 (Barrientos et al., 2022). En el 2021, bajo el impacto de la pandemia COVID-19, que generó la necesidad de educación no presencial, los entornos virtuales se implementaron masivamente en el 61.7 % de todos los países del mundo, lo que coincidió con el uso de internet en este tiempo (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2024). Considerando, que el uso de internet se ha incrementado para el año 2023 a 65.4 % de países del mundo (ONU, 2024), la necesidad de gestionar la información de los entornos virtuales con fines de aprendizaje significativo, también es más creciente.

En Latinoamérica y El Caribe, la pandemia COVID-19 también conllevó a la implementación de entornos virtuales educativos, en relación al acceso a internet, esto ocurrió en el 76.3 % de países, incrementándose en el año 2023 a 79.7 % (ONU, 2024); la gestión de información con fines educativos ha sido vital en este contexto.

A nivel del Perú, durante la pandemia de COVID-19, la educación no presencial fue generalizada y conllevó a la aplicación y uso de entornos virtuales educativos tipo E-Learning; es el caso de Aprendo en Casa para la educación remota (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2021); que fue fusionada en la

plataforma PerúEduca, en el año 2025 (MINEDU, 2026). Cabe resaltar que, en el 2021 el 80.8 % de la población en edad escolar (6 a 17 años) hizo uso del internet por la educación remota, de la cual, el 73.4 % se enfocó en la obtención de información; en el 2024, este uso se redujo al 73.9 % de este grupo poblacional, por el regreso a clases presenciales, enfocándose en un 77.3 % a la obtención de información (Observatorio Nacional de Prospectiva, 2025).

Respecto a la gestión de la información, el MINEDU, desde el año 2016, ha implementado en el diseño curricular para la educación básica, una competencia transversal denominada “*se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC*”, la cual incluye como segunda capacidad transversal la gestión de información del entorno virtual (MINEDU, 2017). En el nivel de educación secundaria; esta capacidad incluye procesos de análisis, organización y sistematización de la información, bajo un contexto ético, de pertinencia y relevancia (MINEDU, 2016).

A nivel de la región Huancavelica, en las instituciones educativas públicas de nivel secundario, se valora la capacidad de gestión de información en entornos virtuales, desde el primero al quinto de secundaria, a través del Sistema de Gestión de la Calidad del Servicio Educativo (SIMON, 2025); esto por el acceso a internet en instituciones educativas que se estimó en 73.4 % para el año 2023 (Observatorio Nacional de Prospectiva, 2025).

Bajo este sistema informático, en la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) de Huancavelica, durante el año 2025, se estimó que los estudiantes de instituciones de educación secundaria mostraron la capacidad de gestión de entornos virtuales casi siempre en 50.3 %; y según el automonitoreo de los directores de estas entidades, esta capacidad se logró casi siempre en 41.9 % (SIMON, 2025).

Específicamente en el distrito de Ascensión, el 63.3 % de los estudiantes de la Institución Educativa (I.E.) “La Victoria de Ayacucho” presentaron casi siempre la capacidad de gestión de entornos virtuales; pero, en el automonitoreo del director de la entidad, esta capacidad alcanzó la frecuencia de casi siempre en 42.9 % (SIMON, 2025).

Esta capacidad de gestión se evalúa sólo con un indicador, omitiendo una evaluación integral, pues no se consideran las dimensiones de análisis, organización y sistematización por separado; a pesar que se mencionan en el diseño curricular (MINEDU, 2017; SIMON, 2025). Así mismo, esta gestión depende en gran medida del diseño del entorno virtual; que debe ser lo más intuitivo posible; en el caso de PerúEduca, el aula digital para estudiantes, requiere de un inicio de sesión, un código de acceso y la aceptación del docente del curso; cuenta con tres herramientas: comunicados, aprendizaje (sesiones de clase) y evaluaciones; el uso de cada sección tiene cierto nivel de dificultad, pues requiere de un manual, no es totalmente intuitivo (PerúEduca, 2025).

En este sentido, la gestión de información que el estudiante de secundaria pueda llevar a cabo presenta limitaciones, que pueden ser superadas o convertidas en grandes brechas con la incorporación de la inteligencia artificial; es el caso del ChatGPT, un programa informático equipado con inteligencia artificial generativa, que simula la conversación humana, obteniendo resultados como consejos, respuestas, resúmenes, búsquedas, creación de contenido digital, traducción de idiomas, creación de imágenes, conversaciones de voz, codificación, depuración de códigos entre otros (Belcic y Stryker, 2025).

Desde el lanzamiento del ChatGPT en el año 2022, su uso ha sido masivo; se estima que tiene más de 800 millones de usuarios activos por semana (Faveron, 2026); incluidos los estudiantes de la I.E. “La Victoria de Ayacucho”, sobre todo en el plan ChatGPT gratuito, que se limita a dar respuestas, consejos, búsquedas, con conversaciones de voz y carga limitada de archivos para resúmenes (Belcic y Stryker, 2025); aun así los estudiantes suelen emplear este programa para realizar sus tareas escolares, incluyendo las actividades y evaluaciones del entorno virtual en determinadas asignaturas.

El ChatGPT no es infalible, su uso indiscriminado puede conllevar a una alta posibilidad de generar información errónea, cometer plagio y también al facilismo, que limita el pensamiento crítico y el aprendizaje del estudiante (Belcic y Stryker, 2025). Si no existe una mediación de la ética y pertinencia educativa en el uso de este

programa, la gestión de la información del entorno virtual no se llevará a cabo adecuadamente.

Ante la problemática descrita, surge la necesidad de investigar si el uso del ChatGPT se relaciona con la gestión de la información del entorno virtual, a partir de lo cual se pueden plantear y encaminar medidas educativas correctivas que aseguren un efectivo proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de secundaria de la I.E. “La Victoria de Ayacucho”.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y la gestión de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y el análisis de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026?
- ¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y la organización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026?
- ¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y la sistematización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Establecer la relación que existe entre el uso del ChatGPT y la gestión de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.

1.3.2 Objetivos específicos

- Estimar la relación que existe entre el uso del ChatGPT y el análisis de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.
- Cuantificar la relación que existe entre el uso del ChatGPT y la organización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.
- Calcular la relación que existe entre el uso del ChatGPT y la sistematización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.

1.4 Justificación

La presente investigación se realiza porque los estudiantes de la I.E. “La Victoria de Ayacucho”, acceden de forma continua al programa ChatGPT, para llevar a cabo sus asignaciones y tareas; sin haberse establecido si esta acción se relaciona a una mejor o peor gestión de información de los entornos virtuales.

Desde una perspectiva teórica, a partir de los resultados de la investigación, se comprobará si existe relación entre el uso del Chat-GPT y la gestión de información en entornos virtuales; comprobando el modelo teórico de Choo (Ponjuán, 2011), bajo la perspectiva del diseño curricular nacional para educación secundaria (MINEDU, 2016).

Bajo un criterio práctico, de comprobarse la relación entre las dos variables de estudio, tras la difusión de los resultados y bajo criterio del personal directivo y autoridades educativas pertinentes, se podrán plantear talleres de capacitación docente, para mediación el uso del ChatGPT, de modo que conlleve a experiencias significativas de aprendizaje en cada etapa del proceso de gestión de información de los entornos virtuales de tipo E-Learning. Así mismo, se podrán elaborar manuales de uso y se implementará un proceso de integración del ChatGPT en la gestión de entornos virtuales, estableciendo la importancia y necesidad de aprendizajes previos, pensamiento crítico, comprobación de las fuentes de información, aplicación de la ética y la pertinencia de esta información para fines de aprendizaje. De este modo, se evitará el facilismo, el plagio y la información errónea, que son defectos del ChatGPT en sí; beneficiando a la población escolar y docente de esta institución educativa emblemática, al coadyuvar en la gestión de información y adquisición de capacidades digitales necesarias para el ciudadano del siglo XXI.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 A nivel internacional

Vilchez y Ramón (2022), investigaron en Ecuador los “Retos digitales del profesorado en gestión de la enseñanza virtual de matemáticas” (p. 390). Su objetivo fue analizar y evaluar la variable competencias digitales del profesorado con respecto a la enseñanza virtual de matemáticas. Por ello, realizaron una investigación mixta, en la que se aplicaron encuestas y entrevistas a una muestra de 42 profesores de secundaria de la especialidad de matemática, considerando como una de las categorías de análisis a la gestión de información digital. Los resultados mostraron que los profesores de matemática realizan un uso sostenido y cada vez más creciente de la tecnología digital; resaltando su importancia en más del 60 %, se estima un coeficiente Rho de Spearman de 0.341 para la relación entre nivel de gestión de información y generación de contenidos digitales. Se concluye que los docentes de matemáticas han integrado la tecnología digital con una gestión de enseñanza-aprendizaje eficiente; así mismo, la gestión de información se relaciona significativa y moderadamente con la generación de contenidos digitales.

Canfran (2023), en Singapur, realizó la investigación: “ChatGpt: una Herramienta de inteligencia artificial en el aula de secundaria” (p.1). Su objetivo fue analizar los retos que supone la utilización de este programa en la enseñanza de alumnos de secundaria. Con ese fin se realizó un estudio descriptivo, en el que se aplicó un cuestionario ad hoc de forma virtual a una muestra de 134 profesores de secundaria de una entidad educativa privada internacional. Los resultados muestran que el 80 % de profesores conoce el programa, con un uso moderado del 57 % de ellos. Se concluye que existe un uso variado del ChatGpt

en docentes y fuera del aula, siendo la limitante la obtención de respuestas insatisfactorias.

2.1.2 A nivel nacional

Rantes (2022), en Lima, llevó a cabo el estudio “Gestión de los entornos virtuales para la mejora del desarrollo profesional de los docentes en una institución educativa de Lima” (p. 1), con el objetivo de proponer un programa de gestión de los entornos virtuales dirigido al desarrollo profesional de los docentes. La investigación tuvo un enfoque mixto; a través de encuestas por Google Forms y entrevistas por la plataforma Zoom, se abordó una muestra de 35 docentes, 3 coordinadores y 3 directivos, con fines de diagnóstico. Los resultados mostraron una alta necesidad de coordinación eficaz, proyectos innovadores, comunicación interna y dominio de entornos virtuales; a partir de ello se propuso la estrategia “Ambientes virtuales para una enseñanza innovadora” (p. 10). Se concluye que la estrategia propuesta es idónea para el trabajo coordinado, la autoestima y empoderamiento profesional de los docentes, lo que conllevará a emprender proyectos de interés para los estudiantes.

Romero (2023), investigó en Huánuco la “Gestión de entorno virtual de aprendizaje y los conocimientos de informática en docentes de la Institución Educativa N ° 32137 Albert Einstein de Huaracalla de Ambo, Huánuco” (p. 1). El objetivo fue determinar la relación entre la variable gestión del entorno virtual de aprendizaje, con respecto a los conocimientos de informática. El estudio fue cuantitativo correlacional, con diseño transversal, se aplicaron cuestionarios ad hoc a una población de 19 docentes de la I.E. 32 137 de Huaracalla, no se obtuvo una muestra. Los resultados muestran principalmente una regular gestión del entorno virtual en el 36.8 % de docentes; así como un nivel medio de conocimientos de informática en 42.1 %, con una correlación de 0.771 (valor-p = 0.000). Se concluye que existe relación alta y significativa entre las variables en estudio.

Cotohuanca-Cruz et al. (2024), en Ica, investigaron el “Uso del ChatGPT y el rendimiento académico en estudiantes de una universidad privada” (p. 29). Su objetivo fue evaluar el impacto del programa ChatGPT en el rendimiento académico de estudiantes universitarios. Se realizó una investigación descriptiva, en la que se aplicó una encuesta ad hoc a una muestra de 200 estudiantes de la Universidad César Vallejo. Los resultados muestran que el ChatGPT conlleva a la efectividad del aprendizaje de forma moderada; así mismo su impacto en el rendimiento académico, también es moderado. Se concluye que el uso del ChatGPT impacta de forma moderada en el rendimiento académico, según la autopercepción de los estudiantes universitarios.

Games (2024), en Lima, estudió sobre el “Uso de ChatGPT en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel Gonzáles Prada, Campoy, 2024” (p. 1). Su objetivo fue determinar la relación entre las variables: uso del ChatGPT y aprendizaje en el área de Comunicación en estudiantes de secundaria. Se realizó una investigación correlacional, en la que se aplicaron dos cuestionarios ad hoc a una muestra de 145 alumnos de quinto de secundaria de la I.E. Manuel Gonzáles Prada. Los resultados muestran un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.675 entre las variables de estudio. Se concluye que existe relación alta y significativa entre el uso del ChatGPT y el aprendizaje de los alumnos en el área de comunicación.

Mantari (2025), en Ica, investigó la “Gestión de la información en entornos virtuales y desempeño en la práctica profesional no presencial en estudiantes de Instituto Superior Pedagógico Público de Ica, 2021” (p. 1). Su objetivo fue analizar la correlación entre dos variables: gestión de la información en entornos virtuales y rendimiento del desempeño de la práctica profesional remota. Por ello, realizó una investigación básica, con diseño transversal correlacional, aplicando dos encuestas ad hoc a una muestra de 212 estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Público “Juan XXIII”. Los resultados indican un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.596 entre ambas variables

de estudio; por lo que se concluye que existe una correlación alta y significativa entre la gestión de la información en entornos virtuales y el desempeño de la práctica profesional en modalidad no presencial.

2.1.3 A nivel local

Paucar (2024), investigó sobre “Uso de las TIC y competencias digitales en los docentes de la UGEL Huaytará del nivel primario” (p. 1). Su objetivo fue determinar la relación entre las variables: uso de las TIC y competencias digitales. Llevó a cabo un estudio descriptivo correlacional, aplicando dos cuestionarios ad hoc a una muestra de 123 docentes de primaria, bajo la jurisdicción de la UGEL Huaytará. Los resultados indican un uso adecuado de las TIC en 68.3 %, un alto nivel de competencias digitales en 54.5 %, un regular nivel de gestión de la información en el 55.3 % de docentes; así como un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.539 para la relación entre uso de las TIC y competencias digitales en general; así como un coeficiente de 0.528 para la relación entre uso de las TIC y gestión de información. Se concluye que existe una relación alta y significativa entre el uso de las TIC y las competencias digitales, especialmente con respecto a la gestión de información.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Gestión de la información del entorno virtual

Teorías

Se aborda la gestión de la información del entorno virtual, bajo la perspectiva del modelo teórico de gestión de información orientado a procesos, el cual fue planteado por Choo, en la década de los 90 (Ponjuán, 2011). Las premisas principales de este modelo son que la gestión de información, aunque sea digital, tiene la finalidad de mejorar los recursos y potencialidades de una persona u organización, a través del aprendizaje y adaptación (Galán, 2024; Ponjuán, 2011).

De este modo, la gestión de información es un ciclo continuo en el que se identifican necesidades que guían un proceso de adquisición, organización y almacenamiento de información; a partir de ello, se pueden desarrollar productos o servicios en los que se use la información obtenida, también se distribuye esa información (comunicación), para finalmente alcanzar un comportamiento adaptativo (Galán, 2024; Ponjuán, 2011).

En este modelo la gestión de información en sí, implica tres dimensiones: identificación de necesidades, adquisición de información; así como organización y almacenamiento de información, las que se detallan en seguida según los planteamientos de Galán (2024).

- Identificación de necesidades de información. Es un proceso en el que se decide qué información se debe buscar; se plantea en base a objetivos y temas y surge del contexto y de la presencia de problemas que requieren solución.
- Adquisición de información. Es un proceso en el que se acceden a fuentes de información, que requieren evaluación permanente, para asegurar la calidad de la información.
- Organización y almacenamiento. Implica la estructuración o jerarquización de la información, la clasificación, la categorización, las estrategias de almacenamiento y los métodos de recuperación, para disponer de ella en cuanto sea necesario.

Estas tres dimensiones se equiparan con el modelo tridimensional establecido por el Ministerio de Educación del Perú (2016, 2017), en la habilidad de gestión de información de entornos virtuales, donde se consideran como dimensiones el análisis de información que aborda la adquisición de información de diversas fuentes, previa identificación de necesidades y planteamiento de objetivos; la organización, que implica la segregación y jerarquización de la información; y la sistematización; que abarca la clasificación, procesamiento y almacenamiento de la información.

Todos estos procesos conllevan a la interacción en entornos virtuales y a la generación de contenido digital, que abarcan el desarrollo de productos y servicios, la distribución y uso de la información (Galán, 2024; MINEDU, 2016). Estos procesos son en sí el fin de la gestión de información, que conlleva a una retroalimentación, con aprendizaje y adaptación a nivel individual, colectivo u organizacional (Ponjuán, 2011).

Definición

La gestión de la información es la explotación de un conjunto de datos interrelacionados e interpretados, para la consecución de objetivos, implica creación, adquisición, procesamiento y difusión (Arévalo, 2007).

En un nivel básico es una competencia digital general que todo estudiante y docente debe tener para entornos virtuales; pero a la vez es una competencia específica para los programas de inteligencia artificial; por ende, es un proceso que permite identificar la pertinencia y fiabilidad de la información, con el fin de tomar decisiones críticas sobre el contenido obtenido según los objetivos planteados (Pita-Briones et al., 2025).

Bajo un contexto digital, es un conjunto de acciones que implican procesos de búsqueda y detección de información, para luego seleccionarla, ponderarla y clasificarla, aplicando filtros, comparando y contextualizando su contenido, con fines de interpretación, aprovechamiento, uso y reflexión; para su posterior almacenamiento y comunicación; esto según el objetivo del usuario, con permanente evaluación y validación (Regil, 2020).

Aplicando la gestión de información a los entornos virtuales, en el sector educativo se la define como el análisis, organización y sistematización de un conjunto de datos obtenidos en el entorno virtual, aplicando la ética, pertinencia y relevancia para el tipo y nivel educativo del estudiante (MINEDU, 2016, 2017).

Características

La gestión de información tiene las siguientes características, según referencia de diversos autores.

- Si la información no se gestiona adecuadamente puede producir ignorancia en vez de conocimiento (Regil, 2020).
- Permite adquirir, producir y transmitir un conjunto de datos sistematizados, con el menor costo posible (Arévalo, 2007).
- Con la gestión de información se busca calidad, exactitud y actualidad. Calidad significa que la información debe ser adecuada para el objetivo planteado de la persona que la obtiene. Exactitud, implica que esta información es la que realmente se necesita. Actualidad, indica que la información debe ser adecuada al momento en que se realiza la búsqueda (Arévalo, 2007).
- La información obtenida bajo este proceso es un recurso, un producto y un activo. Es un recurso, porque constituye un costo y debe obtenerse algún beneficio de ella; es un producto porque debe ser de calidad; y, es un activo por la necesidad en sí de obtenerla, gestionarla y utilizarla (Arévalo, 2007).
- La efectividad de la gestión de información depende de los flujos de información, que incluyen: la entrada, el almacenamiento, el procesamiento y la salida de información. La entrada consiste en ingresar los datos en el sistema digital, para que procese la información (búsqueda, acceso). El almacenamiento es el archivo de la información relevante obtenida en diversos formatos digitales. El procesamiento consiste en emplear la información para la toma de decisiones. La salida es la difusión de la información procesada a través del cumplimiento de tareas, exposiciones o decisiones ejecutadas (Arévalo, 2007).

Dimensiones

Las dimensiones de la gestión de información en entornos virtuales son tres, según el MINEDU (2017): análisis, organización y sistematización de información; los que se describen en los siguientes párrafos.

- Análisis de información. Implica la descomposición del objetivo de aprendizaje en componentes para iniciar la búsqueda de información; abarca la búsqueda y obtención de información (MINEDU, 2017; Real Academia Española, 2023).

La búsqueda de información según necesidades involucra la búsqueda en diversos entornos virtuales recomendados por el docente, el establecimiento de criterios de búsqueda con filtros, el acceso a entornos virtuales de software y hardware y la búsqueda en bases de datos aplicando filtros y criterios de consulta (MINEDU, 2016)

La obtención de información abarca el desarrollo de actividades de aprendizaje en plataformas virtuales para diversas áreas curriculares utilizando los menús emergentes, la descarga de material digital como libros y el registro de los datos obtenidos en hojas de cálculo o bases de datos (MINEDU, 2016).

- Organización de información. Implica la presentación de la información de forma clara y concisa; para ello son necesarios procesos de ordenamiento intencional y selección (MINEDU, 2017; Real Academia Española, 2023).

El ordenamiento intencional implica ordenar las aplicaciones y materiales digitales del entorno virtual según necesidades educativas, al tener más de una aplicación abierta; ordenar la información obtenida según su importancia, así mismo se debe ordenar y secuenciar información de hojas de cálculo o de bases de datos según necesidad (MINEDU, 2016).

El proceso de selección se realiza sobre la información que cumpla con los criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia (MINEDU, 2016).

- Sistematización de información. Permite la clasificación y almacenamiento de la información de forma eficiente, para su posterior recuperación o difusión (MINEDU, 2017; Real Academia Española, 2023).

La clasificación de información abarca la categorización de lo obtenido de diversas fuentes y entornos virtuales tras procesos de análisis y síntesis, bajo criterios de exactitud, contraste de veracidad con otras fuentes, consignando los autores de la información obtenida; también implica procesos de clasificación de los datos en tablas a nivel de hojas de cálculo (MINEDU, 2016).

El almacenamiento de la información implica la elaboración de resúmenes, desarrollo de tareas o presentaciones en diversos formatos, en los que deben citarse las fuentes de información con eficiencia y efectividad; así mismo, incluye el almacenamiento de problemas matemáticos resueltos o gráficos diseñados, tras aplicar una o varias funciones de cálculo en bases de datos (MINEDU, 2016).

Clasificación

La gestión de información del entorno virtual al igual que cualquier habilidad digital tiene tres niveles de dominio: básico, intermedio y avanzado; los que se detallan en seguida, según los planteamientos de Santa-Cruz et al. (2025).

- Nivel básico. Aplica la gestión de información en el entorno virtual nunca o casi nunca, por un bajo nivel de conocimiento.
- Nivel intermedio. La gestión de información en el entorno virtual se usa de forma regular y metódica; con una frecuencia de a veces, por un conocimiento a medias.
- Nivel avanzado. La gestión de información se aplica de forma frecuente, casi siempre y siempre en el entorno virtual, por un pleno conocimiento.

2.2.2 Uso del ChatGPT

Teoría

El ChatGPT se basa en el modelo de redes neuronales, cuyo pionero fue Rosenblatt en 1958; al crear el algoritmo perceptrón con una red neuronal simple (Ramírez, 2018). Este modelo, apila varias redes neuronales en capas, con la finalidad de lograr un aprendizaje automático, al imitar al cerebro humano; con toma de decisiones y reconocimiento de patrones (Lee, 2025).

El funcionamiento se da con una palabra como input, que accede a una capa de entrada, donde están características sin procesar; luego pasa a capas ocultas que transforman linealmente el input por las neuronas artificiales o nodos que contiene; luego, llega a la capa de output, donde se añade la activación no lineal y la predicción final (Lee, 2025).

Las redes neuronales requieren de constante entrenamiento, que permite estimar los pesos y sesgos correctos a partir de los datos, actualizando constantemente las ponderaciones, evitando la complejidad, porque esto conlleva a predicciones erradas (Lee, 2025).

En este sentido, es indispensable hablar de los Prompts, que son palabras, frases o preguntas que inducen una respuesta en el modelo de redes neuronales (input); si no son precisos o bien definidos, inducen al error; por ello, para asegurar el funcionamiento del modelo es necesario: tener un objetivo claro, dar un mensaje conciso, usando un lenguaje natural sin ambigüedades, bajo un contexto determinado, sin preguntas abiertas, teniendo incluso cuidado con el tono empleado si se realiza una conversación de voz (Morales-Chan, 2023).

Definición

El uso del ChatGPT, es la acción de ejecutar un programa informático equipado con inteligencia artificial generativa, que simula la conversación humana obteniendo como resultado la respuesta, tarea o información solicitada,

así como también, la continuidad de la conversación (Belcic y Stryker, 2025; Real Academia Española, 2023).

Es el empleo de un modelo de lenguaje de inteligencia artificial, que fue desarrollado por la empresa OpenAI, en el que se procesa el lenguaje natural oral o escrito dando como resultado respuestas o sugerencias, o tareas como escribir resúmenes, guiones, discursos, ampliar información, traducir y escribir códigos informáticos (Morales-Chan, 2023).

También se le puede definir como la utilización de un chatbot basado en inteligencia artificial, con capacidad de aprendizaje automático, procesamiento de gran cantidad de información, con outputs rápidos y precisos y potencial educativo

Beneficios

Pérez y Robador (2023) refieren que el ChatGPT, a nivel del sistema educativo presenta como principales beneficios: la automatización de tareas y el incremento de la eficiencia de enseñanza-aprendizaje, los que se describen a continuación.

- Automatización de tareas. Los estudiantes pueden encontrar respuestas rápidas y con cierto grado de precisión a sus interrogantes, proporcionar enlaces a recursos útiles y guiar a los estudiantes para la resolución de diversidad de problemas.
- Eficiencia en la enseñanza-aprendizaje. Este programa puede ayudar a los estudiantes a identificar formas correctas de escritura y definiciones que ayudan a comprender el idioma, en la corrección de escritos, producto de asignaciones, en la retroalimentación para el aprendizaje de idiomas como el inglés.

Limitaciones del uso

Considerando que esta tecnología no reemplaza la enseñanza humana, las limitaciones del uso del ChatGPT, están principalmente relacionadas al plagio, a la creación de falsa información, al facilismo y fomento de la ignorancia, así como las brechas para el acceso; los que se describen en los siguientes párrafos.

- El plagio. El ChatGPT puede dar como input las respuestas de diversos autores sin mencionar la fuente, depende del usuario buscar y citar al autor de esa idea; así mismo, la generación de resúmenes, traducciones u otras tareas puede ser una copia fiel de algún documento con derecho de autor, por lo que la posibilidad de plagio con el uso de ChatGPT es alta (Belcic y Stryker, 2025; Morales-Chan, 2023).
- La creación de falsa información. El ChatGPT no es infalible, sus respuestas dependen de la capacidad del programa y de los inputs o prompts que se emplean para ejecutarlo, lo que puede conllevar a respuestas erróneas o falsas (Morales-Chan, 2023).
- El facilismo y fomento de la ignorancia. Esto por la posibilidad de dependencia excesiva, que puede conllevar a estudiantes pasivos, sin pensamiento crítico, que crean todo lo que responde el ChatGPT, y que no contrasten esta información con otras fuentes, teniendo la sensación de conocer todo, cuando están sumergidos en la ignorancia (Belcic y Stryker, 2025; Pérez y Robador, 2023).
- Brechas en el acceso. Esto ocurre porque este programa tiene una versión gratuita con funciones limitadas, cuya brecha de acceso depende de contar con internet en la zona; pero también tiene otros planes de uso como el ChatGPT Plus, para investigación profunda; el ChatGPT Pro, con respuestas para preguntas difíciles; el ChatGPT Teams, para equipos de trabajo; el ChatGPT Enterprise, para empresas y el ChatGPT Edu, para colegios y

universidades (Belcic y Stryker, 2025; Pérez y Robador, 2023). Estos planes son de paga, por lo que la brecha de acceso a ellos es mucho mayor.

Dimensiones y medición

Al hablar de uso del ChatGPT, al igual que cualquier TIC, se consideran tres dimensiones: la frecuencia de uso, la utilidad dada y el contexto de uso (Tirado y Roque, 2019); los que se describen en seguida.

- Frecuencia de uso. Es la cantidad de tiempo que se dedica a la manipulación y aprovechamiento del ChatGPT, por día, semana o mes; a partir de ello, se puede clasificar en baja, regular y alta frecuencia de uso (Carrión, 2021).

La frecuencia de uso es baja, si se da menos de dos horas al día; es regular si se emplea de 2 a 4 horas; y es alta si se le dedica más de 4 horas por día (Carrión, 2021).

En caso de que los estudiantes no puedan precisar el tiempo también es conveniente dividir la frecuencia en nunca, 0 veces por semana; a veces, 1 a 2 veces por semana; casi siempre, 3 a 4 veces por semana; y siempre, de 5 a más veces por semana (Tirado y Roque, 2019).

- Utilidad dada. Es el tipo de uso que se le da al ChatGPT, que puede ser para: crear contenido (redactar artículos, podcasts, editar videos, crear publicaciones para redes sociales, redactar correos electrónicos), crear resúmenes de documentos extenso (con la explicación de temas complejos), buscar información, investigar empresas, crear planes de negocio, describir productos, identificar palabras clave para búsquedas, traducir idiomas, crear a partir de contenidos de redes sociales, dar consejos, crear imágenes, mantener una conversación oral, codificar y depurar códigos de programas informáticos (Belcic y Stryker, 2025). La escala de evaluación puede ser la misma que en la frecuencia de uso general (Tirado y Roque, 2019).
- Contexto de uso. Es el espacio físico donde se usa el ChatGPT, puede ser en el colegio, la casa o espacios públicos (Tirado y Roque, 2019).

2.3 Definición de términos

- Alumno. Es el individuo receptor de enseñanzas de parte de un docente o profesor (Real Academia Española, 2023).
- Análisis. Es la separación de un todo en sus componentes constituyentes para mejor comprensión (Real Academia Española, 2023).
- ChatGPT. Es un chat generativo preentrenado transformador, que se basa en el motor OpenAI GPT-3 (Armetrics, 2026).
- Contexto. Es el espacio donde se desenvuelve un ser vivo y aplica prácticas socio-culturales (MINEDU, 2016).
- Emblemático. Que es representativo de un tiempo o lugar (Real Academia Española, 2023).
- Entorno virtual. Son escenarios interactivos, virtualizados, ubicuos de híbridos, diseñados a partir de las TIC (MINEDU, 2016).
- Estudiante. Es el individuo que se dedica a aprender en instituciones formales o de forma autodidacta (Larousse Editorial, 2021)
- Frecuencia. Cantidad de veces que se repite un hecho por unidad de tiempo (Real Academia Española, 2023).
- Gestión. Es un conjunto de procesos que se han organizado para alcanzar un determinado objetivo (Chiavenato, 2019).
- Información. Es un conjunto de datos interrelacionados e interpretados (Arévalo, 2007).
- Organización. Es la reunión de datos de diversas fuentes con el fin de establecer un orden (Vanner, 2023).

- Sistematización. Es un proceso de clasificación de datos según criterios preestablecidos, para su posterior recuperación y uso (Ayala, 2023).
- Uso. Es la acción de emplear algo con un fin determinado (Real Academia Española, 2023)
- Utilidad. Es el uso que un individuo le da a un recurso, independientemente de su función (Tirado y Roque, 2019).

2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

La relación que existe entre el uso del ChatGPT y la gestión de la información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.

2.4.2 Hipótesis específicas

- La relación existente entre el uso del ChatGPT y el análisis de información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.
- La relación existente entre el uso del ChatGPT y la organización de la información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.
- La relación existente entre el uso del ChatGPT y la sistematización de la información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.

2.5 Variables

Las variables de estudio son dos: uso del ChatGPT y gestión de la información del entorno virtual.

- Variable 1 (X_1): Uso del ChatGPT. Es una variable cualitativa, con un nivel de medición ordinal, pues se clasifica en general y por dimensiones en: nunca, a veces, casi siempre y siempre.

Definición conceptual. Es la acción de ejecutar un Chatbot equipado con inteligencia artificial generativa; que simula la conversación humana, obteniendo una respuesta, tarea o información solicitada (Belcic y Stryker, 2025; Real Academia Española, 2023).

Definición operacional. Es la respuesta a un cuestionario ad hoc, sobre frecuencia de uso, utilidad dada y contexto de uso con una escala de cuatro alternativas de respuesta.

- Variable 2 (Y_1): Gestión de información en entornos virtuales. Es una variable cualitativa con nivel de medición ordinal; pues se mide con una escala de frecuencia de nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre, por dimensiones y en general.

Definición conceptual. Es el análisis, organización y sistematización de un conjunto de datos obtenidos en el entorno virtual, aplicando la ética, pertinencia y relevancia, según el tipo y nivel educativo del estudiante (MINEDU, 2016, 2017).

Definición operacional. Es la respuesta a un cuestionario ad hoc, sobre análisis, organización y sistematización de la información, con una escala de frecuencia con cinco alternativas de respuesta.

2.6 Operacionalización de variables

Variable	Definiciones	Dimensiones	Indicadores	Nº	Ítems	Índice	
Uso del ChatGPT	<p>Conceptual. Es la acción de ejecutar un Chatbot equipado con inteligencia artificial generativa; que simula la conversación humana, obteniendo una respuesta, tarea o información solicitada (Belcic y Stryker, 2025; Real Academia Española, 2023).</p> <p>Operacional. Es la respuesta a un cuestionario ad hoc, sobre frecuencia de uso, utilidad dada y contexto de uso con una escala de cuatro</p>	Frecuencia de uso	Número de veces por semana que se emplea el ChatGPT	1	¿Cuántas veces a la semana utiliza el ChatGPT?	Nunca (0 veces por semana)	
		Utilidad dada	Crea contenidos	2	¿Ha redactado artículos o trabajos escolares?	A veces (de 1 a 2 veces por semana)	
				3	¿Ha creado podcasts?		
				4	¿Ha editado videos?		
				5	¿Ha creado publicaciones para redes sociales?		
				6	¿Ha redactado correos electrónicos?	Casi siempre (de 3 a 4 veces por semana)	
				7	¿Ha creado contenidos con publicaciones de redes sociales?		
				8	¿Ha creado imágenes?		
				Hacer resúmenes de documentos	9	¿Ha hecho resúmenes de documentos extensos?	Siempre (de 5 a más veces por semana)
					10	¿Se ha hecho explicar de forma resumida temas complejos?	
				Realiza búsquedas de información	11	¿Ha usado el ChatGPT para buscar información?	
					12	¿Le ha pedido ayuda al ChatGPT para buscar información?	
				Traduce contenidos	13	¿Ha traducido contenidos que encontró en otro idioma?	
				Busca consejos	14	¿Ha buscado consejos?	
				Mantiene una conversación de voz	15	¿Ha entablado conversaciones de voz?	
				Investiga a entidades	16	¿Le ha preguntado sobre una empresa en particular?	
				Crea emprendimientos	17	¿Le has pedido que te haga un plan de negocios?	

Variable	Definiciones	Dimensiones	Indicadores	Nº	Ítems	Índice
	alternativas de respuesta.		Investiga productos	18	¿Le ha pedido que le describa algo que quiere comprar?	
			Codifica y depura códigos de programas informáticos	19	¿Le ha pedido que identifique errores en algún programa informático?	
		Contexto	Espacio físico en que se hace uso del ChatGPT	20	¿Con qué frecuencia usa el programa en el colegio?	
				21	¿Con qué frecuencia usa el programa en casa?	
				22	¿Con qué frecuencia usa el programa en espacios públicos como cabinas de internet u otros?	
Gestión de la información del entorno virtual	Conceptual. Es el análisis, organización y sistematización de un conjunto de datos obtenidos en el entorno virtual, aplicando la ética, pertinencia y relevancia, según el tipo y nivel educativo del estudiante (MINEDU, 2016, 2017). Operacional. Es la respuesta a un cuestionario ad hoc, sobre análisis, organización y sistematización	Análisis de información	Busca información en entornos virtuales según el objetivo establecido	1	Busco información en las plataformas virtuales o páginas web recomendadas por los profesores.	Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5)
				2	Aplico filtros en la búsqueda de información, según mi criterio.	
				3	Accedo a entornos virtuales referentes a hardware y software.	
				4	Busco información en bases de datos aplicando filtros, según mi criterio.	
			Obtiene información en entornos virtuales según el objetivo establecido	5	Desarrollo actividades de aprendizaje de diversas asignaturas en plataformas como PerúEduca	
				6	Utilizo los menús emergentes de las plataformas con facilidad.	
				7	Descargo material como libros o clases de las plataformas.	
				8	Registro datos en hojas de cálculo de Microsoft Excel.	
		Organización de la información	Aplica un orden intencional en la información obtenida	9	Ordeno las aplicaciones y archivos digitales, manteniendo más de una ventana abierta.	
				10	Ordeno la información obtenida según su importancia para realizar el trabajo escolar.	
				11	Ordeno los datos de hojas de cálculo de Microsoft Excel.	
				12	Elimino información que resulta dudosa o falsa.	

Variable	Definiciones	Dimensiones	Indicadores	Nº	Ítems	Índice		
	de la información, con una escala de frecuencia con cinco alternativas de respuesta.		Selecciona la información relevante al cumplimiento del objetivo propuesto	13	Selecciono la información más adecuada al trabajo escolar que realizo.			
				14	Conservo la información que me permitirá realizar bien y a tiempo, el trabajo o tarea escolar.			
		Sistematización de la información	Clasifica la información obtenida, respetando los derechos de autor	15	Analizo la información obtenida de diversas fuentes, para encontrar patrones comunes.			
				16	Sintetizo la información de diversas fuentes, para dar respuesta a la tarea escolar.			
				17	Verifico si mis ideas sintetizadas son adecuadas, comparándolas con libros físicos.			
				18	Consigno la información exacta que dé respuesta a la tarea o asignación escolar.			
				19	Menciono al autor de la información que he obtenido y el año en que la propuso.			
				20	Diseño tablas en Excel para clasificar los datos de las hojas de cálculo.			
				Almacena la información en un formato que permita la recuperación cuando sea necesario			21	Diseño archivos de resúmenes, tareas, asignaciones o monografías en diversos formatos (Word, PowerPoint, Excel, etc.)
							22	Los archivos de mis asignaciones tienen un tamaño adecuado.
		23	Los archivos consignan información de calidad.					
		24	Tengo una copia de respaldo de mis archivos de documentos, imágenes, hojas de cálculo, bases de datos, etc.					
		25	Almaceno archivos de matemática o estadística, en los que se aplica una o varias funciones de cálculo.					
		26	Almaceno archivos de bases de datos.					

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Ámbito temporal y espacial

El ámbito temporal de la presente investigación es el año escolar 2026; y el ámbito espacial corresponde a la I.E. “La Victoria de Ayacucho”, ubicada en el distrito de Ascensión, región Huancavelica.

Cabe resaltar que esta entidad fue creada el 14 de julio de 1831, como Colegio Superior de Ciencias y Artes, siendo emblemática en toda la región Huancavelica.

3.2 Tipo de investigación

Será básica, según el criterio de fines de investigación; pues se recopilará información para ampliar el conocimiento de las TIC, con respecto a la relación entre uso de ChatGPT y gestión de información del entorno virtual; así mismo, será una investigación por encuestas, con resultados teóricos, obtenidos por contraste de las hipótesis previamente planteadas, no tendrán una aplicación práctica inmediata (Martínez, 2020; Ñaupas et al., 2018; Valderrama, 2016).

3.3 Nivel de investigación

Será correlacional, pues se evaluarán las relaciones existentes entre las variables uso de ChatGPT y gestión de información del entorno virtual, sin fines de establecer causa y efecto; sólo se establecerá la relación en términos estadísticos de dirección y fuerza (Rodríguez, 2011).

3.4 Métodos de investigación

Como se han planteado las hipótesis a priori para su comprobación en la realidad objetiva, el método a emplear será el hipotético-deductivo, aplicando el

método descriptivo de encuesta, como método básico; pues se recopilará la información a través de la observación indirecta, con cuestionarios autoadministrados (Sánchez y Reyes, 2017).

3.5 Diseño de investigación

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2023), la investigación tendrá un diseño no experimental, porque se recolectará la información de cada alumno sin manipulación de variables, en su estado natural; así mismo, será transversal, porque se requerirá de una sola aplicación por cada instrumento en un momento determinado del tiempo (2026); y será correlacional porque se establecerá la relación entre las variables de estudio, luego de la obtención de datos de cada variable por separado. El esquema de este diseño se describe a continuación.

$$X_1 \text{ ————— } Y_1$$

Donde:

- X_1 es la variable 1, el uso del ChatGPT.
- Y_1 es la variable 2, la gestión de información en el entorno virtual.
- La línea que une ambas variables implica que el interés es la relación, sin implicancia de causa y efecto; sólo con la intención de estimar un coeficiente de correlación, posterior a la recolección de datos.

Bajo este diseño, el procedimiento de recolección de datos a seguir será:

- Gestión de permisos para la prueba piloto de los cuestionarios.
- Gestión de permisos para la ejecución de la investigación en la I.E. “La Victoria de Ayacucho”.
- Aplicación de los dos cuestionarios ad hoc.
- Codificación de datos.
- Elaboración de matriz de datos y tabulación.

3.6 Población, muestra y muestreo

La población estará conformada por 260 alumnos de quinto de secundaria matriculados en la I.E. “La Victoria de Ayacucho” durante el año lectivo 2026.

El tamaño muestral será de 155 alumnos de quinto de secundaria matriculados en la I.E. “La Victoria de Ayacucho” durante el año lectivo 2026; el que se estimó con la siguiente fórmula.

$$n = \frac{Z_{\alpha/2}^2 Npq}{e^2(N - 1) + Z_{\alpha/2}^2 pq}$$

Donde:

- N = Tamaño poblacional.
- n = Tamaño muestral.
- $Z_{\alpha/2}^2$ = Puntuación Z al cuadrado para el grado de significancia (5%)
- pq = Varianza máxima aceptada
- e^2 = Error muestral deseado al cuadrado

Reemplazando:

$$n = \frac{(1.96)^2 \times 260 \times 0.25}{(0.05)^2(259) + (1.96)^2 \times 0.25} = 155$$

El muestreo será probabilístico aleatorio simple; con tablas de números aleatorios; sobre las nóminas de matrícula.

3.7 Técnicas e instrumentos para recolección de datos

Para la variable uso de ChatGPT, se empleará la técnica de encuesta, a partir de la cual se diseñará un Cuestionario de Uso del ChatGPT; con tres dimensiones: frecuencia de uso, utilidad dada y contexto de uso; 22 ítems y cuatro alternativas de respuesta: nunca, a veces, casi siempre y siempre. Este cuestionario se someterá a pruebas de validez y confiabilidad, con el juicio de expertos y prueba piloto.

En cuanto a la variable gestión de la información en el entorno virtual, también se utilizará la técnica de encuesta y a partir de ella se diseñará un Cuestionario de gestión de la información en el entorno virtual; con tres dimensiones: análisis, organización y sistematización de la información, 26 ítems y una escala de frecuencia de cinco alternativas de respuesta: nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre. Este cuestionario, también se someterá al juicio de expertos y prueba piloto, para la estimación de la validez y confiabilidad.

3.8 Técnicas y procesamiento de análisis de datos

Para el análisis de datos, se empleará en primer lugar, la estadística descriptiva, a través del empleo de tablas de frecuencia simple y porcentual, de una y dos entradas; gráficos de columnas simples y apilados, diagramas de caja; así como medidas de tendencia central y dispersión.

Para el contraste de hipótesis general y específicas, se empleará la prueba de significancia del coeficiente Rho de Spearman, pues se ha planteado la medición de ambas variables en un nivel de medición ordinal.

Se empleará la hoja de cálculo Microsoft Excel 2019 y el programa IBM SPSS 26.0; para el análisis y procesamiento estadístico.

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Potencial humano

El potencial humano requerido para llevar a cabo la presente investigación estará conformado por el siguiente equipo.

- Investigador principal.
- Asesor.
- Profesional estadista.
- Personal para la encuesta.

4.2 Materiales y equipos

Los materiales y equipos que se requieren en la presente investigación se detallan en seguida.

- Materiales de escritorio. 1 millar de papel bond 75 g TA4; 1 memoria USB 128 GB; 10 lápices 2B; 10 lapiceros 033 de color azul; 10 correctores líquidos tipo lapicero; 10 fólderes plastificados tamaño oficio; 01 archivador grande TA4, 10 CD regrabables.
- Servicios. Paquete de internet, pasajes locales por 15 días; 310 fotocopias; 310 páginas de impresión a blanco y negro, traducción del resumen.

4.3 Cronograma de actividades

Se ha diseñado el cronograma de actividades, con el diagrama de Gant, con escala temporal semanal.

N°	Actividades	Febrero	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto						
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1	Presentación del proyecto	x																											
2	Aprobación del proyecto tras levantamiento de observaciones		x	x	x	x																							
3	Juicio de expertos para cada instrumento					x	x	x																					
4	Prueba piloto de los cuestionarios						x	x																					
5	Gestión de permisos para la ejecución							x	x																				
6	Recolección de datos con aplicación de instrumentos.									x	x	x	x																
7	Procesamiento y análisis de datos.												x	x	x	x													
8	Diseño del informe final o tesis.															x	x	x	x										
9	Aprobación de la tesis.																		x	x	x	x	x						
10	Sustentación de la tesis																										x	x	x

4.4 Presupuesto

Con base en el potencial humano y recursos requeridos se detalla el presupuesto en seguida.

Partida	Rubros	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario S/.	Costo Sub Total S/.
1	Potencial Humano				
1.1	Asesor	Asesoría	10	100.00	1000.00
1.2	Profesional estadista	Análisis	2	1000.00	2000.00
1.3	Personal para la encuesta	Encuesta	155	2.50	387.50
2	Materiales de escritorio				
2.1	Papel bond 75 g TA4	Millar	1	36.00	36.00
2.2	Memoria USB 128 GB	Unidad	1	50.00	50.00
2.3	Lápices 2B	Unidad	10	1.00	10.00
2.3	Lapicero 033 color azul	Unidad	10	2.50	25.00
2.5	Corrector líquido tipo lapicero 9 ml	Unidad	1	4.00	4.00
2.6	Folder plastificado T Oficio	Unidad	10	8.00	80.00
2.7	Archivador grande TA4	Unidad	1	15.00	15.00
2.8	CD 700 MB regrabable	Unidad	10	3.00	30.00
3	Servicios				
3.1	Internet	Paquete	1	80.00	80.00
3.2	Fotocopiado	Unidad	310	0.15	46.50
3.3	Impresión a blanco y negro	Unidad	310	0.20	62.00
3.6	Traducción del resumen	Página	1	200.00	200.00
3.7	Pasaje local	Unidad	15	6.00	90.00
3.8	Refrigerio de encuestador	Unidad	15	5.00	75.00
Presupuesto Total					4191.00

4.5 Financiamiento

La presente investigación será autofinanciada en su totalidad. El presupuesto de S/. 4191.00 será cubierto por el investigador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arévalo, J. A. (2007). Gestión de la información, gestión de contenidos y conocimiento. In *II Jornada de Trabajo del Grupo SIOU*. Universidad de Salamanca. http://eprints.rclis.org/11273/1/Jornadas_GRUPO_SIOU.pdf
- Arimetrics. (2026). *Qué es ChatGPT*. <https://www.arimetrics.com/glosario-digital/chatgpt>
- Ayala, R. (2023). *Sistematización y análisis de información*. Universidad Autónoma de México. <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-del-estado-de-mexico/sistemas-de-informacion/sistematizacion-de-la-informacion/55333634>
- Barrientos, N., Yáñez, V., Pennanen-Arias, C., y Aparicio, C. (2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales tendencias. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(4), 496–511. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8703858>
- Belcic, I., y Stryker, C. (2025). *¿Qué es ChatGPT?* IBM. <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/chatgpt>
- Canfran, C. (2023). *ChatGpt: una Herramienta de inteligencia artificial en el aula de secundaria* [Universidad Oberta de Catalunya]. <https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/11815df8-7815-4b67-8b23-d77d81e05e55/content>
- Carrión, R. V. (2021). Frecuencia de uso de las TIC y evaluación del perfil de competencias digitales en estudiantes de educación. *Ciencia Latina. Revista Multidisciplinar*, 5(4), 4120–4142. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.609
- Chiavenato, I. (2019). *Introducción a la teoría general de la administración* (10ª). Mc Graw Hill Education.
- Cotohuanca-Cruz, S. M., Arredondo-Zela, S. O., y Grández-Ventura, L. M. (2024). Uso del ChatGPT y el rendimiento académico en estudiantes de una

universidad privada. *Revista Eduser*, 11(1), 29–37.
<https://doi.org/10.18050/eduser.v11n1a3>

Faveron, K. (2026). *35 ChatGPT User Statistics for 2026: Users, Traffic, Demographics, Use Cases, and Work Adoption*. The Digital Elevator.
<https://thedigitalelevator.com/blog/chatgpt-statistics/>

Galán, J. (2024). *Gestión de la información: Modelo orientado a procesos de Choo*. Universidad Politécnica de Valencia. <https://riunet.upv.es/server/api/core/bitstreams/71a3427b-4ae9-4336-a2f9-ea7a2ad1e572/content>

Games, H. E. (2024). *Uso de ChatGPT en el aprendizaje del área de Comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Manuel Gonzáles Prada, Campoy, 2024* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/aca8ec74-6af8-464c-84c6-cadee9541d71/content>

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2023). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2ª). Mc Graw-Hill Interamericana.

Larousse Editorial. (2021). *Larousse. Diccionario general de la lengua española*. Larousse Editorial.

Lee, F. (2025). *¿Qué son las redes neuronales?* IBM. <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/neural-networks>

Mantari, M. A. (2025). *Gestión de la información en entornos virtuales y desempeño en la práctica profesional no presencial en estudiantes de Instituto Superior Pedagógico Público de Ica, 2021* [Universidad Nacional San Luis Gonzaga]. <https://repositorio.unica.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7c1681af-d706-4147-9579-a3b5d20d49b8/content>

Martínez, F. (2020). *El nuevo oficio del investigador educativo. Una introducción metodológica*. Consejo Mexicano de Investigación Educativa.

- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación del Perú.
- Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Acceder a educación a distancia - Aprendo en casa*. <https://www.gob.pe/8858-acceder-a-educacion-a-distancia-aprendo-en-casa>
- Ministerio de Educación del Perú. (2026). *Sobre nosotros*. PerúEduca. <https://www.perueduca.pe/#/home/quienes-somos>
- Morales-Chan, M. (2023). *Explorando el potencial de Chat GPT: Una clasificación de Prompts efectivos para la enseñanza*. Galileo University. <http://odoo014.soltecn.com/tesario/handle/123456789/1348>
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., y Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis (5ª)*. Ediciones de la U.
- Observatorio Nacional de Prospectiva. (2025). *Incremento del acceso a la educación por el uso de tecnología*. Centro Nacional de Planeamiento Estratégico. <https://observatorio.ceplan.gob.pe/ficha/t67>
- Organización de las Naciones Unidas. (2024). *Internet usage*. [https://data.un.org/_Docs/SYB/PDFs/SYB68_314_202511_Internet Usage.pdf](https://data.un.org/_Docs/SYB/PDFs/SYB68_314_202511_Internet_Usage.pdf)
- Paucar, Y. V. (2024). *Uso de las TIC y competencias digitales en los docentes de la UGEL Huaytará del nivel primario* [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e6436f4a-3f2b-4553-bd06-89fca1edeea3/content>
- Pérez, M. A., y Robador, S. E. (2023). El futuro de la educación universitaria con Chat GPT. *XVIII Congreso de Tecnología En Educación y Educación En*

Tecnología, 106–114. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/155869>

PerúEduca. (2025). *¿Cómo acceder al Aula Digital para Estudiantes en PerúEduca?* Ministerio de Educación del Perú. [https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/11387/Como acceder al aula digital para estudiantes en PeruEduca.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/11387/Como%20acceder%20al%20aula%20digital%20para%20estudiantes%20en%20PeruEduca.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pita-Briones, K. M., Jiménez-Pin, K. E., & Saldarriaga-Alvarado, I. P. (2025). Competencias digitales docentes frente a la inteligencia artificial educativa. *Digital Publisher*, 10(5), 900–916. [https://doi.org/10.33386/593dp.2025.5.3569 V10-N5](https://doi.org/10.33386/593dp.2025.5.3569%20V10-N5)

Ponjuán, G. (2011). La gestión de información y sus modelos representativos. Valoraciones. *Ciencias de La Información*, 42(2), 11–17. <https://www.redalyc.org/pdf/1814/181422294003.pdf>

Ramírez, F. (2018). *Historia de la IA: Frank Rosenblatt y el Mark I Perceptrón, el primer ordenador fabricado específicamente para crear redes neuronales en 1957*. Telefónica Tech. <https://telefonicatech.com/blog/historia-de-la-ia-frank-rosenblatt-y-e>

Rantes, C. L. (2022). *Gestión de los entornos virtuales para la mejora del desarrollo profesional de los docentes en una institución educativa de Lima* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ec4ddf3a-9f58-4afa-b27e-c47c0b2d819d/content>

Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la Lengua Española* (23^a). Real Academia Española.

Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/>

Regil, L. (2020). *Cultura digital. Paradojas y metáforas para participar en su construcción*. Universidad Pedagógica Nacional.

- Rodríguez, W. (2011). *Guía de investigación científica*. Asociación Civil Universidad de Ciencias y Humanidades.
- Romero, M. V. (2023). *Gestión de entorno virtual de aprendizaje y los conocimientos de informática en docentes de la Institución Educativa N ° 32137 Albert Einstein de Huaracalla de Ambo, Huánuco* [Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2e6d9c2e-c7f4-4c9d-bea7-fcaa4eb79a75/content>
- Sánchez, H., y Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la Investigación Científica* (5ª). Business Support Aneth S.R.L.
- Santa-Cruz, F. F., Reyes-Pastor, G. E., Salinas-Carranza, K. L., Sánchez-Abando, L. M., y Mercado-Alvarado, E. A. (2025). Competencia digital en educación básica: autopercepción del docente peruano. *Resiliencia Paradigmática*, 18(2), 88–96. <https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.673>
- Sistema de Gestión de la Calidad del Servicio Educativo. (2025). *Desempeño Pedagógico del Docente*. Ministerio de Educación Del Perú. <https://simon.minedu.gob.pe/>
- Suárez, A., Cruz, I., y Pérez, Y. (2015). La gestión de la información: Herramienta esencial para el desarrollo de habilidades en la comunidad estudiantil universitaria. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 72–79. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202015000200011
- Tirado, P. J., y Roque, M. del P. (2019). TIC y contextos educativos: frecuencia de uso y función por universitarios. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 31–47. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1135>
- Valderrama, S. (2016). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial San Marcos.
- Vanner, C. (2023). *¿Qué es la organización de datos y cómo puede beneficiar a su empresa?* Bizagi. <https://www.bizagi.com/blogs/digital-process-automation/>

es/que-es-la-organizacion-de-datos

Vilchez, J., y Ramón, J. Á. (2022). Retos digitales del profesorado en gestión de la enseñanza virtual de matemáticas. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(7), 390–408. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.7.26>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y la gestión de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026?</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y el análisis de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026? - ¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y la organización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026? - ¿Qué relación existe entre el uso del ChatGPT y la sistematización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026? 	<p>General:</p> <p>Establecer la relación que existe entre el uso del ChatGPT y la gestión de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estimar la relación que existe entre el uso del ChatGPT y el análisis de información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026. - Cuantificar la relación que existe entre el uso del ChatGPT y la organización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026. - Calcular la relación que existe entre el uso del ChatGPT y la sistematización de la información del entorno virtual en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.. 	<p>General:</p> <p>La relación que existe entre el uso del ChatGPT y la gestión de la información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026.</p> <p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La relación existente entre el uso del ChatGPT y el análisis de información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026. - La relación existente entre el uso del ChatGPT y la organización de la información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026. - La relación existente entre el uso del ChatGPT y la sistematización de la información del entorno virtual es significativa, en alumnos de una institución educativa secundaria de Huancavelica, durante el año 2026. 	<p>X₁: Uso de ChatGPT</p> <p>Y₁: Gestión de la información en el entorno virtual.</p>	<p>Tipo de investigación. Básica de encuesta.</p> <p>Nivel de investigación. Correlacional.</p> <p>Método de investigación. Hipotético deductivo; descriptivo (básico).</p> <p>Diseño de investigación. No experimental, transversal, correlacional.</p> <p>Población 260 estudiantes de 5° de secundaria de la I.E. “La Victoria de Ayacucho”, matriculados en el 2026.</p> <p>Muestra 155 estudiantes de 5° de secundaria de la I.E. “La Victoria de Ayacucho”, matriculados en el 2026.</p> <p>Muestreo. Probabilístico aleatorio simple.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos. Para ambas variables, la técnica será la encuesta con dos cuestionarios: de uso del ChatGPT y de gestión de información en el entorno virtual.</p> <p>Técnicas de procesamiento y análisis de datos. Se empleará la estadística descriptiva, con gráficos y tablas de distribución de frecuencia simple y porcentual, de una y dos entradas, con medidas de tendencia central y dispersión.</p> <p>Se contrastarán las hipótesis con la prueba de significancia del coeficiente Rho de Spearman,</p> <p>Se empleará la hoja de cálculo Microsoft Excel 2019 y el programa IBM SPSS 26.0; para el análisis y procesamiento estadístico.</p>

Anexo 2. Propuesta de instrumentos

CUESTIONARIO DE USO DEL ChatGPT

Mis saludos cordiales; el presente cuestionario tiene la finalidad valorar el uso del programa ChatGPT por los estudiantes del quinto año del Colegio “La Victoria de Ayacucho”. La información que proporcione será anónima y confidencial.

Código: _____ Fecha: ___/___/2026 Edad: _____ años Sección: _____

Internet en casa: Si () No ()

INSTRUCCIONES. En seguida, se le presentan una serie de preguntas sobre el uso del ChatGPT; ante las cuales debe marcar con un aspa (X) en el casillero que corresponda a la frecuencia con que realiza la acción; tomando en consideración que:

Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
0 veces por semana	1 a 2 veces por semana	3 a 4 veces por semana	De 5 a más veces por semana

Por favor responda sinceramente.

Nº	Acciones que has llevado a cabo con el ChatGPT por semana	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	¿Cuántas veces a la semana utiliza el ChatGPT?	0	1-2	3-4	5-+
2	¿Ha redactado artículos o trabajos escolares?	0	1-2	3-4	5-+
3	¿Ha creado podcasts?	0	1-2	3-4	5-+
4	¿Ha editado videos?	0	1-2	3-4	5-+
5	¿Ha creado publicaciones para redes sociales?	0	1-2	3-4	5-+
6	¿Ha redactado correos electrónicos?	0	1-2	3-4	5-+
7	¿Ha creado contenidos con publicaciones de redes sociales?	0	1-2	3-4	5-+
8	¿Ha creado imágenes?	0	1-2	3-4	5-+
9	¿Ha hecho resúmenes de documentos extensos?	0	1-2	3-4	5-+
10	¿Se ha hecho explicar de forma resumida temas complejos?	0	1-2	3-4	5-+
11	¿Ha usado el ChatGPT para buscar información?	0	1-2	3-4	5-+
12	¿Le ha pedido ayuda al ChatGPT para buscar información?	0	1-2	3-4	5-+
13	¿Ha traducido contenidos que encontró en otro idioma?	0	1-2	3-4	5-+
14	¿Ha buscado consejos?	0	1-2	3-4	5-+
15	¿Ha entablado conversaciones de voz?	0	1-2	3-4	5-+
16	¿Le ha preguntado sobre una empresa en particular?	0	1-2	3-4	5-+
17	¿Le ha pedido que le haga un plan de negocios?	0	1-2	3-4	5-+
18	¿Le ha pedido que le describa algo que quiere comprar?	0	1-2	3-4	5-+
19	¿Le ha pedido que identifique errores en algún programa informático?	0	1-2	3-4	5-+
20	¿Con qué frecuencia usa el programa en el colegio?	0	1-2	3-4	5-+
21	¿Con qué frecuencia usa el programa en casa?	0	1-2	3-4	5-+
22	¿Con qué frecuencia usa el programa en espacios públicos como cabinas de internet u otros?	0	1-2	3-4	5-+

CUESTIONARIO DE GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN EN EL ENTORNO VIRTUAL

Mis saludos cordiales; el presente cuestionario tiene la finalidad valorar la gestión de información en los entornos virtuales de los estudiantes del quinto año del Colegio “La Victoria de Ayacucho”. La información que proporcione será anónima y confidencial.

Código: _____ Fecha: __/__/2026

INSTRUCCIONES. En seguida, se le presentan una serie de situaciones sobre la gestión de información; ante las cuales debe marcar con un aspa (X) en el casillero que corresponda a la frecuencia con que realiza la acción; tomando en consideración que Nunca es 1; Casi Nunca es 2; A veces es 3; Casi siempre es 4 y Siempre es 5.

Nº	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Busco información en las plataformas virtuales o páginas web recomendadas por los profesores.	1	2	3	4	5
2	Aplico filtros en la búsqueda de información, según mi criterio.	1	2	3	4	5
3	Accedo a entornos virtuales referentes a hardware y software.	1	2	3	4	5
4	Busco información en bases de datos aplicando filtros, según mi criterio.	1	2	3	4	5
5	Desarrollo actividades de aprendizaje de diversas asignaturas en plataformas como PerúEduca	1	2	3	4	5
6	Utilizo los menús emergentes de las plataformas con facilidad.	1	2	3	4	5
7	Descargo material como libros o clases de las plataformas.	1	2	3	4	5
8	Registro datos en hojas de cálculo de Microsoft Excel.	1	2	3	4	5
9	Ordeno las aplicaciones y archivos digitales, manteniendo más de una ventana abierta.	1	2	3	4	5
10	Ordeno la información obtenida según su importancia para realizar el trabajo escolar.	1	2	3	4	5
11	Ordeno los datos de hojas de cálculo de Microsoft Excel.	1	2	3	4	5
12	Elimino información que resulta dudosa o falsa.	1	2	3	4	5
13	Selecciono la información más adecuada al trabajo escolar que realizo.	1	2	3	4	5
14	Conservo la información que me permitirá realizar bien y a tiempo, el trabajo o tarea escolar.	1	2	3	4	5
15	Analizo la información obtenida de diversas fuentes, para encontrar patrones comunes.	1	2	3	4	5
16	Sintetizo la información de diversas fuentes, para dar respuesta a la tarea escolar.	1	2	3	4	5
17	Verifico si mis ideas sintetizadas son adecuadas, comparándolas con libros físicos.	1	2	3	4	5

N°	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
18	Consigno la información exacta que dé respuesta a la tarea o asignación escolar.	1	2	3	4	5
19	Menciono al autor de la información que he obtenido y el año en que la propuso.	1	2	3	4	5
20	Diseño tablas en Excel para clasificar los datos de las hojas de cálculo.	1	2	3	4	5
21	Diseño archivos de resúmenes, tareas, asignaciones o monografías en diversos formatos (Word, PowerPoint, Excel, etc.)	1	2	3	4	5
22	Los archivos de mis asignaciones tienen un tamaño adecuado.	1	2	3	4	5
23	Los archivos consignan información de calidad.	1	2	3	4	5
24	Tengo una copia de respaldo de mis archivos de documentos, imágenes, hojas de cálculo, bases de datos, etc.	1	2	3	4	5
25	Almaceno archivos de matemática o estadística, en los que se aplica una o varias funciones de cálculo.	1	2	3	4	5
26	Almaceno archivos de bases de datos.	1	2	3	4	5