



ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS
VIRTUALES PARA LA INTERACCIÓN EN CLASES
CON ESTUDIANTES DEL IEST PÚBLICO,
HUARMACA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN GESTIÓN DE LA CALIDAD Y
ACREDITACIÓN EDUCATIVA**

Autor:

Bach. Pacheco Torres Fernando Rigoberto

<https://orcid.org/0000-0001-5156-5237>

Asesora:

Dra. Morales Angaspilco Jahaira Eulalia

<https://orcid.org/0000-0003-1944-7112>

Línea de Investigación:

Educación y Calidad

Pimentel – Perú

2023



ESCUELA DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN GESTIÓN DE LA CALIDAD Y
ACREDITACIÓN EDUCATIVA**

**PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES PARA
LA INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES DEL IEST
PÚBLICO, HUARMACA**

AUTOR

BACH. FERNANDO RIGOBERTO PACHECO TORRES

PIMENTEL – PERÚ

2023

**PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS
VIRTUALES PARA LA INTERACCIÓN EN CLASES
CON ESTUDIANTES DEL IEST PÚBLICO,
HUARMACA**

APROBACIÓN DE LA TESIS



Dr. Edgar Roland Tuesta Torres
Presidente del jurado de tesis



Dr. Vásquez Muñoz Antenor
Secretaria del jurado de tesis



Dra. Morales Angaspilco Jahaira Eulalia
Vocal del jurado de tesis

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien suscribe la **DECLARACIÓN JURADA**, soy egresado del Programa de Estudios de **Maestría en Ciencias de la Educación con Mención en Gestión de la Calidad y Acreditación Educativa** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro bajo juramento que soy autor del trabajo titulado:

**PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA
INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES DEL IEST PÚBLICO,
HUARMACA**

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán (CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación a las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Pacheco Torres Fernando Rigoberto	DNI: 40576742	
-----------------------------------	---------------	---

Pimentel, 01 de septiembre de 2023.

* Porcentaje de similitud turnitin: 17%

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO
9_ INFORME DE TESIS_FERNANDO RIGOBERTO_PACHECO_TORRES.docx

<small>RECuento DE PALABRAS</small>	<small>RECuento DE CARACTERES</small>
19566 Words	106344 Characters
<small>RECuento DE PÁGINAS</small>	<small>TAMAÑO DEL ARCHIVO</small>
69 Pages	184.6KB
<small>FECHA DE ENTREGA</small>	<small>FECHA DEL INFORME</small>
Sep 13, 2023 4:05 PM GMT-5	Sep 13, 2023 4:06 PM GMT-5

● 17% de similitud general
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Material citado

DEDICATORIA

Dedico este importante trabajo a mi esposa y a mis hijos por ser el principal cimiento y motivo para mi formación profesional, poniendo como ejemplo mis deseos de superación y por ser la fortaleza de cada paso que doy en busca de lograr mejores aprendizajes.

Gracias a Dios por concederme una hermosa familia llena de valores y virtudes.

A mi madre por su apoyo moral e incondicional por el amor y la preocupación que hace en el día a día por ver cumplir mi meta trazada y por su gran cariño, amor y paciencia en cada momento de mi vida.

Fernando

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por permitirme cada día seguir avanzando en el deseo de mi superación profesional y por la vida que me concedes para disfrutar lo maravilloso que es la vida y las grandes oportunidades que nos brinda en cada momento, gracias a mi familia por su insistencia de seguir hacia adelante y poder culminar el desarrollo de la presente tesis.

No ha sido fácil emprender este camino y llegar al término del mismo, pero gracias a su inmensa bondad, su amor y su apoyo he podido lograr mi meta trazada.

Agradezco infinitamente y hago llegar mi más cálido afecto a ustedes mi querida familia.

Fernando

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo elaborar un programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del IEST Público Huarmaca; dicho programa contribuye a la formación de los estudiantes en el manejo de la plataforma de recursos educativos institucional. La población en estudio está conformada por 200 estudiantes y 12 docentes de los programas de estudio de Enfermería Técnica y Producción Agropecuaria. El tipo de investigación aplicada, conlleva a la formación de entornos virtuales, que direcciona en la solución al problema. Como técnica se utilizó la encuesta y como instrumento un cuestionario de interrogantes que permitió verificar el nivel de conocimiento de los estudiantes en el manejo de entornos virtuales específicamente de la plataforma de recursos educativos ERP Institucional, las mismas que han sido validadas a través de Shapiro Willk obteniendo como resultado que $p= 0.05$ donde se rechaza la hipótesis H_0 . Como resultados mostraron que los estudiantes en todas sus dimensiones se encuentran en un nivel de medio a regular en el manejo de entornos virtuales. En conclusión, el programa de formación en entornos virtuales contribuye a una mejor interacción a través de la plataforma ERP, por lo que se reveló la necesidad de aplicar el programa de formación en entornos virtuales, para desarrollar la Interacción en clases.

Palabras Clave: aprendizaje, entorno, estudiante, formación, programa.

ABSTRACT

The objective of this research work was to develop a training program in virtual environments for interaction in classes with students from the Public IEST Huarmaca; This program contributes to the training of students in the management of the institutional educational resource platform. The study population is made up of 200 students and 12 teachers from the study programs of Technical Nursing and Agricultural Production. The type of applied research leads to the formation of virtual environments, which directs the solution to the problem. As a technique, the survey was used and as an instrument a questionnaire of questions that allowed verifying the level of knowledge of the students in the management of virtual environments specifically of the Institutional ERP educational resource platform, the same ones that have been validated through Shapiro Willk obtaining as a result that $p= 0.05$ where the hypothesis H_0 is rejected. As results, they showed that the students in all their dimensions are at a medium to regular level in the management of virtual environments. In conclusion, the training program in virtual environments contributes to a better interaction through the ERP platform, which revealed the need to apply the training program in virtual environments, to develop interaction in classes.

Keywords: learning, environment, student, training, program.

ÍNDICE

Carátula.....	i
Aprobación del Jurado.....	iii
Dedicatorias.....	iv
Agradecimientos	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT	vii
Índice	ix
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras	x
I. INTRODUCCIÓN	11
1.1 Realidad Problemática.	11
1.2 Trabajos Previos.....	16
1.3 Teorías relacionadas al tema	23
1.3.1 Teorías relacionadas al tema.....	23
1.3.2 Determinar las tendencias históricas.....	29
1.3.3 Programa de Formación en entornos virtuales	39
1.3.4 Marco Conceptual.....	40
1.4 Formulación del Problema.	45
1.5 Justificación e importancia del estudio.	45
1.6 Hipótesis.....	48
1.7 Objetivos	49
1.7.1 Objetivos General	49
1.7.2 Objetivos Específicos	49
II. MATERIAL Y MÉTODO.....	50
2.1 Tipo y Diseño de Investigación.	50
2.2 Población y muestra.	51
2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	53
2.4 Procedimientos de análisis de datos.....	55
2.5 Criterios éticos.	55
2.6 Criterios de Rigor científico.....	56
III. RESULTADOS.....	57
3.1 Resultados en Tablas y Figuras.....	57
3.2 Discusión de resultados.....	63

3.3 Aporte práctico.....	65
...3.3.1 Construcción del Programa de Formación en entornos virtuales	66
....3.3.2 Fundamentación del Programa de Formación en entornos virtuales.....	66
.....3.3.3 Estructura del Aporte Práctico.....	68
.....3.3.4 Objetivo General del Programa de Formación en entornos virtuales	70
.....3.3.5 Planeación Estratégica.....	70
..... 3.3.6 Instrumentación.....	77
..... 3.3.7 Evaluación.....	81
.....3.3.8 Presupuesto por Etapa.....	83
3.4 Aplicación del Programa de Formación en entornos virtuales	85
3.4.1 Corroboración estadística de las transformaciones logradas.....	85
IV. CONCLUSIONES.....	87
V. RECOMENDACIONES.....	88
VI. REFERENCIAS	89
Anexos.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Diseño de investigación</i>	51
Tabla 2. <i>Universo</i>	52
Tabla 3. <i>Población</i>	52
Tabla 4. <i>Muestra</i>	52
Tabla 5. <i>La interacción en clases con estudiantes</i>	58
Tabla 6. <i>Resumen de la Variable interacción en clases con estudiantes</i>	62
Tabla 7. <i>Presupuesto de la etapa 1 Dimensión comunicativa</i>	83
Tabla 8. <i>Presupuesto de la etapa 2 Dimensión Pedagógica</i>	83
Tabla 9. <i>Presupuesto de la etapa 3 Dimensión de incorporación de recursos educativos</i> ...84	
Tabla 10. <i>Resumen de las transformaciones logradas</i>	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Dimensión comunicativa</i>	59
Figura 2. <i>Dimensión Pedagógica</i>	60
Figura 2. <i>Dimensión de Incorporación de Recursos Múltiples</i>,,,,,,.....	61

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática.

La educación ha dado espontáneos y valiosos cambios por haberse presentado la expansión del virus COVID 19, se dieron diversos cambios con la implementación del desarrollo de las actividades educativas de manera virtual o trabajo remoto para que los principales actores educativos, tales como los estudiantes, padres y madres de familia deben interactuar buscando estrategias para mantener dicha interacción o comunicación fluida entre los mismos.

La interacción en las clases virtuales y la planificación y adecuación de las actividades de aprendizaje nos permiten llegar a importantes logros de desarrollo de las competencias de los estudiantes y nos conllevan a la continuidad educativa. Los desarrollos de las competencias diseñadas de acuerdo al currículo nacional educativo nos permiten lograr un buen perfil de los egresados de cada nivel y grado académico de los estudiantes.

Desde hace años pasados se habló de una educación transmitida por medio de aplicativos llamadas herramientas tecnológicas de comunicación, lo que permitiría una nueva forma de comunicación y por ende nueva forma de llevar la educación a los estudiantes, a partir de allí ya se ha venido introduciendo la nueva forma de introducir la educación virtual lo que en gran parte nos facilita llegar a lugares muy distantes y de forma inmediata a nuestros estudiantes, aplicando los diferentes medios de comunicación como la radio, la telefonía y la televisión, a lo cual hoy en día ya se planteó y se ejecutó para desarrollar las actividades educativas en las instituciones de la educación básica regular, educación básica alternativa, educación básica bilingüe, de este modo nos permitió enfrentar un gran reto con excelentes oportunidades de nuevos aprendizajes a los actores principales de la educación como son los estudiantes, docentes y las familias.

Esta modalidad de educación virtual ya se venía aplicando en las universidades, institutos superiores y centros de preparación ocupacional, sin haberse experimentado tan devastador problema de salud a causa de la propagación del COVID 19.

Esta enseñanza virtual se transmite por medio de herramientas tecnológicas comunicativas que nos permiten diseñar, adecuar y proponer el mejor medio adecuado por las apps y lograr la interacción más profunda e importante para la búsqueda de los mejores resultados de logro académicos educativos.

Cabe señalar que las apps están cada vez más diseñadas para el mejor aprovechamiento de los actores educativos, y brindar oportunidades de manejo y aprendizaje colaborativo entre los usuarios de la educación.

Al realizar un diagnóstico fáctico de los logros de aprendizaje en los estudiantes de una institución educativa de nivel superior no universitaria de una zona rural llamada distrito de Huarmaca, se observa como **manifestaciones** que al experimentar el desarrollo de las clases virtuales:

- Bajos niveles de interacción en plataformas virtuales en el desarrollo de las sesiones de clase.
- Desconocimiento del manejo de las Técnicas de Información y comunicación en los estudiantes
- Bajos niveles de logro de competencias y capacidades de los estudiantes.
- Altos niveles de deserción de los estudiantes en los programas de estudio de Enfermería técnica y Producción agropecuaria.
- Deficiencia de recursos económicos en los estudiantes para acceder a las redes de internet
- Ausencia de implementación de programas por parte del Ministerio de Educación para acceder a redes de comunicación
- Insuficiencia del uso de las Técnicas de información y comunicación en los estudiantes.
- Limitaciones en el acceso a internet para el logro de las competencias en los estudiantes.

Estos aspectos se expresan en el **problema de investigación:** Insuficiencias en el proceso de formación en entornos virtuales, limita, **la interacción en clases con estudiantes.**

El problema presentado es portador de una **contradicción epistémica** inicial, en la relación entre la intencionalidad formativa y su sistematización pedagógica.

De la aplicación de los instrumentos de recolección de datos se determina como **causas** del problema antes planteado:

- Insuficiencia de conocimientos previos en el uso de las Técnicas de Información y comunicación para el logro de competencias para el desarrollo del **proceso de formación en entornos virtuales.**

- Limitaciones prácticas en el desarrollo del **proceso de formación en entornos virtuales** en servicio que ayuden a disminuir los niveles de deserción de los estudiantes.
- Escasos referentes teóricos y prácticos en el **proceso de formación de entornos virtuales**.
- Limitado conocimiento de los estudiantes en el uso de las Técnicas de Información y Comunicación para el logro de competencias y capacidades en el desarrollo del **proceso de formación en entornos virtuales**.
- Deficiente capacitación a los estudiantes para el desarrollo del **proceso de formación en entornos virtuales** en los estudiantes.

Estas causas sugieren profundizar en el estudio del **Proceso de Formación en Entornos Virtuales, objeto de la presente investigación**. Lo que nos permitirá un mejor aprovechamiento de las herramientas tecnológicas y así mismo del tiempo para lograr un mejor desarrollo de competencias digitales y cognitivas.

Al respecto, sobre el proceso de formación en entornos virtuales autores como: Gomes & Oliveira (2021), menciona que en los últimos años la educación superior ha venido experimentando cambios con lo que los estudiantes encuentran una manera fácil de poder resolver problemas complejos y a través de ello la reducción del tiempo y la economía en el que se ha convertido para formarse profesionalmente a través de la educación a distancia con el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

Garrison y Anderson (2020), han logrado a través de un buen tiempo de investigación el uso de los espacios interactivos en línea han permitido la importancia en el desarrollo del aprendizaje de sus entes en diferentes comunidades logrando la reflexión y un buen discurso crítico facilitando de ese modo todo tipo de investigación.

Salmon (2020), nos habla que a los docentes en la actualidad se vienen preparando de acuerdo al avance de la tecnología los mismos que hacen un alto dominio de los diferentes espacios virtuales, lo que va a facilitar la orientación y el cumplimiento de la función de orientación tutorial e investigativa

Aparicio y Ostos (2021), mencionan que los entornos virtuales son de gran ayuda para el desarrollo del proceso de evaluación formativa contribuyendo de ese modo a un mayor logro de los aprendizajes.

Aparicio y Ostos (2021), también hacen mención que el desarrollo de los campos pedagógicos muestra su aparición a través de la virtualidad en situaciones y temporadas difíciles, por lo que a través de ello se puede planificar, organizar y desarrollar el proceso de enseñanza de aprendizaje.

Moni, et, al. (2020). Nos habla que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla con el apoyo de las tecnologías y el uso de los diferentes recursos de carácter educativo y tecnológico, con el que permite acceder a información profunda y relevante y de manera permanente.

Contreras y Garcés (2019), los espacios virtuales de interacción y de formación virtual son comprendidos como ambientes que facilitan el proceso de comunicación y desarrollo de conocimientos con los estudiantes, simultáneamente haciendo uso de las app y plataformas de interacción y comunicación virtual.

Mejía (2019), sostiene que el espacio virtual contribuye a un mejor desarrollo en los pasos a seguir en la enseñanza constituyéndose de manera personalizada el conocimiento, motivo por la cual se necesita de un conocimiento básico por parte de los estudiantes. Los límites de tiempo permiten que el desarrollo de tareas actividades y evaluaciones los estudiantes logren completarlos en las fechas establecidas.

Díaz y Castro (2017), está convencido que los entornos virtuales deben tener elementos básicos para una mejor comunicación como novedades, tareas, foros, chats en tiempo real para interactuar con el tutor y compañeros, además de correo electrónico, intercambio de ficheros estos espacios van a permitir resolver dudas y consultas en el desarrollo del proceso de interacción.

Silva (2017), nos explica que el campus virtual comunicativo o de aprendizaje virtual nos es cada día más indispensable para desarrollar las competencias de aprendizajes entre los grupos de trabajo y educativos, en las cuales estamos inmersos toda la sociedad

educativa y particular, que por este medio se obtiene grandes logros y avances en los diversos aspectos de la vida cotidiana.

Según Maraza (2016), nos da a conocer que, si hablamos de entornos virtuales, esto es muy importante porque a partir de ello lograríamos un mejor estilo de adquisición de conocimiento el cual se constataría con la interacción del equipo de trabajo como un conjunto de participaciones y aprovecharíamos mejor nuestro tiempo, para lo cual sería muy ameno y fructífero el logro de competencias de aprendizaje.

No obstante, a lo descrito por estos autores, sobre el proceso de formación en entornos virtuales; se aprecia que aún son insuficientes los referentes prácticos en cuanto a la sistematización de la dinámica del proceso de formación en entornos virtuales, teniendo en cuenta la sistematización, el diagnóstico, la fundamentación teórica, el desarrollo de actividades, su apropiación y la generalización para el desarrollo de la interacción en clases en los estudiantes del IST Público, Huarmaca; lo que constituye la **inconsistencia teórica**.

De ahí que el **campo de la investigación** sea: la **dinámica del proceso de formación en entornos virtuales**.

1.2. Trabajos Previos

A nivel mundial:

La práctica, manejo y uso de los medios tecnológicos, hace que el desarrollo social de la comunidad internacional de un alcance muy valioso y significativo dentro del sistema educativo principalmente, lo cual hace que la modernización y actualización sea constante y dinámica, ya que esto nos da un largo alcance al nuevo sistema educativo cambiante y sostenible a nivel mundial, principalmente en América Latina, América del Norte y el país europeo.

La sociedad actual y globalizada, hoy en día ha permitido grandes cambios principalmente en la educación, la cual estamos obligados a insertar las transformaciones continuas que se dan a través del uso de herramientas tecnológicas que nos están permitiendo la ciencia y la tecnología para aprovechar de manera responsable y obligatoria para conectar al mundo globalizado con el propósito de impartir y recibir nuevos

aprendizajes dentro del desarrollo de competencias colaborativas y comunicativas con fines educativos.

Así mismo como los entornos virtuales han tenido aceptación también existen controversias al respecto por una parte de la sociedad que aún no comprenden la importancia; estos manifiestan la poca ayuda que nos genera sobre todo algunos programas recién puestos en práctica, y que aún existe un considerable desconocimiento del uso adecuado, consideran que no se logra un buen logro de competencias debido a que involucra muchos factores que no nos permiten llegar adecuadamente a los actores educativos ya que para lograrlo deberíamos contar involucramiento de varios factores de cambio de protocolos pedagógicos y didácticos en la presentación y adquisición de la información, en las competencias requeridas tanto para el docente y para el estudiante, en el cambio de roles, entre otros.

Hay diferentes formas de trabajo con entornos virtuales, ya que existen múltiples plataformas que nos otorgan sus servicios y capacidades para buscar de manera voluntaria cada usuario su mejor atracción y modo de servicio que haga sentir satisfecho en el trabajo virtual que se proponga a fin de cumplir con las exigencias que nos acercan hasta este siglo XXI.

En efecto, el uso de los diferentes entornos virtuales nos conlleva a considerar nuevas estrategias de trabajo virtual que nos ayudara a concertar nuevos conocimientos colaborativos y de interacción de nuevos aprendizajes educativos. Esta estrategia de aprendizaje nos va a permitir el desarrollo de competencias de aprendizaje en los estudiantes, docentes y familias educativas que nos van ayudar a desarrollar el conocimiento científico por medio del pensamiento crítico y reflexivo, mediante una actitud autónoma que nos conlleva a la nueva sociedad con conocimientos de desarrollo autónomo.

La puesta en práctica de las estrategias de enseñanza por medio de plataformas digitales a partir de los años 90, nos ha permitido que cada día se desarrolle y se explore nuevas plataformas acordes con la necesidad de la sociedad con proyección al siglo XXI, el cual hoy en día toda la sociedad en todos los campos académicos y profesionales, nos es muy importante y de mucho valor académico y de preparación para enfrentar los cambios continuos que la sociedad afronta.

Al inicio de los primeros meses del año 2020, se implementaron medidas de seguridad sanitaria para evitar la aglomeración de personas en diferentes espacios físicos con el propósito de reducir la propagación del COVID -19 en todo el mundo. Las instituciones educativas se consideraron focos potenciales de transmisión masiva del virus y se optó por cerrarlos. En principios del mes de abril, cuando ocurrió el pico más alto de contagios en nuestro planeta, se consideraron las medidas de aislamiento social, dado así que en 194 países donde se ha interrumpido la presencialidad educativa prácticamente 1600 millones de estudiantes, siendo el 91,3% del total, se encontraban afectados por el cierre de las escuelas, siendo esto un notorio cambio en la educación.

Cano y Hernández (2021) exploran la conexión instructiva en condiciones virtuales y que estas funcionan con la correspondencia de datos basados en texto, audibles y visuales, su enganche transitorio o extremadamente duradero, simultáneamente, o en asombrosa correspondencia mundana y no concurrente, o sin correspondencia breve, para ayudar al aprendizaje a distancia.

Rodríguez (2020) En su exploración sobre la interacción en clases virtuales en Entornos Educativos en Bachillerato y Programas Específicos de Atención a la Diversidad: Plan educativo Programas de Diversificación, Programa de Integración y programa SAI". La utilización de escenarios virtuales se considera como activos instructivos, estos emergen decididos a comprender, en caso de que llegue al siguiente nivel, lo que, es más, hacer que la educación y el aprendizaje sean más competentes a través de condiciones virtual. La mayoría de los educadores se dedican a la utilización de la técnica. La autoevaluación de esta etapa. En la revisión de los educadores sobre sus suplentes que utilizaron esta etapa, mencionaron que más del 90% de sus alumnos tuvieron un resultado positivo o muy positivo hacia el escenario.

Lucero et al. (2020), presentan un modelo para la evaluación en la interacción en clases virtuales, necesitando probar la factibilidad de un marco de evaluación para la enseñanza virtual, sin el requisito de presencialidad. del estudiante, así como el giro de los acontecimientos y las mejoras de los marcos de e-learning. La mayoría de los estudiantes se han sentido muy satisfechos y observan la inteligibilidad de los objetivos y el contenido caracterizados por el curso. Con el objetivo de crear actualizaciones en los marcos de e-learning, los resultados garantizan el nivel de cumplimiento de los estudiantes, logrando avances en algunos aspectos vitales para una educación mucho más exitosa, menos

memoria, oficinas para el transporte ideal de los recados de los estudiantes. es más, un marco de evaluación que no debe estar de acuerdo constantemente, los ejercicios son valorados, así como las actividades, conexiones, reuniones y ejercicios.

González, et al. (2021), La experiencia de los docentes en el área de educación física en México concluyó de las dificultades que había para la interacción con los estudiantes, se aplicó un modelo de enseñanza de manera virtual y de aula invertida, donde la evaluación fue un reto complejo y remarcaron la necesidad grande de los conocimientos en herramientas de formación tecnológica y capacitaciones en pedagogía con estrategias involucradas con el sistema digital.

Eyzaguirre et al. (2020). En su artículo Educación en tiempos de pandemia: manifiesta de hacer el llamado a las autoridades después de haber disminuido los casos en la pandemia solicitaban la presencialidad para el desarrollo de las sesiones de clase presenciales para evitar que afecte a la población infantil y juvenil en Chile considerados más de 3.5 millones de niños y jóvenes, también indica que esto ayudaría a evitar los riesgos derivados de ello, y el incremento de las brechas de aprendizaje y de la deserción escolar

Valero-Cedeño et al. (2020), Nos hacen mención de los retos de la educación a distancia en el desarrollo del proceso e enseñanza aprendizaje, sobre todo en periodos pandémicos, poniendo a la mano el uso de tecnologías y la aplicación de diversas estrategias y métodos que permitan enfrentar este periodo de confinamiento.

Fundación Wiese, (2020), Según la UNESCO, 113 países en el mundo paralizaron sus actividades de manera temporal con la finalidad de poner a salvo la salud de sus involucrados ante estos hechos los maestros necesitan estar capacitados sobre todo en el manejo de herramientas tecnológicas que están a disposición dentro del mundo informático.

UNICEF (2021) según la UNICEF durante el periodo de pandemia se estima que un promedio de 40 millones entre niños y niñas abandonaron sus centros de estudio ante esta situación la UNESCO lanzó en marzo de 2020 la Coalición Mundial para la Educación, con el propósito de disminuir las brechas y en la medida de las posibilidades los estudiantes puedan tener interacción con sus docentes, esto conlleva a que los maestros busquen capacitarse y aprender para aplicar estrategias que haga posible la educación virtual haciendo uso de diferentes estrategias y herramientas que nos facilita el mundo digital

En Colombia y Perú, la práctica de manejo y el uso de medios tecnológicos hace que el estudiante de los diferentes niveles educativos permite que los actores educativos muestren afectividad, colaboración y desarrollo de competencias educativas que conlleva a mejoras educativas y participativas entre los mismos.

Todas las opiniones vertidas hechas por medio de las investigaciones mencionadas anteriormente destacan la importancia de tener un gran acercamiento lógico al modo de ver el proceso de enseñanza por medio de la estrategia del uso de los espacios virtuales, estos se logran con la actividad de la interacción entre los actores educativos de diferentes campos profesionales más aun en el campo educativo, la interacción por medio de los espacios educativos nos permiten desarrollar competencias de aprendizajes e interactuando en equipos colaborativos por medio de la comunicación activa entre los mismos, desarrollando el pensamiento crítico- reflexivo y conllevando a los actores a desarrollarse de manera autónoma.

Los espacios virtuales, son de mayor importancia y fluidez a nivel de los diferentes entornos sociales, ya que teniendo facilidades de uso y manejo estos se convierten en más próximos al entorno social de diferentes ángulos que queremos organizarlos.

En el Perú:

En este país la población educativa al inicio del año 2020 por la propagación del virus COVID 19, han visto el inicio del año escolar perjudicado por la terrible pandemia, lo cual permitió a las autoridades organizar protocolos para enfrentar diferentes dificultades que se presentaban en el transcurso de los próximos días de año, considerándose una emergencia sanitaria.

Pues a partir de ello los principales protocolos fueron el de hacer uso de estrategias de educación a distancia o virtual, lo que para todos en un inicio pensamos que era remoto y con mucha dificultad para llegar a todos los estudiantes de todas las regiones; pero aun así se implanto la estrategia de Aprendo en casa, la cual fue implementada por el ministerio de educación y puesta a disposición de los maestros peruanos para poder adecuar, acondicionar y adaptar a los diferentes contextos de la realidad de los estudiantes de nuestro querido Perú, los cuales al finalizar el año nos permitió reconocer el logro de nuevos aprendizajes y el desarrollo de las competencias que nos deja como nuevas enseñanzas en todos los actores educativos.

Gómez-Arteta y Escobar – Mamani (2021), A través de su trabajo de investigación denominada educación virtual en tiempos de pandemia, han podido investigar el incremento de la desigualdad social en el Perú y tener un conocimiento claro con respecto a la realidad de la educación remota encontrando también las grandes desigualdades sociales generadas en este periodo pandémico dado en el año 2020.

Salirrosas et al. (2021) nos hablan en su trabajo de investigación la deficiente labor de los maestros peruanos por falta de conocimiento en el manejo de herramientas digitales como parte importante que permita cumplir el proceso de enseñanza aprendizaje, todo ello en el periodo de confinamiento a raíz del Covid 19. También el ministerio de Educación puso a disposición la propuesta digital aprendo encasa dada a través de radio y televisión para los años 2020 y 2021, poniendo como objetivo prioridad estratégicamente el análisis de contenido.

Llatas (2019) nos habla de los estudios realizados a docentes en una institución educativa en Trujillo durante el periodo de confinamiento año 2019 permitió determinar las relaciones de los docentes entre las diferentes herramientas tecnológicas y el trabajo pedagógico de cada uno de los maestros encontrando que no todos los maestros se encontraban preparados para desarrollar actividades de aprendizaje de manera virtual.

Truco y Palma, (2020) nos hace mención referente al avance tecnológico que, desde la llegada de la computadora, el internet y dispositivos digitales hay la imperiosa necesidad de hacer uso de las técnicas de información y comunicación y que se debe de incorporar en los sistemas educativos ya que plantea que los docentes deben de estar a la vanguardia de la tecnología para su utilización con mayor énfasis en el futuro.

Locales

Yovera (2021) nos habla en su trabajo en una institución educativa de la Quemazón – San Juan de Bigote Piura del desempeño del trabajo a distancia que realizaban los maestros y la interacción que tienen con los estudiantes en el desempeño de la labor docente concluyendo que los maestros enviaban sus actividades diarias y recibían de parte de los estudiantes a través de redes sociales y siendo deficiente que complemente la orientación por parte del maestro no encontrando una estrategia para poder medir los aprendizajes de los estudiantes.

Cabrejos (2021) en su tesis trabajo de investigación, Conocimiento situacional de los agentes educativos para la gestión directiva durante COVID – 19. Caso: Promotora Educativa Privada – Piura, nos habla de las dificultades que se tiene cuando se realizan los cambios directivos de una organización y mucho más compleja cuando se vive una etapa de confinamiento social a raíz de la pandemia se resalta lo importante que es la dirección de los promotores educativos así mismo su temor en estas circunstancias por el contagio propio y el de su entorno, en los estudiantes el temor de contagiarse y asumir retos en el manejo del uso de las tecnologías digitales.

Atarama (2020), Nos habla en su trabajo de investigación referente a la educación virtual en tiempos de pandemia esta enfermedad llego haciendo un rotundo cambio en la educación resalta también de las diferentes personalidades que estuvieron en primera línea como los profesionales de la salud para enfrentar esta pandemia y no ha sido la excepción el sector educación el mismo que su respuesta tuvo que ser inmediata para enfrentar esta crisis. Se tuvo que implementar la educación de manera remota donde los estudiantes pasaron a ser los principales protagonistas y el maestro garantiza el cumplimiento de los principios de aprendizaje. El docente tiene que aplicar estrategias que permitan evaluar el logro de las capacidades aplicadas con vocación para lograr una mejor interacción con los estudiantes y cumplir con el proceso de enseñanza aprendizaje.

De Lama (2020) en su trabajo de investigación entornos virtuales en el desarrollo de competencias académicas en estudiantes del EST Vicus de Chulucanas (Piura) en el programa de enfermería técnica, se determina la relación que hay entre los entornos virtuales de aprendizaje y el avance del logro de capacidades y competencias en dichos estudiantes siendo de manera muy positiva en el logro de los aprendizajes

En el Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Huarmaca, a raíz de la propagación de la pandemia se ha implementado el uso de una plataforma virtual y con diferentes entornos virtuales que han logrado insertar a la actividad educativa a los estudiantes de ambos programas de estudio, sin embargo, no se ha logrado el logro de los aprendizajes en su totalidad y una interacción asíncrona y síncrona de los docentes con los estudiantes, por falta de conocimiento, uso y manejos de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de los conocimientos por medio de este espacio virtual.

1.3. Teorías Relacionadas al Tema.

1.3.1. Caracterizar epistemológicamente el Proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica.

1.3.1.1. Proceso de formación en entornos virtuales

Martínez et al. (2013) y Murrieta (2016), sostienen que los entornos virtuales son una nueva tecnología de gran importancia en la parte educativa que brinda una gran disponibilidad de estrategias y herramientas que contribuyen a la construcción del conocimiento y aprendizaje complejo con la ayuda y vinculación de las técnicas de información y comunicación entre ellos tenemos foros de discusión, blogs, los chats, las redes sociales, y los entornos virtuales de aprendizaje.

Los entornos virtuales han puesto en la actualidad la necesidad de su uso y aplicación en los diferentes organismos sobre todo en el sector educación, el adiestramiento uso aplicación de los diferentes entornos virtuales en la educación superior puesto que ello genera una mayor facilidad de contacto síncrono y asíncrono en el cumplimiento del proceso pedagógico. La educación de manera virtual y a distancia ha generado la necesidad del uso de los entornos virtuales con mayor frecuencia y las diferentes herramientas y plataformas con el uso de internet entre ellos tenemos diferentes salas virtuales, videoconferencias, foros, chats, correos electrónicos, bibliotecas virtuales y otros, logrando un mayor uso de las técnicas de comunicación e información.

A través de estas modalidades se desarrollan diferentes programas, charlas, talleres, asesorías académicas que en su desarrollo son de manera síncrona y asíncrona, haciendo uso de técnicas y herramientas de aprendizaje poniendo en práctica la función del maestro afianzando en todo momento la práctica pedagógica y el mejor desarrollo del proceso educativo.

Silvero (2014), Sostiene que en el desarrollo educativo de los últimos tiempos se han ido incluyendo las técnicas de información y comunicación las mismas que son parte de los entornos virtuales, el autor también refiere la aplicación e incorporación de muchas estrategias y herramientas que contribuyan en la formación sólida de cada uno de los estudiantes.

Fernández et al. (2015), La educación en los últimos tiempos, no ha sido ajena a constantes cambios por el avance del uso de tecnologías, que ha obligado que los docentes tienen que estar en constante actualización en el manejo y adiestramiento con el uso de las TIC, medio que es indispensable en la educación a distancia o virtual, esto ha roto el paradigma de la educación tradicional, poniendo en nuevos espacios de interacción para el desarrollo de las actividades educativas.

El proceso de virtualización dentro de las instituciones de carácter educativo, han conllevado en grandes cambios en cada una de ellas, tornando un mejor desarrollo y avance en el desarrollo del proceso pedagógico, fomentando la oportunidad de interactuar desde cualquier lugar hora y tiempo de manera síncrona o asíncrona en diversas salas virtuales para la formación profesional de cada uno de sus integrantes. La educación a distancia requiere indiscutiblemente de las tecnologías de comunicación que favorece la oportunidad del aprendizaje y el empoderamiento de conocimientos.

Fernández (2011), en el proceso educativo los espacios virtuales de aprendizaje son escenarios donde se intercambia y comparte la información entre los integrantes del grupo que estén incluidos y que permite interactuar, compartir y construir valores, habilidades y conocimientos, mediante el uso de distintas herramientas de comunicación que permiten una buena comunicación sincrónica o asincrónica en la que están inmersos los entes del grupo y las grupos virtuales del trabajo educativo y las redes sociales aprovechando la facilidad de conexión a través del internet y la web entre todos los integrantes de grupo.

Los entornos virtuales también son espacios que facilitan una interacción fluida a través de distintos navegadores web teniendo como aspecto básico para su conectividad el internet para el aprovechamiento en el desarrollo de cursos de formación, actividades empresariales, aplicación de actividades educativas, evaluación y seguimiento del empoderamiento de conocimientos del proceso pedagógico de los integrantes del grupo.

González (2015), Manifiesta que dentro de los entornos virtuales es el sistema de B – learning que es un sistema de uso múltiple entre la capacitación presencial (con profesores en un aula) con la educación en línea (programas por internet) el mismo que fomenta la participación colectiva de los integrantes entre el profesor y el estudiante como instrumento que ayuda a la formación metodológica y el uso de las diversas estrategias pedagógicas y complementos tutoriales, que ayudan en la mejora del conocimiento libre de los estudiantes

interactuando a través de medios y de interfaces fáciles de dominio de los usuarios. Resalta la diferencia como nombre técnico el que se ha dado a conocer a las aulas virtuales (LMS) Learning Management System o Sistema de gestión del aprendizaje, como herramienta de internet que abarca una serie de instrumentos que sirven para lograr un mayor conocimiento de manera presencial y no presencial y en algunos casos en ambos casos. Los espacios virtuales están conformados por plataformas y salones virtuales en el que permiten el desarrollo y elaboración de todo un sistema de formación y capacitación y empoderamiento de conocimientos.

Las instituciones educativas han implementado sus propias aulas virtuales como medio de interacción compartida entre los estudiantes y maestros con el propósito de desarrollar actividades de carácter académico de manera síncrona o asíncrona y con la utilización de ambas (E-learning), para afianzar el desarrollo de cada sesión de trabajo.

Los entornos virtuales cada vez denotan una gran importancia los mismos que nos da los siguientes beneficios.

- Nos permite hacer uso de plataformas y salas virtuales y sus complementos.
- La información que encontramos es diversa, actualizada y permanente.
- Los datos recopilados de la web están disponibles en diferentes tipos de archivos.
- Facilita el proceso de enseñanza de manera participativa y dinámica entre los integrantes del grupo.
- Se adaptan los educandos a los horarios que crean por conveniente para establecer la comunicación así mismo eligen la técnica para adquirir la información sin límites de tiempo.
- El proceso de evaluación del estudiante es eminente e inmediato.

El B - Learning son aulas o salones virtuales de enseñanza, en los que no presenta limitaciones en cuanto a tiempo, lugar, horario denominándose semipresencial y se le conoce como la metodología en el cual el docente aplica la tecnología con el tipo de educación virtual, haciendo uso de implementos de internet de carácter multimedia para el desarrollo de programas virtuales y con el uso de herramientas pedagógicas y uso de instrumentos electrónicos como foros videoconferencias chats, correos electrónicos entre otros.

Según Maraza (2016), Sostiene que en la actualidad un espacio virtual de aprendizaje involucra de manera relevante en la formación de los discentes de la educación superior, los mismos que tienen impactan positivamente en el logro de las competencias y capacidades de los integrantes del grupo, por lo tanto, es importante disponer de las mejores condiciones de interacción con los integrantes del grupo para el proceso de retroalimentación de los conocimientos y contenidos.

Silva (2017), Sostiene que a una aplicación totalmente estructurada y diseñada se le conoce como entorno virtual que contribuye facilitando una buena comunicación pedagógica entre los estudiantes y docentes, que forman parte del sistema educativo, ya sea de manera presencial, a distancia o de manera combinada con estas modalidades de acuerdo a las circunstancias donde se desarrolle el proceso educativo.

Contreras y Garcés (2019), Sostienen que los entornos virtuales son ambientes virtuales o espacios que contribuyen al logro de un mejor trabajo pedagógico de todas las actividades educativas, con apoyo de la tecnología permitiendo una mayor interacción entre los estudiantes y docentes.

Núñez y Merchor (2020), nos habla de los entornos virtuales de aprendizaje nos habla que el estudiante utilice su tiempo fuera de las sesiones de clase para reforzar desarrollar mejor su capacidades y conocimientos. (p. 30).

Gomes y Oliveira (2021), menciona que en los últimos años la educación superior ha venido experimentando cambios con lo que los estudiantes encuentran una manera fácil de poder resolver problemas complejos y a través de ello la reducción del tiempo y la economía en el que se ha convertido para formarse profesionalmente a través de la educación a distancia con el uso de entornos virtuales de aprendizaje.

Garrison y Anderson (2020), han logrado a través de un buen tiempo de investigación el uso de los espacios interactivos en línea han permitido la importancia en el desarrollo del aprendizaje de sus entes en diferentes comunidades logrando la reflexión y un buen discurso crítico facilitando de ese modo todo tipo de investigación.

Salmon (2020), nos habla que a los docentes en la actualidad se vienen preparando de acuerdo al avance de la tecnología los mismos que hacen un alto dominio de los

diferentes espacios virtuales, lo que va a facilitar la orientación y el cumplimiento de la función de orientación tutorial e investigativa

Aparicio y Ostos (2021), mencionan que los entornos virtuales son de gran ayuda para el desarrollo del proceso de evaluación formativa contribuyendo de ese modo a un mayor logro de los aprendizajes.

Aparicio y Ostos (2021), también hacen mención que el desarrollo de los campos pedagógicos muestra su aparición a través de la virtualidad en situaciones y temporadas difíciles, por lo que a través de ello se puede planificar, organizar y desarrollar el proceso de enseñanza de aprendizaje.

Moni et al. (2020) Nos habla que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla con el apoyo de las tecnologías y el uso de los diferentes recursos de carácter educativo y tecnológico, con el que permite acceder a información profunda y relevante y de manera permanente.

Técnicas de Información y Comunicación.

Belloch (2015), Manifiesta que la utilización de las técnicas de información y comunicación TIC, no conlleva necesariamente a la aplicación de un determinado método en el proceso pedagógico, que se han ido integrando en el sistema de educación de manera paulatina, mejorando cada vez aquellas metodologías ambiguas, teniendo en cuenta lo relevante que resalta en las actividades pedagógicas, en la atención de los estudiantes que ¿puedan prestar a los docentes, ya que eso dependerá la mayor asimilación del conocimiento que están siendo transmitidas por el docente a través de las aulas virtuales.

López y Hernández (2016), las técnicas de Información y comunicación proporcionan las herramientas adecuadas que posibilitan la interacción en el desarrollo de las sesiones de clase virtual, a través de los entornos virtuales de aprendizaje (EVEA), disponibles a través de plataformas virtuales que permitan la interacción entre estudiantes y docentes, para tratar contenidos específicos de estudio y mediante el uso de estrategias, métodos y técnicas bien definidas, cuyo propósito contribuye a la mejora del conocimiento de manera significativa.

Sacristán (2013), Sostiene que la sociedad actual se encuentra en la era de la comunicación y con la aparición de las técnicas de información y comunicación se amplía

nuevos horizontes en la búsqueda del conocimiento, de actitudes de carácter antiguos del saber con gran cambio en los diferentes espacios y realidades, no obstante, ese conocimiento no implica que sea completo y correcto que maneja cada sociedad, sino que implica el mayor acceso a la información del saber. La ventaja que brinda el internet para compartir el manejo y el uso documentos encontrados en los repositorios de la web de manera general, ello dio lugar a marcar una diferencia entre comunicación e información pues esta implica el acceso a los datos.

1.3.2 Determinar las tendencias históricas del Proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica

Las tendencias Históricas del proceso de formación en entornos virtuales se analizan a partir de las diferentes acepciones de los autores que hablan del tema, tomando como indicadores 3 aspectos importantes: **El docente, El Instituto Tecnológico y los Estudiantes.**

El docente: De acuerdo Ryan et al. (2000) (citado en Martínez & Ávila, 2014), el docente es el ente cuya característica es ser intermediario o mediador de los conocimientos y el soporte en la construcción de su propio aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de las sesiones de clase.

El docente asume categorías importantes clasificadas en 4 aspectos:

- **En lo pedagógico:** El docente es un facilitador y promotor que contribuye en el debate de los distintos temas en discusión, plantea interrogantes, organiza las ideas y que contribuye a un análisis profundo del tema.
- **En lo social:** Contribuye en el enfoque de colaboración para generar conocimientos a través de comunidades de trabajo.
- **En el aspecto técnico:** es el soporte para la resolución de dudas sobre todo en el manejo del uso del software y brindarles el apoyo si es necesario.
- **En lo administrativo:** tener una preparación de nivel en el manejo de las tecnologías para poder armar grupos de trabajo como charlas seminarios conferencias, etc.

Asimismo, cabero (2004), concluye la clasificación desde el análisis de diferentes autores acorde con los roles en: organización, en lo social y lo intelectual.

Adell (1999), Realiza la siguiente clasificación en concordancia con los requerimientos formativos siendo los siguientes:

- **Proveedor de contenidos:** es la producción de materiales en una diversidad de formatos que son empleados en el proceso de formación.
- **Tutorización:** Es el mediador del conocimiento.
- **Evaluador:** su participación demanda en la evaluación de los aprendizajes y en sí de todo el proceso pedagógico
- **Técnico:** contribuye en el monitoreo y apoyo de las dudas y dificultades que van a encontrar a lo largo del proceso de formación educativa

Gisbert (2002), Hace un análisis de las funciones y roles del docente con referencia en el uso de los entornos virtuales

- **Consultores de información:** orienta, facilita y apoya a los estudiantes para la búsqueda y empoderamiento de la información a través de los soportes tecnológicos para acceder a una buena información de fuentes creíbles.
- **Colaboradores en grupo:** permiten el trabajo organizado y colaborativo en equipo con la resolución de dudas y problemas que faciliten un mejor entendimiento del conocimiento.
- **Trabajadores solitarios:** Los espacios tecnológicos que nos rodea nos plantea una serie de ventajas y desventajas para el desarrollo de sesiones de trabajo porque desde la comodidad de tu hogar, trabajo puedes acceder a la información esto hecho de manera individual en un proceso síncrono o asíncrono.
- **Facilitadores del aprendizaje:** las salas virtuales poseen un mayor grado de entendimiento para el proceso de enseñanza por la relación más directa con el tutor.

Es por ello que los docentes son los guías, proveedores de recursos y buscadores de información, mas no los transmisores de la información, actuando como supervisor académico de los estudiantes teniendo en cuenta condición de cada uno estudiante, es decir tomando en cuenta la situación actual de cada estudiante, de allí que es importante la

aplicación de una buena estrategia y técnica de aprendizaje con buenos materiales educativos que contribuyan en una buena interacción de los participantes.

El docente deberá consignar una serie de estrategias que conlleven a la reflexión y la motivación de los asistentes y proporcionar una información complementaria y que los estudiantes logren un mayor conocimiento por sí mismos, el docente deberá corregir y orientar a los discentes durante el proceso pedagógico y verificar el resultado obtenido en relación a los temas de investigación

El docente de hoy tiene como función básica de ser innovador caracterizándose en ser el guía y motivador del estudiante para que los miembros del grupo puedan completar el logro de los conocimientos, sin embargo, al final de cada materia en estudio deberá de realizar un análisis de las experiencias, con el propósito de determinar los resultados positivos y las barreras que obstaculizan el proceso de empoderamiento de conocimientos, ello permitirá la mejora en la calidad del logro de los conocimientos entre los participantes.

El Instituto Tecnológico: El Instituto Tecnológico es un ente que involucra a los docentes y estudiantes donde a través del mismo se forma al profesional como un segundo elemento interrelacionado de personas, y del logro de conocimientos de los alumnos formándolos técnicamente en ambos programas de estudio y de acuerdo a su perfil profesional.

Los Estudiantes: Es el tercer indicador que brindan la razón de ser de los dos anteriores porque son entes interrelacionados entre sí, es decir el Docente contribuye en la formación profesional en el instituto de cada uno de los estudiantes.

- Época del Perú Republicana e Independiente: SIGLO XX (1901 – 2000):

El Docente:

Furlan (2014), Menciona que el docente de aquella época es el que dirigía el aprendizaje toda vez que era el que poseía el conocimiento y el que dominaba el saber, imponiendo, el conocimiento transmitiendo de parte de él a sus estudiantes los mismos que deberían responder a la técnica de estudio de la memorización de los diferentes contenidos a través de la repetición, con el apoyo de los distintos textos bibliográficos.

El docente organizaba de manera monopolizada los turnos del habla, esto con la característica que el profesor se ubica en el centro con una tendencia de gobernar y tomar

el control sobre la clase. Los profesores poseían un método conductista.

Pinilla (1966) Manifiesta que los antecedentes históricos de varios países del primer mundo, tales como Estados Unidos Alemania, Suiza, Japón, etc., indican que gran parte del éxito que ahora gozan depende de la idea de “la concepción de la educación vinculada esencialmente al trabajo productivo”

A fines del siglo XX, el sistema educativo fue de gran preocupación para los enes del sistema político y educativo, motivo a que la educación sea obligatoria, aun así, la población sigue siendo analfabeta, especialmente de la zona rural donde no había servicio educativo y más del 80% de las escuelas se ubicaban en los distritos.

Una de las características del maestro en el siglo XX lo que se confalón se debe repetir una y otra vez, hasta que se memorice, el educador de la era de las tecnologías es creativo, censor y benévolo al cambio, el docente presentaba un enfoque conductista basado más que todo en la disciplina, habilidades de incumbencia, agente conductual para ganar efectiva la elaboración de los aprendizajes en los estudiantes.

Trahtemberg (2011), Hace un breve relato del aprendizaje peruano en el siglo XX, el que se proyecta con estrategias del gobierno por insertar una mayor cantidad de niños a las escuelas en educación primaria contribuyendo a que la población tenga un mejor status social e inculcando los valores de principios amor y lealtad a nuestro país, el mismo que llevó a la clase indígena de una mayor relación social sin distinción de clases de ninguna índole. José Pardo en su Etapa que le toco gobernar en los años (1904 – 1908) plasmó en experiencia los pasos trascendentales de la educación avizorando un mejor futuro a las generaciones, empezó con la enseñanza de estudiantes en el nivel primario el mismo que a su paso lo fue universalizando con una enseñanza gratuita y obligatoria, que llegue a las generaciones de cada lugar recóndito de la patria, se dio paso a la creación de escuelas de oficios y artes que existían hasta el año 1902, todo ello giró en un buen inicio por la educación que logra la mejor cultura de los pueblos.

Los Institutos Tecnológicos:

Ruiz (2004), en principios del siglo XX la Educación técnica mostraba características muy importantes y su grande relación muy articulada con las escuelas técnicas, que se encargaban de la formación de profesionales de mando técnico y calificados en distintas especialidades dispuestos y capacitados a la solución de problemas diversos y complejos relacionados a sus áreas.

Ruiz (2007), En el plano internacional los estudios con respecto a la formación superior no universitaria no se encuentran, y los análisis referidos a este rubro de la educación se disgregan en las abundantes explicaciones realizadas en torno a la diversificación y reformas dadas dentro de la educación tecnológica e muchos países.

Castillo (2010), Manifiesta que, en el periodo gubernamental de Prado en el año 1940, su gobierno dio un impulso principal a una educación técnica y normal educación de niños de 4 a 7 años de 6 años nivel primaria y de carácter obligatorio y el nivel secundario con un lapso de 5 años y con la facilidad de a partir del tercero de secundaria con opciones de ingreso a la una opción técnica. 5 años después se da el fenómeno de la migración de estudiantes del campo a la ciudad, como una manera a de integrar la educación entre las diferentes clases sociales y erradicando los altos índices de alfabetización.

A partir de allí surge la formación en el nivel secundaria de manera gratuita para que todos tengan la posibilidad de acceder a la educación dada precisamente en el gobierno de Odría, el mismo que aprobó el plan Nacional Educativo formando 55 unidades educativas, permitiendo mejorar los sistemas educativos con una mejor enseñanza de letras y ciencias y educación de carácter tecnológico.

En 1958 con Prado se creó el SENATI, en respuesta a la creciente población estudiantil y facilitar la preparación académica de profesionales técnicos acorde con las perspectivas del mercado laboral, en un medio de desarrollo de manufactura nacional y en diferentes productos para importaciones.

Toro (2016), Manifiesta los estudiantes que participaban de la escuela eran privilegiados y es más los docentes no tenían conocimientos pedagógicos, pero que su responsabilidad era eminente logrando un gran aprendizaje de aquella época. Con ello se tenía la certeza que cada uno de ellos estaban en la capacidad de manejar de una serie de conocimientos y que adquirieran las características de ser líderes profundamente comprometidos con la vitalidad cívica y sólidos referentes para acatar en el progreso del país.

Época Republicana Siglo XXI: (2001 – Actualidad).

Docente: Ser enseñante en el siglo XXI indica que no es él el que posee el mayor grado de conocimiento, ni el que posee con veracidad todas las acciones del conocimiento construido. La instrucción en todo el mundo principalmente en América latina va avanzando, pero con constantes cambios y el uso de grandes paradigmas de un sistema que

tiene a la vanguardia la tecnología, donde el docente juega un rol importante para encaminar la innovación constante en cada uno de los estudiantes.

El docente formador del presente siglo debe residir acicalado y agenciarse de una serie de estrategias, medios y competencias que serán parte en la formación básica y sólida de los estudiantes partiendo de sus realidades y contextos.

La Educación por intermedio de los docentes en la actualidad presenta un ajuste desarrollista forjando futuros profesionales bajuno competencias, forma futuros profesionales líderes innovadores, investigadores formándolos para la vida.

Miguel (2005), En la actualidad los maestros de este tiempo, deben estar plenamente preparados y capacitados con una formación con diferentes características, habilidades, destrezas, valores y actitudes que serán plasmadas en cada uno de los sujetos o entes que participan en el proceso formativo, logrando una formación que permitan al sujeto resolver diversas situaciones que se encuentren en el plano laboral demostrando el logro de las capacidades, habilidades y destrezas adquiridas a lo largo de su formación.

Murillo et al. (2009); Montero Lago (2007), Afirman que ser docente en la actualidad con grandes cambios con distinto escenario ante constantes cambios en la sociedad, han marcado un gran reto a los maestros que tampoco ha sido limitante para impartir conocimientos a la vanguardia de la era digital y lograr una formación pedagógica de nivel y de valores en os futuros profesionales.

En ascenso con estos nuevos cambios, la profesión enseñante debe realizarse en tres dimensiones: la del entrenamiento del escolar, la de administración educativa y la de políticas educativas.

Fundación UNAM (2013), Manifiesta que los nuevos sistemas en el ámbito educativo demanda de una estrategia flexible, dinámica y actualizada el mismo que requiere de profesionales especializados con la capacidad suficiente de construir un conocimiento sólido y que formen educandos con un mejor nivel de formación.

Furlan (2014), Manifiesta que sus clases eran magistrales, por consiguiente, debe estar preparado para aceptar la diversidad de respuestas y opiniones de los estudiantes que surgen en el grupo. Es un facilitador del conocimiento, entre las actividades que desarrolla es importante enseñarles a los estudiantes a ser lectores críticos del material que seleccionan como fuente de información, el docente puede hacer uso de diferentes fuentes

de información libros, enciclopedias, conocimiento virtual y otros como la introducción de nuevas tecnologías, así mismo seguirá siendo el eje principal en el sistema educativo.

Los Institutos Tecnológicos:

Arraz (2012), afirma que en las últimas décadas los institutos y la formación superior ha ido avanzando en distintas oleadas de extravagancia y cambios en toda la población, produciéndose cambios sin precedentes en los diferentes ámbitos legislativos, Con carácter, el papel del estado, se ha insignificante adentro de las universidades, mientras que el mercado ha acrecentado en valor, incluso hay quien considera (GUNI. 2006) manifiesta el rol minorista del estado influye en la baja calidad del adiestramiento, formación superior universitaria y no universitaria.

Brunner (2000), afirma que los institutos tecnológicos y la educación superior no universitaria a lo largo de la historia viene cambiando muy rápidamente, por el uso de las Técnicas de comunicación e información y redes tecnológicas, que no solo se virtualizan de manera tradicional a distancia sino también a través de otros medios como la radio la televisión, además de una serie de herramientas de conectividad a través del internet el uso de redes electrónicas para crear, transmitir y emitir la información y conocimiento actualizado.

Se resalta la importancia de las tecnologías que han volcado en todos los aspectos de la vida y sobre todo con mayor relevancia en el sector educación, donde hoy en día se imparten programas de estudio y la formación en todas las etapas que comprende el proceso de educación, esta coyuntura debe ser aprovechada para que la educación superior sea de manera extensiva e intensiva y que la población estudiantil pueda acceder a ella con el uso de herramientas que ayuden a mejorar el conocimiento y generar un crecimiento y desarrollo del país.

Dreilm (2018), nos habla de Los Institutos de Educación Superior Tecnológica son entidades de adiestramiento magistral no universitaria que ofertan una formación académica no más de 8 semestres ni menos de 4 de acuerdo a una currícula acorde con el perfil de cada carrera de formación. Las programaciones curriculares que posee cada programa de estudio están basadas en el requerimiento del mercado laboral y del sector productivo que posibilite una oportunidad de empleo para los egresados.

Las entidades públicas de formación profesional no universitaria el proceso de enseñanza es gratuito, los bajos y únicos pagos que se dan son para los prospectos y por

ciclo.

Los planes de estudio, la planificación curricular y los programas de estudio que mantienen los Institutos superiores de formación no universitaria son netamente aprobadas por las entidades competentes de acuerdo a normas legales establecidas, ello conduce a que sus beneficiados al concluir esta formación puedan adquirir un título y certificación a nombre de la nación acreditado por el Ministerio de Educación.

Los estudiantes:

Alonzo (2016), Ser estudiante de superior encamina a todo un gran valor que tiene la juventud con su edad, con la energía y el conocimiento necesario de hacer cambios en favor de la sociedad, actuando muchas veces con acciones contundentes por lograr realizar cambios que en muchas oportunidades no funcionan y que dificultan el avance de los centros de educación superior no universitaria y universitaria.

El alumno en un instituto y/o universidad tiene el gran compromiso de cambio en la sociedad, tras haber logrado una serie de estrategias, técnicas y conocimientos especializados que son parte de una formación humana y sólida.

Toscano (2017), manifiesta que el avance tecnológico ha dado lugar que nuestros estudiantes han ido adoptando ciertas características que demanda la actualidad, la comunicación a través de correos mensajes de texto, video juegos, aplicación y descarga de música desde cualquier sitio web, considerándose a la comunicación como un medio motivador e integrador en el creciente desarrollo de la tecnología con el que enriquece los conocimientos.

Los estudiantes han adoptado ciertas características en la actualidad como:

- Ser el promotor de su propio conocimiento
- Con independencia en la construcción de sus propios conocimientos.
- Con gran liderazgo para trabajar en equipo
- Fluidez en sus intervenciones demostrando capacidad en las sesiones de aprendizaje.
- Reflejo de un alto estima y altamente motivado.
- Muestra interés y minuciosidad en el proceso de investigación
- Facilidad en el uso de los diferentes entornos virtuales
- Manejo de una diversidad de tecnologías como parte de una estrategia de aprendizaje.

No obstante, la mayoría de las poblaciones educativas sobre todo de las generaciones anteriores no se adapta al uso de los entornos virtuales que son los espacios educativos que los podemos ubicar en los sitios web, además, de una diversidad de herramientas informáticas que posibilitan y facilitan una mayor interacción didáctica de modo que el estudiante logre realizar una interacción de manera sincrónica o asincrónica con el docente, con ello permite la conversación fluida con el maestro, leer documentos, realizar ejercicios, intercambiar opiniones y preguntas con el docente, trabajar y participar en equipo, todo ello sin la presencia físicamente entre los participantes. La falta de adecuación de muchos docentes y estudiantes de esta generación a estas innovaciones tecnológicas son una limitante para avanzar en el logro de mejores resultados de aprendizaje

Por otro lado, la otra cara de la moneda de la población educativa en la actualidad hoy se torna muy eficiente en el uso de los entornos virtuales, toda vez que en la actualidad se ha ido implementado todas estas herramientas en las diferentes escuelas, para facilitar un proceso educativo a distancia.

La educación técnica tiene un gran impacto positivista relacionado entre la educación de calidad y el crecimiento de los países. Sin embargo, la falta de calidad educativa habría disminuido el desarrollo de los países. Con la educación se logra una diversidad de cambios en la sociedad ayudando al crecimiento y desarrollo de manera individual y colectiva de la sociedad.

La historia ha demostrado que, aunque no se hayan logrado resultados positivos con relación al proceso de formación en entornos virtuales en alumnos y docentes hay una proyección científica, metodológico, teniendo en cuenta los indicadores que en el transcurso del tiempo afirma la necesidad del estudio del proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica.

1.3.3. Programa de Formación en entornos virtuales.

Al analizar el proceso de formación en entornos virtuales, Pérez (2010) manifiesta que un programa de formación parte de la múltiple necesidad de la sociedad en la que todos se encuentran inmersos, es una herramienta que contribuye en la formación y actualización del hombre en algún tema específico, y que por ende constituye el estado deseado de una

realidad ideal que se quiere lograr en los participantes.

Según Santiesteban (2003), asume cinco etapas para la modelación del programa de formación.

- Diagnóstico de las necesidades de los estudiantes de ambos programas de estudios.
- Propuesta del modelo ideal para la interacción de los estudiantes
- Planificación de objetivos, diseño, contenidos, medios y evaluación
- Aplicación de un Programa Educativo.
- Análisis y Evaluación de la aplicación del Programa de formación.

Sánchez (2015), Manifiestan que los saberes y aplicación referente a los entornos virtuales de Aprendizaje, sobre todo en el uso de plataformas de uso formativo educativo, interrelacionando diferentes factores que corresponden al proceso educativo como:

- Objetivos.
- Contenidos
- Métodos.
- Medios y recursos y
- Evaluación

A ello se afianza de manera descriptiva con los tres procesos básicos como sociales, estratégicos y tecnológicos.

1.3.2. Marco Conceptual

- **Aprendizaje:** Gagné (1965:5) Se conceptualiza al cambio y capacidad que tiene cada ente racional de los conocimientos sobre tal o cual cosa.

- **Aprendizaje:** Estela (2019), es el proceso en el que el ser humano adquiere distintas habilidades, valores, destrezas y su comportamiento producto del empoderamiento de los aprendizajes logrados en distintas circunstancias. También podemos decir que el aprendizaje es la formación y adaptación de las experiencias logradas a lo largo del proceso de instrucción, ya que lo humanidad tiene como característica la dotación de la capacidad y la

adaptación a cualquier medio donde lo convierte de escenario de un aprendizaje de manera voluntaria y no voluntaria. La motivación de cada sujeto es un pilar importante en el logro del aprendizaje y por ende el desarrollo personal de cada uno, teniendo en cuenta la voluntad que tiene para lograrlo, cada ser humano emplea la memoria, la psicología, haciendo uso de distintas estrategias de aprendizaje impulsado por los estudiosos de la pedagogía y forjadores del propio conocimiento.

- **Aula:** es un ambiente físico muy amplio, donde se convierte en escenario de todo proceso educativo así mismo que tiene como fin alojar un grupo humano que tienen como objetivo un mismo propósito encontrando en ella mesas, sillas carpetas, pizarra y otros como computadoras, proyector multimedia, etc. que permite que el docente pueda impartir sus conocimientos y experiencias.

- **Aula Virtual:** Santibáñez (2010. P. 185), es un ambiente que tiene como complemento distintos equipos y accesorios que establezcan una red de comunicación con la finalidad de interactuar retroalimentar las actividades de clase con la ayuda de las técnicas de información y comunicación y la accesibilidad a través del internet.

- **Aula Virtual:** Kennedy et al., (2017), lo define como el medio disponible de los docentes que permiten una mejor realización práctica y eficiente del desarrollo de clases con ayuda de equipos tecnológicos.

- **Aula Virtual:** Ersoy - Babula et al., (2018), Se conceptualiza como las tecnologías como twitter, Instagram, Facebook que utilizan los maestros para el desarrollo de las clases con la desventaja que ellos no pueden controlar las participaciones por ser espacios de interacción abierta, sin embargo, contribuye en el logro de un mayor conocimiento.

- **Entorno:** esta, se compone del prefijo "en" del latín "in" que indica inclusión; y "torno" que nos llegó desde el latín "tornus" que se traduce como "giro", que quiere decir alrededor de algo, sin que estos sean o no parte de él.

- **Entorno Según la RAE,** son una serie de cualidades que especifican el espacio y forma de ejecución de un objeto.

- **Entornos virtuales de Aprendizaje,** (Pérez et al., 2010); (Belloch, 2010); (Salinas, 2012); (Maza et al., s.f.) se comparten criterios señalando que los entornos virtuales de

enseñanza Aprendizaje (EVE/A) son los que facilitan la divulgación de contenidos formativos, favoreciendo la comunicación entre los participantes del proceso y el desarrollo de habilidades, motivos, intereses y la construcción compartida de significados en un ambiente rico en información y en oportunidades para gestionar información y conocimiento, son una herramienta eficaz para potenciar los cambios necesarios y apoyar el desarrollo de nuevos modelos como el presencial ó el modelo semipresencial con un amplio soporte de las tecnologías.

- **Entornos virtuales de Aprendizaje:** (Vigotsky, 1988), Es todo aquello que facilita el aprendizaje cognitivo de un ser que parte de la consigna de llamado Zona del desarrollo próximo, cuya teoría de Vogotsky conceptualiza como el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial, bajo la orientación de una persona adulta u otro sujeto con mayor capacidad.

- **Entornos virtuales de Aprendizaje:** Rodríguez y Barragán (2017), lo conceptualizan como el escenario que hace posible un ambiente de intercambio de conocimientos previamente seleccionados, organizados y elaborados de manera didáctica y colaborativa, con el soporte de herramientas tecnológicas e informáticas, que ayuden a una formación profesional del conocimiento de cada uno de los participantes.

- **Gestión:** se define como un trámite para lograr, conseguir algo o llevar a la resolución de un asunto teniendo en cuenta la administración y la documentación necesaria que conlleve a un resultado de una organización. También se puede decir que es una actividad que se hace con el objetivo de conseguir algo a través de un proceso de planificación, desarrollo, implementación y control

- **Gestión:** Robbins y Coulter (2005), define como la administración y la realización de actividades de manera coordinada que conlleve al logro del objetivo de manera responsable de una entidad o de manera personal.

- **Gestión Tecnológica:** Castaño Garrido, C. y Llorente Cejudo (2016), se define como la interrelación entre la investigación y el sector productivo, que garantiza resultados producto de la investigación técnica a través de los procesos de innovación tecnológica.

- **Proceso:** Este término proviene del latín *processus*, formado por *pro* (“adelante”) y *cadere* (“caminar”), El mismo que se define como el movimiento y el impulso de seguir paso a paso hacia una dirección determinada, el presente término por su definición se utiliza en diferentes aspectos, sobre todo en lo industriales, agroindustriales y técnicos pero sin ningún variante de su conceptualización, en conclusión se dice de procesamiento al cambio de una materia desde su apariencia inicial su procesamiento y su cambio hasta el final.

- **Proceso:** Nogueira et al. (2008), consolidan el concepto de varios autores y definen como actividades repetitivas de una operación o de un sujeto de modo ordenado y lógico teniendo en cuenta el inicio y el final del mismo encontrando resultados y con un mayor valor agregado.

- **Programa:** Koontz y Weihrich (2014), conceptualizan como un conjunto de acciones, metas, procedimientos reglas, recursos, estrategias y otros que permiten llevar a cabo el cumplimiento de una acción determinada y que deben contar con el financiamiento correspondiente.

- **Programa:** Pérez y Merino (2012), proviene del (término derivado del latín *programa* y tiene su origen en un vocablo griego) y lo conceptualizan como la planificación de lo que se prevé realizar en cualquier escenario o circunstancia, como una secuencia de una presentación de algún espectáculo de índole social o público, organización de cursos de capacitación talleres, así como la descripción paso a paso del desarrollo de cada uno.

- **Programa de Formación:** se define a los programas de formación como la preparación de una o varias personas en temas específicos y el desarrollo de competencias y capacidades y que de manera individual o grupal pueda emprender actividades productivas. Navarro (2016), se define a un programa a toda planificación que se hace con la intención de una ejecución posterior que ayude al seguimiento lógico de una acción. También se dice que es un conjunto de actividades que se planifican con anticipación como por ejemplo un plan de gobierno político, el entrenamiento de un equipo de fútbol, etc. En el que se sigue teniendo en cuenta un desarrollo y una explicación completa.

- **Técnicas de Información y Comunicación (TIC)** está conformado por 3 términos, que tiene como principios las tecnologías además de la información y la comunicación que tienen como conceptos los siguientes:

- **Tecnología:** es el uso de conocimientos de una técnica

- **Información:** es un grupo de datos procesados que ayudan a fortalecer el

conocimiento.

- **Comunicación:** ayuda hacer conocer algo entre de dos entes desde su emisor hasta receptor a través de medios que faciliten la misma.

Las tecnologías de Información y comunicación son aquellas técnicas e instrumentos que permiten compartir, guardar y presentar la información desde diferentes sitios web que serán útiles en la construcción del conocimiento.

- **(TIC):** Cebreiro (2007), Para Cebreiro indica que se interrelacionan 4 elementos importantes y básicos que son la Informática, la multimedia, la microelectrónica y las telecomunicaciones los mismos que mantienen conectados y lograr mayores actividades comunicativas.

- **(TIC):** Gallardo y Buleje, (2010), estas herramientas son instrumentos utilizados de la generación actual donde docentes y estudiantes permiten interactuar y tener de manera inmediata la información lo que ayuda al proceso de desarrollo pedagógico.

- **(TIC):** Tello (2011), es el uso de todas tecnologías que se utiliza con la finalidad de explorar conocer indagar, intercambiar procesar información de voces, imágenes, textos y otros que permiten una mayor comunicación entre sus usuarios.

- **TIC:** Hernández (2011), Para Hernández define a las TIC en el ámbito educativo a todos los elementos compuestos de un hardware y software que facilitan la información desde diferentes sitios web, así como la facilidad de organizar la información en plataformas virtuales, pizarras interactivas en conexión a una línea de internet en ayuda a docentes y estudiantes en el proceso educativo.

Estas herramientas son de mucha importancia en el sistema educativa ya que se denota una gran eficiencia en los últimos años para el desarrollo de actividades virtuales de los estudiantes, esto indica ampliar las oportunidades de capacitación y formación educativa y que facilita desde cualquier lugar poder ser parte de la formación de manera remota.

- **TIC:** Belloch (2015, p.12), el manejo de las tecnologías de información y comunicación, es una de las técnicas que se han ido incorporando poco a poco en el sistema educativo, así como se ha ido mejorando cada vez acorde con el avance de la tecnología, poniendo cada

vez a disposición de mejores técnicas que facilitan la mayor obtención de conocimientos en los estudiantes.

- **Virtual:** Levy (1999), este término se define la ausencia pura y simple de existencia, presuponiendo la realidad como una realización material, una presencia tangible

La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto.

Virtual: Zambrano, et al (2018), se define como el proceso mediante el cual las entidades educativas y otras hacen uso de la tecnología, con el propósito de mantener de cerca a los entes que participan en el proceso educativo, a través de los diferentes entornos virtuales que cumplen funciones en el logro de las capacidades de sus actores. En el nivel universitario se conectan 3 criterios de proyección como la tecnológica, la pedagógica y la organizativa, por lo que están estrechamente relacionados y que permiten una mayor profundización de los conocimientos en el proceso de actividades educativas formativas.

1.4. Formulación del problema

Insuficiencias en el proceso de formación en entornos virtuales, limita, la **interacción en clases con estudiantes.**

1.5. Justificación e Importancia del estudio

En los últimos tiempos las telecomunicaciones son de vital importancia en los diferentes sistemas tal es el caso en el de educación por su máxima utilización y la notable inter conectividad que permite la comunicación entre los participantes involucrados, lo que ha permitido un alto grado de flexibilidad para lograr una formación profesional.

A través, de este sistema de aprendizaje se ha combinado los roles entre sus participantes, brindando un rol protagónico sobre todo del estudiante, así como la combinación de las actividades teóricas y prácticas en un escenario virtual. Esto requiere la tutela permanente que indique las reglas de convivencia, facilitando y logrando con ello un proceso de enseñanza aprendizaje con grandes logros en el empoderamiento del conocimiento.

Los entornos virtuales brindan una mayor facilidad a los estudiantes ya que dispone de una manera inmediata que puede ser síncrona o asíncrona de una serie de herramientas

que propicien la construcción de su propio conocimiento, adquirido de manera individual y autónoma.

La presente investigación es **conveniente**, porque permite aplicar un programa de formación en entornos virtuales, basado en un modelo de sistematización académico y educativo para la interacción de las clases virtuales de los alumnos. En el ámbito educativo es muy relevante porque mejora la interacción en clases virtuales a partir de un sistema de actividades de formación educativa.

Las implicancias prácticas del presente trabajo en estudio tiene una gran prioridad ya que va a contribuir en la mejora del proceso de interacción de los estudiantes en las clases virtuales, a través del programa de formación en entornos virtuales, inmerso en ello las técnicas de información y comunicación que ha logrado un mayor protagonismo en la actualidad. El valor teórico de la presente tesis está dado por el aporte del modelo de sistematización académico educativo, con la participación que se da entre los estudiantes, docentes y el grado de formación para un mayor conocimiento y mejoramiento de la interacción de las clases virtuales de los estudiantes del IEST Publico Huarmaca.

Teniendo como base un marco teórico cuya selección de la información se ha logrado recopilar de los espacios y repositorios de un buen nivel como Web of, scielo, scopus, etc. Siendo el principal objetivo de búsqueda los artículos científicos, ensayos, tesis doctorales, revistas y otras en estrecha relación con el tema en estudio.

La antigüedad de las fuentes de información consultada en su mayoría es de los últimos cinco años, con lo que se logró acceder a la información actualizada y especializada, importante porque con ello nos permitió analizar sintetizar, reflexionar y elaborar un raciocinio teórico que justifique el problema de la investigación y que se da mayor relevancia para la comunidad científica, regional, nacional y mundial. Entre los investigadores y académicos cuyas teorías se ajustan al tema de estudio están: Martínez et al., 2013 y Murrieta, 2016), que nos habla sobre los entornos virtuales son una nueva tecnología de gran importancia en la parte educativa que brinda una gran disponibilidad de técnicas que contribuyen en la construcción de los conocimientos y aprendizajes, así mismo Fernández, et al, (2015) Nos menciona que la educación en los últimos tiempos, que las tecnologías de información y comunicación, tienden a sufrir cambios significativos, como parte del avance social y tecnológico de los pueblos.

Otro de los investigadores como Maraza (2016), sostiene que en la actualidad un espacio virtual de aprendizaje es de mayor relevancia en la formación de los alumnos en la

educación superior, prevaleciendo positivamente en el desarrollo de competencias y capacidades de los integrantes del grupo.

Durante la exploración del objeto y el campo, se asignará la metodología adecuada, la elaboración de elementos y para el examen de los resultados obtenidos se hará uso de técnicas y métodos teóricos que son válidos para ahondar, fundamentar y verificar el proceso de formación en entornos virtuales. La misma que se parte de un enfoque de investigación experimental, porque se maneja las variables tanto la dependiente como la independiente, aplicándose un pre y post- test.

La población y muestra corresponde a un muestreo no probabilístico ya que se desarrolló por una intencional selección. El tratamiento de la información se llevó a cabo a través de herramientas medibles como el software SPSS, que permitieron la correcta utilización de la prueba de confiabilidad, contrastación de gráficos, hipótesis y tablas como conclusión de la aplicación de los instrumentos que fueron analizados e interpretados.

Utilidad metodológica: El análisis de la información ha sido fundamental para la aplicación del programa de formación en entornos virtuales basado en un modelo de sistematización académico educativo para la interacción en clases virtuales de los estudiantes del IEST Publico Huarmaca, con el desarrollo de las diferentes actividades de formación de carácter formativo educativo, que le aportan a este trabajo un innegable valor metodológico que abre nuevos espacios para estudios en similares contextos.

En esta época, del mundo globalizado por el constante trabajo de manera virtualizada en los diferentes sectores donde la virtualidad ha sido inevitable para la conexión y comunicación entre sus participantes se ha notado una deficiencia en la interacción de los entes participantes.

La interacción y la comunicación que se da en los ámbitos educativos se aplican a través de la conexión a internet en el que sus participantes establecen una red de comunicación, haciendo uso de diferentes formas de interacción a través de imágenes, símbolos y emoticones que plasman para expresar emociones y sus conocimientos.

Los procesos básicos en un entorno virtual son la interacción y la comunicación, ya que con ello se realiza una acertada construcción del conocimiento durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, el docente es un ente primordial en el

ordenamiento de las sesiones de clase siendo parte de este complemento los alumnos que conforman la dinámica grupal entre los integrantes.

La **Novedad científica**: la intencionalidad formativa forma parte de la lógica y la apropiación de los conocimientos a través del programa de formación en entornos virtuales que permita la mejor interacción en las clases virtuales de los estudiantes, tomando como referencia las teorías desarrolladas del presente trabajo de investigación

El Aporte Práctico: Este importante aporte resalta una gran relevancia por el desarrollo del programa de formación en entornos virtuales, que ayudará a una mayor interacción en las clases virtuales de los estudiantes del IEST – Público Huarmaca

1.6. Hipótesis

Si se elabora un Programa de formación en entornos virtuales que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación, **entonces**, se contribuye a la interacción en clases con estudiantes del IEST público Huarmaca.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General:

Aplicar un programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del IEST Público, Huarmaca.

1.7.2. Objetivos Específicos:

1. Caracterizar epistemológicamente el Proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica.
2. Determinar las tendencias históricas del Proceso de formación en entornos virtuales su dinámica
3. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Público, Huarmaca.
4. Elaborar un programa de formación en entornos virtuales para el logro de competencias y capacidades.
5. Corroborar la pertinencia y científicidad de la investigación a través de un pre experimento y aplicación del post test.

II. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Tipo y Diseño de Investigación

Objetivo: El presente trabajo en estudio es de tipo de investigación aplicada, que con ella se despliega el programa de formación en entornos virtuales, que nos dirija a tener una meta explícita en la solución al problema

Profundización en el objeto: explicativa, ya que se busca no solo el qué sino el porqué del fenómeno.

Los datos Utilizados: son de carácter Socio crítico

Campiran (2017), manifiesta que la teoría se muestra como una cualidad del pensamiento socio crítico a la interrogante, a través de hechos reales que pueden ser el punto de partida del mismo, por lo tanto, ante cualquier situación, cualquiera de estas cualidades, que forman parte de este pensamiento puede adecuarse en un papel protagónico y orientar a otras acciones a las demás.

Con ello nos extiende una consigna clara que en muchas oportunidades puede tener relación con la estructura del problema y que nos sirva de ruta estratégica en la solución de la misma. Es por ello que la interrogante es una preocupación que puede en el proceso de investigación cuestionarse pero que también da la posibilidad de encontrar otros elementos del pensamiento socio crítico que conlleva al investigador al análisis reflexión y argumentación o a la solución del problema.

A través del análisis del objeto y campo, se desarrollará el programa de formación y durante el estudio del objeto y del campo, donde se podrá ejecutar el programa, con la ayuda de diferentes herramientas.

Grado de manipulación de las variables: Pre- experimental, porque se realizará una aplicación con un solo grupo de participantes, los que serán el 4° grado de primaria, aplicándosele el aporte práctico en forma total.

Tipo de Inferencia: el tipo de inferencia para su desarrollo es Hipotético – Deductivo, ya que a partir de los hechos se generan teorías que validan la hipótesis.

Periodo Temporal en que se realizará: es de tipo **TRANSVERSAL**, ya que es un tipo de investigación observacional y que se estudian y analizan los datos de una población en un periodo de tiempo.

Tipo de estudio y abordaje metodológico

Es fundamental destacar que en la actual investigación se basa en un enfoque de investigación pre- experimental ya que va a maniobrar una variable independiente con el fin de verificar su eficacia en la denominada variable dependiente. El modelo Pre-experimental del trabajo investigativo se desarrolló del modo que se detalla a continuación:

Tabla 1
Diseño de investigación

Investigación Experimental (pre experimento)			
GRUPO 01	Pre Prueba	X	Post Prueba

Nota. Diseño a utilizar en la investigación.

El trabajo de investigación se basa en la aplicación de un programa de formación para mejorar la interacción en el proceso del desarrollo de las clases virtuales y lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes

Teniendo en cuenta el **principal objetivo** de la relación de causa – efecto se desarrolló una investigación de tipo **explicativa** logrando información concreta a través de múltiples conceptos que establecen una relación estrecha entre las causas del problema científico y el aporte práctico.

2.2. Población y muestra

Universo

El Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Huarmaca, cuenta con un total de 215 integrantes de la comunidad Educativa Institucional entre docentes, personal de servicio y estudiantes del programa de enfermería técnica y de Producción Agropecuaria.

Tabla 2
Universo

Nº ORD.	Categorías	Cantidad
01	Docentes	12
02	Personal de servicio	3
03	Estudiantes de enfermería técnica	100
04	Estudiantes de Producción Agropecuaria	100
	Total	215

Nota. Categorías integrantes del universo.

Población:

La población está dada por los 100 estudiantes del Del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Huarmaca del programa de Producción Agropecuaria. Y los 12 Docentes de la institución.

Tabla 3
Población

Categoría	Estudiantes	Docentes
Total	100	12

Nota. Categorías integrantes de la población.

Muestra: El muestreo fue No Probabilístico

Tabla 4
Muestra

Categoría	Estudiantes del Programa de Producción Agropecuaria
I Periodo Académico	35
III Periodo Académico	35
V Periodo Académico	30
TOTAL	100

Nota. Categorías integrantes de la muestra.

La muestra es de selección intencional, de los 100 estudiantes del Programa de producción agropecuaria se trabajó con los estudiantes integrantes del V Semestre Académico, cuyos integrantes

corresponden a un número de 30 estudiantes cuyas edades oscilan entre 17 a 20 años. Y los 12 Docentes que trabajan directamente en el Programa de Producción Agropecuaria. Se trabajó con los integrantes del V Semestre Académico debido a que es el grupo del V semestre es en donde el investigador dicta clases.

2.3. Variables, operacionalización (Ver anexo 2)

2.3.1 Variable independiente:

Entornos virtuales: Los entornos virtuales son espacios que facilitan una mejor comunicación de manera síncrona y asíncrona entre los docentes y estudiantes logrando con ello el mejor desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Silva (2017) Manifiesta que un entorno virtual es una aplicación informática implementada para establecer una interacción entre dos o más entes que forman parte de una labor educativa ya sea de manera síncrona y asíncrona o mixta que facilite una mayor interacción del proceso de enseñanza aprendizaje.

Adell, Castellet & Pascual (citados por Silva, 2017), manifiestan que los entornos virtuales de aprendizaje son espacios netamente informáticos que permiten la interacción de un determinado número de participantes en el desarrollo de un proceso educativo ya sea de una manera síncrona o asíncrona o ambas en diversas circunstancias.

2.3.2. Variable dependiente:

Interacción en clases con estudiantes: La interacción en clases con estudiantes, desde la virtualidad, tiene una gran importancia en el desarrollo de las actividades educativas en tiempos de pandemia para lograr una comunicación más afectiva y de con mayor eficiencia

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

- Métodos

Los métodos son teóricos, empíricos y estadísticos.

En el desarrollo de la investigación se emplean de manera interrelacionada los siguientes

MÉTODOS Y TÉCNICAS:

Los métodos a aplicar en el desarrollo del presente trabajo investigativo son:

- **Histórico – lógico**, porque a partir de los hechos históricos se recopila la información de los acontecimientos en el proceso de formación en entornos virtuales y su relación en el proceso educativo a través de la historia.
- **Abstracción y concreción**, es importante ya que en la investigación se considera las diferentes tendencias referentes al programa de formación en entornos virtuales, el mismo que permite fortalecer una mayor interacción en las clases virtuales de los estudiantes.
- **Deductivo e hipotético**: este es un método muy relevante que nos permite estudiar el fenómeno a estudiar, con el que se puede plantear una hipótesis y deducir las consecuencias u otros elementos de la misma hipótesis.
- **Estructural – sistémico**, implica configurar la dinámica del proceso de formación en entornos virtuales de los estudiantes del IEST- Publico Huarmaca.
- **Hermenéutico – dialectico**, ello permite la interpretación, explicación y comprensión del objeto de la investigación y el campo de acción, logrando la lógica de la investigación en estudio.

Métodos, los métodos serán empíricos a través de la observación y encuesta ya que nos permite diagnosticar el estado del objeto y campo investigativo que sustente el programa aplicado.

- **Encuestas**, un buen método de uso en este trabajo de investigación porque permite determinar el problema científico y las características del programa de formación en entornos virtuales de los estudiantes del IEST Publico Huarmaca de ambos programas de estudio y determinar los mejores resultados.
- **Análisis de documentos**, la indagación de datos de la institución que requiere el proceso de investigación.

Método estadístico, se hace uso del coeficiente Alfa – Cron Bach, que permite la verificar la fiabilidad de la prueba del tema en estudio.

La población de intervención es de 200 estudiantes del IEST – PUBLICO Huarmaca de los programas de estudio de producción agropecuaria y enfermería técnica.

2.5 Proceso de análisis de Datos

Para el desarrollo del análisis de datos se hará uso de un software SPSS y JAMOVI, que nos ayudará a procesar la información y la obtención de un mejor resultado acertado a través de gráficos y tablas que son parte de los instrumentos que se han aplicado.

2.6 Aspectos Éticos

El desarrollo de la presente investigación se hará protegiendo la integridad y actuando con el respeto correspondiente a los investigados y los investigadores y todos los entes involucrados en el proceso de investigación. Esto estará basado en el cumplimiento de:

- Respeto por las personas involucradas en el proceso de investigación
- Comunicación a través de los canales de comunicación más convenientes
- Respetar la privacidad y el secreto a la investigación de los entes en el proceso de la investigación
- Dar a conocer los resultados de manera clara y precisa del proceso de investigación
- Brindar el crédito correspondiente a los entes que proporcionan información directa sobre el tema en estudio.
- Reconocer el apoyo de las personas que contribuyan con la información directa ayudando a la organización del trabajo de investigación
- Pedir el consentimiento de información de parte de quien tome la decisión ellos, y pueda facilitar la decisión acorde con el estudio de la investigación.
- De ser posible reconocer las fuentes de financiamiento u otros medios de ayuda ya sea directa e indirectamente.
- Dar crédito de los entes cuyos trabajos realizados con anterioridad nos hayan sido útiles para tal fin.
- Evidenciar con honestidad la propiedad intelectual.

2.7. Criterios de Rigor científico

La credibilidad es un criterio básico ya que las informaciones recopiladas provienen de las fuentes de información confidencial que permanecen en el IEST Público Huarmaca, por ser el escenario principal de la investigación, información que ha sido obtenida de manera veraz de los estudiantes y docentes de esta casa superior de estudios.

Confirmabilidad o auditabilidad; a través del trabajo de investigación se hará una interpretación de a la variable dependiente: Interacción de clases virtuales y la variable independiente: Entornos virtuales, a través de un modelo adecuado de investigación así mismo con los referentes de hechos investigados que al final podrán ser corroborados.

Es aplicable el presente trabajo podrá ser tomado como réplica para otros estudios acorde con el tema de investigación y como un aporte al conocimiento.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en Tablas y Figuras

Se realizó el Diagnóstico del Estado actual de la Dinámica del proceso de Formación en Entornos virtuales en los alumnos de la IEST Público de Huarmaca; para lo cual una encuesta a los estudiantes fue aplicada, y una encuesta a docentes. La encuesta aplicada estuvo conformada por un total de 15 ítems (Ver Anexo N° 3) a una muestra de 30 alumnos. Y la encuesta a docentes también constó de 15 ítems, aplicada a los docentes que imparten clases directamente en el V periodo académico del programa de Producción Agropecuaria. (Ver Anexo N° 3).

En la que lograron precisar los aspectos principales del Proceso de Formación en entornos virtuales y su incidencia en la Interacción en clases con estudiantes.

Encuesta a Alumnos y encuesta a Docentes

Tabla 5

La Interacción en clases con estudiantes. (Por dimensiones e indicadores de la Variable Dependiente)

VARIABLE DEPENDIENTE	INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES		Instrumentos de recolección de datos				
			Encuesta a alumnos		Encuesta a docentes		
			N	%	N	%	
DIMENSIÓN COMUNICATIVA	Práctica Interactiva de estudiantes en entornos virtuales	Nunca	18	60.0%	9	75.0%	
		Casi	10	33.3%	3	25.0%	
		Nunca					
		A veces	2	6.7%	0	0.0%	
		Casi siempre	0	0.0%	0	0.0%	
DIMENSIÓN PEDAGÓGICA	Práctica pedagógica de docentes y estudiantes en entornos virtuales	Nunca	18	60.0%	10	83.3%	
		Casi	10	33.3%	2	16.7%	
		Nunca					
		A veces	2	6.7%	0	0.0%	
		Casi siempre	0	0.0%	0	0.0%	
	Programa de Formación pedagógica en entornos virtuales orientado al aprendizaje de los estudiantes	Nunca	18	60.0%	10	83.3%	
		Casi	12	40.0%	2	16.7%	
		Nunca					
		A veces	0	0.0%	0	0.0%	
		Casi siempre	0	0.0%	0	0.0%	
DIMENSIÓN DE INCORPORACIÓN DE RECURSOS MÚLTIPLES	Estrategias metodológicas para la educación en línea	Nunca	18	60.0%	8	66.7%	
		Casi	10	33.3%	4	33.3%	
		Nunca					
		A veces	2	6.7%	0	0.0%	
		Casi siempre	0	0.0%	0	0.0%	
	Estrategias didácticas virtuales	Nunca	22	73.3%	8	66.7%	
		Casi	8	26.7%	4	33.3%	
		Nunca					
		A veces	0	0.0%	0	0.0%	
		Casi siempre	0	0.0%	0	0.0%	
Total, por indicador			30	100%	12	100%	

Nota.: Resultados por indicadores

La Tabla 5. Refleja en porcentajes y frecuencias, presentando un resumen detallado de los resultados que se obtuvieron, teniendo en cuenta, en forma paralela la encuesta realizada a los alumnos y la encuesta aplicada a los docentes en sus tres dimensiones con sus respectivos indicadores.

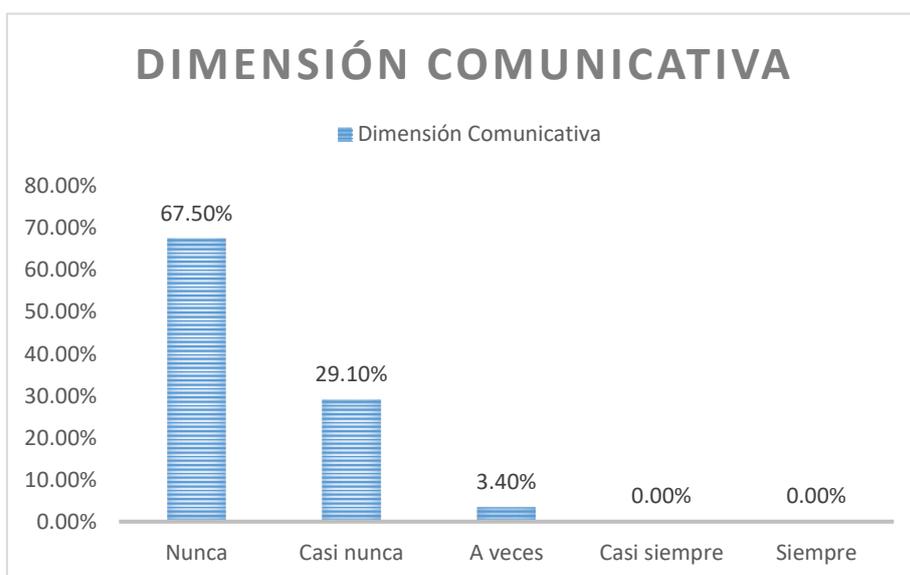
A modo general se puede verificar en los resultados de las encuestas, altos niveles de porcentajes promedios de NUNCA entre un 60.0% a 83.3% y CASI NUNCA de 16.7% a

40%, de los concernientes indicadores en la encuesta, tanto a alumnos como la encuesta a docentes concuerdan en sus resultados con estar en la negatividad con porcentajes, solo en algunos casos un 6.7% manifiesta A VECES.

Encuesta a Alumnos y encuesta a Docentes en figuras

Figura 1.

Dimensión Comunicativa

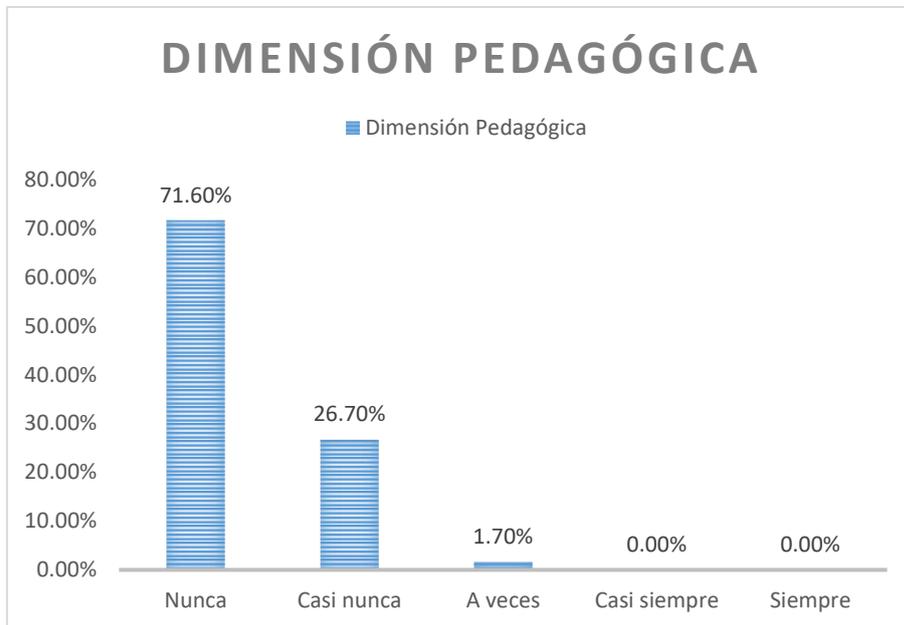


Nota. Resultados de la Dimensión comunicativa.

La figura 1 muestra que el 67.5% respondió que nunca se ha llevado a cabo la Dimensión comunicativa; el 29.1% muestra que casi nunca y solo un 3.4% a veces efectuó dicha dimensión. Logramos visualizar que tenemos un 96.6% de participantes que se encuentran en la negatividad de la dimensión y que, por tanto, no realizan la práctica interactiva en entornos virtuales.

Figura 2.

Dimensión Pedagógica

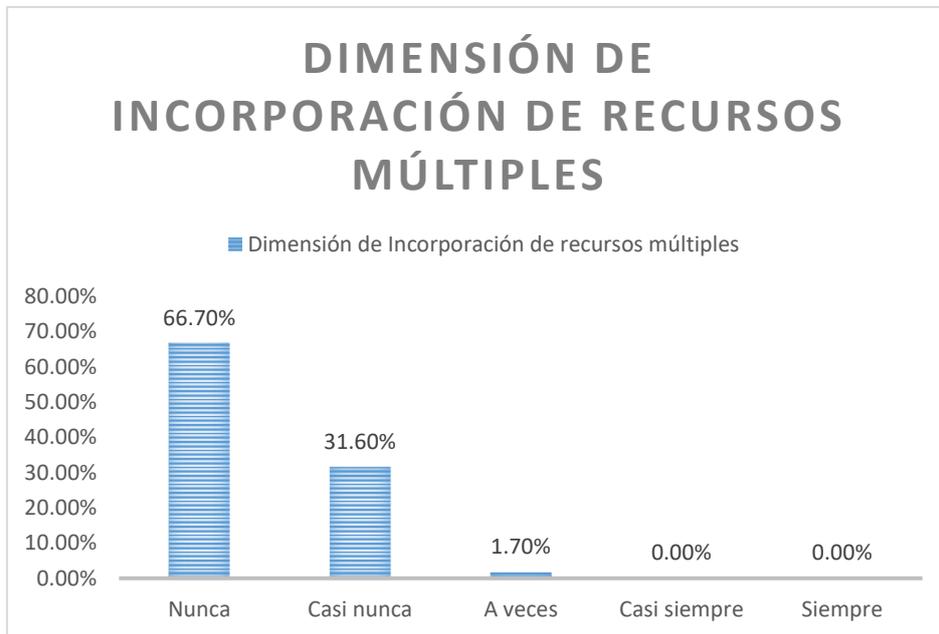


Nota: Resultados de la Dimensión Pedagógica.

La figura 2 manifiesta que el 71.6% consideró que nunca se ha llevado a cabo la Dimensión pedagógica; el 26.7% declara que casi nunca. Solamente un 1.7% responde el haberla realizado. Apreciamos que un 98.3% de participantes que se encuentran en la negatividad de la dimensión, por ende, no tienen práctica pedagógica en entornos virtuales, ni conocen el programa de formación pedagógica en entornos virtuales orientado al aprendizaje de los estudiantes.

Figura 3.

Dimensión de Incorporación de recursos múltiples



Nota. Resultados de la Dimensión Incorporación de recursos múltiples.

La figura 3 nos dice que el 66.7% manifestó que nunca se ha llevado a cabo la dimensión de incorporación de recursos múltiples; el 31.6% manifiesta que casi nunca y solo un 1.7% a veces realizó dicho planteamiento. Se puede distinguir que un 98.3% de participantes que se encuentran en la negatividad de la dimensión y que por tanto no realizan estrategias metodológicas para la educación en línea, ni estrategias didácticas virtuales.

Tabla 6.*Resumen de la variable Interacción en clases con estudiantes*

Variable	Promedio de encuesta alumnos y encuesta a docentes		Ítems
	Nivel	%	
Dimensión 1	Nunca	67.5%	5
	Casi nunca	29.1%	
	A veces	3.4%	
Dimensión 2	Nunca	71.6%	5
	Casi nunca	26.7%	
	A veces	1.7%	
Dimensión 3	Nunca	66.7%	5
	Casi nunca	31.6%	
	A veces	1.7%	
INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES	Nunca	68.6%	15
	Casi nunca	29.1%	
	A veces	2.3%	
TOTAL		100%	15

Nota. Resultados de la Variable interacción en clases con estudiantes por dimensiones.

En la Tabla 6 tenemos un resumen de la variable Interacción en clases con estudiantes donde el 68.6% muestra que nunca ejecutó dicha interacción, un 29.1% declaró un casi nunca y solo el 2.3% respondió a veces. Esto evidencia que la Interacción en clases con estudiantes se encuentra en la negatividad en sus tres dimensiones, reflejando que en un considerable 97.7% no lleva a cabo la dimensión comunicativa, la dimensión pedagógica y la dimensión de incorporación de recursos múltiples.

3.2. Discusión de resultados

La investigación presente, tuvo como finalidad Aplicar un Programa de Formación en entornos virtuales, que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación para la Interacción en clases con estudiantes del V periodo académico del programa de Producción Agropecuaria.

El resultado del diagnóstico realizado, hace hincapié en la problemática y revela la necesidad de Aplicar el programa de formación en entornos virtuales para que los alumnos, en la institución educativa, logren mejorar la Interacción en clases con estudiantes.

Los resultados de la investigación coinciden con la investigación de Rodríguez (2020) En su exploración sobre la interacción en clases virtuales en Entornos Educativos en Bachillerato y Programas Específicos de Atención a la Diversidad: Plan educativo Programas de Diversificación, Programa de Integración y programa SAI". La utilización de escenarios virtuales se considera como activos instructivos, estos emergen decididos a comprender, en caso de que llegue al siguiente nivel, lo que, es más, hacer que la educación y el aprendizaje sean más competentes a través de condiciones virtual. La mayoría de los educadores se dedican a la utilización de la técnica. La autoevaluación de esta etapa. En la revisión de los educadores sobre sus suplentes que utilizaron esta etapa, mencionaron que más del 90% de sus alumnos tuvieron un resultado positivo o muy positivo hacia el escenario.

Del mismo modo, los resultados se basan en los resultados de Lucero, et al. (2020) presentan un modelo para la evaluación en la interacción en clases virtuales, necesitando probar la factibilidad de un marco de evaluación para la enseñanza virtual, sin el requisito de presencialidad. del estudiante, así como el giro de los acontecimientos y las mejoras de los marcos de e-learning. La mayoría de los estudiantes se han sentido muy satisfechos y observan la inteligibilidad de los objetivos y el contenido caracterizados por el curso. Con el objetivo de crear actualizaciones en los marcos de e-learning, los resultados garantizan el nivel de cumplimiento de los estudiantes, logrando avances en algunos aspectos vitales para una educación mucho más exitosa, menos memoria, oficinas para el transporte ideal de los recados de los estudiantes. es más, un marco de evaluación que no debe estar de acuerdo constantemente, los ejercicios son valorados, así como las actividades, conexiones, reuniones y ejercicios.

Los datos obtenidos se complementan con los de Cano y Hernández (2021) exploran la conexión instructiva en condiciones virtuales y que estas funcionan con la correspondencia de datos basados en texto, audibles y visuales, su enganche transitorio o extremadamente duradero, simultáneamente, o en asombrosa correspondencia mundana y no concurrente, o sin correspondencia breve, para ayudar al aprendizaje a distancia.

Esto concuerda con James, et al. (2018), donde advierten los beneficios e inconvenientes en la interacción en entornos: quienes promueve un aumento de habilidades excepcionalmente grande para las salas de estudio virtuales actuales, el razonamiento decisivo, la cooperación y la correspondencia entre los estudiantes. Minimiza gastos y tiempo, en la utilización de estrategias para evaluar encuentros más diferenciados y variados. Permite mejorar los métodos creativos de incorporación, a través de ejercicios de aprendizaje, aplicando la crítica ideal en las valoraciones y resultados. Brinda mejoras en la información y habilidades adquiridas, ayudando a practicarlas sin perder tiempo.

Estas investigaciones nos ofrecen un compromiso importante para conocer los temas de la realidad a investigar; está conectado con la revisión actual sobre los fundamentos hipotéticos de la propensión a comprender; ya que conecta con el entorno en su planteamiento.

En todas las investigaciones anteriores es fundamental tener una comprensión agradable del mensaje, pero en todos los casos es importante pensar en la conexión entre la preparación para la comprensión y la interacción en clases con estudiantes en la virtualidad.

3.3. Aporte Practico.

3.3.1. Fundamentación del aporte Practico.

El presente trabajo de investigación en este capítulo tiene como fundamentación y desarrollo el Programa de Formación en entornos virtuales, para la interacción de clases virtuales, tiene como propuesta el desarrollo del programa de formación entornos virtuales, partiendo desde un inicio de un diagnóstico recopilado de los estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca; encontrando como problema planteado Insuficiencias en el proceso de formación en entornos virtuales, limita, **la interacción** en clases virtuales en los estudiantes del IEST Publico “Huarmaca”.

Para el desarrollo del presente programa de formación se parte del fundamento teórico, diagnóstico y el objetivo general planteado en el programa de formación en entornos virtuales para la interacción de clases virtuales, la planeación está basada en el aporte práctico (programa) que se resolverá en tres etapas el mismo que nos permitirá mejorar la interacción en las clases virtuales en el que se implementaran aspectos básicos y por consiguiente su evaluación.

3.3.2. Construcción del aporte Práctico

3.3.2.1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

El programa de formación en entornos virtuales contribuye en la mejora de la interacción de las clases virtuales en cada uno de los estudiantes los mismos que van a permitir el mejor desarrollo de las actividades de aprendizaje, no obstante, en la institución superior el IEST Público “Huarmaca”, con el análisis del diagnóstico fáctico se puede notar una deficiencia del conocimiento de los entornos virtuales en los estudiantes.

Rodríguez y Pérez (2017), manifiestan que el programa en el entorno virtual de aprendizaje es de gran importancia para la interacción de información de carácter educativo basado en los modelos del proceso de enseñanza aprendizaje

Según Maraza (2016) manifiesta que un entorno virtual nos ayuda a identificar espacios y métodos didácticos y dinámicos que contribuyan en el fortalecimiento del mejor desarrollo de aprendizaje de los usuarios que interactúen en ella.

Contreras y Garcés (2019), nos hablan que los espacios virtuales son ambientes o medios que contribuyen al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, teniendo como soporte la tecnología e el que se desarrolla una intercomunicación entre los estudiantes y docentes como usuarios de un entorno virtual.

Mejía (2019) menciona que el desarrollo de un programa de formación va a contribuir en la mejora de los avances y conocimientos en el proceso de enseñanza y con un entorno parcializado en el aprendizaje de cada ente que forma parte de él. Es por ello que el manejo de cualquier plataforma tiene que tener un conocimiento básico por parte de los educandos, las actividades de desarrollo educativo como tareas trabajos en clase, evaluaciones y otras

en estas plataformas son espacios que tienen que aprovecharse teniendo en cuenta las fechas establecidas.

No obstante, a lo desarrollado por estos autores, aún se sigue analizando en cuanto al desarrollo de estrategias de inteligencia emocional. En la presente investigación se tuvo como referente la estructura metodológica aportada por Morales (2021), quien estructura una estrategia en:

1. **Introducción - Fundamentación:** se establece los puntos de partida.
2. **Diagnóstico,** muestra el estado actual del objeto en torno al cual se realiza el aporte.
3. **Premisas:** las premisas sugieren una conclusión anticipada.
4. **Requisitos:** es una condición o capacidad de la que se espera que se ocupe de un problema o logre un objetivo; todos los requisitos deben cumplir algunos atributos: Único, Conciso, Consistente, Completo, Alcanzable y Verificable.
5. **Planteamiento del objetivo general.** Teniendo en cuenta las premisas y requisitos se plantea el objetivo de la estrategia.
6. **Planeación estratégica,** la ordenación se completa en etapas, etapas en las que se organizan actividades o ejercicios, se representa, se especifica la metodología, técnicas, medios y materiales que son hábiles e identificados con estos objetos.
7. **Instrumentación-** para dar a conocer en qué condiciones, cómo se aplicará, la duración y los responsables.
8. **Evaluación y Control,** a lo largo de toda la aplicación.

3.3.2.2.- CONSTRUCCIÓN DEL APORTE PRÁCTICO

DIAGNÓSTICO

Acciones del diagnóstico:

Se aplicó una entrevista a los estudiantes que forman parte de la institución educativa IEST Publico “Huarmaca” con el que nos ha permitido recoger valiosa información que acierte en la justificación del problema planteado, conociendo el estado concreto del objeto y se manifieste el problema y se organice y desarrolle el programa.

- **Análisis de la documentación:**

Es importante porque nos permite con ello realizar un análisis profundo de las teorías existentes que nos ayuden en la fundamentación del programa.

- **Aplicación de encuestas:**

El propósito de la aplicación de las encuestas nos permite tener una información coherente y exacta en el que se evidencia la interacción de las clases virtuales en los estudiantes sobre los resultados obteniendo lo siguiente:

Dimensión comunicativa:

- Deficiente conocimiento en los estudiantes en la estructura de la plataforma ERP institucional.
- Limitada conectividad con el dispositivo celular para interactuar en la plataforma ERP institucional.
- Escasa interacción entre docentes y estudiantes en la plataforma Institucional
- Limitada interacción entre compañeros en la plataforma virtual
- Se muestra una limitada ayuda a través de la plataforma virtual

Podemos decir de manera general lo siguiente

En la dimensión comunicativa se concluye que los estudiantes en un 30% poseen pocos conocimientos del manejo de la plataforma virtual ERP institucional.

Dimensión pedagógica

- Deficiente capacitación brindada en el manejo de la plataforma virtual ERP
- Escaso conocimiento referente a la plataforma virtual
- No manejan con facilidad subir recursos y tareas a la plataforma virtual ERP
- Entorno virtual con deficientes recursos en su estructura
- Su navegación con dificultades para su navegación en ella.

Los estudiantes muestran un 23.53% de escaso conocimiento de en la dimensión pedagógica del manejo e interacción de la plataforma ERP

Dimensión de incorporación de Recursos

- Escaso conocimiento en entornos virtuales y manejo de TICs
- Deficiente conocimiento en el manejo de Microsoft Word.
- No manejan el programa de Microsoft Excel.
- Con deficiencias en el manejo de PowerPoint para el desarrollo de actividades educativas.
- No tienen conocimiento en la elaboración de organizadores visuales

Los estudiantes en un 11.76% tienen una deficiencia en conocimientos en la incorporación de recursos en la plataforma institucional ERP

Así mismo la encuesta se aplicó a 10 de los docentes que laboran en el IEST Publico Huarmaca obteniendo como resultados.

- En la dimensión comunicativa se concluye que los docentes poseen un conocimiento regular en el manejo de la plataforma virtual ERP institucional.
- Los docentes muestran en su mayoría un buen conocimiento en la dimensión pedagógica del manejo e interacción de la plataforma ERP.
- Los docentes en la tercera dimensión en su mayoría poseen buenos conocimientos en la incorporación de recursos en la plataforma institucional ERP.

3.3.2.3.- REQUISITOS:

- Autorización de parte de la dirección general de la institución para el desarrollo del programa de formación.
- Responsabilidad y compromiso de parte de docentes y estudiantes para la participación en el programa de formación, con el propósito de mejorar los conocimientos básicos en la interacción de sesiones virtuales a través de la plataforma ERP.
- Elección de temas acorde al programa de formación en entornos virtuales a los estudiantes y docentes.

3.3.2.4.- PLANTEAMIENTO DEL OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las capacidades y conocimientos en la dimensión comunicativa, pedagógica y la incorporación de recursos en los estudiantes del IEST Publico Huarmaca.

PLANEACIÓN ESTRATÉGICA

Para el cumplimiento del programa de formación en entornos virtuales se plantean tres etapas:

- Primera etapa: Dimensión Comunicativa.
- Segunda etapa: Dimensión Pedagógica.
- Tercera etapa: Dimensión de Incorporación de Recursos.

PLANEACIÓN ESTRATÉGICA

ETAPA 1: DIMENSIÓN COMUNICATIVA:

Objetivo: Organizar la estructura comunicativa a partir del manejo importante del medio de comunicación virtual para una mayor interacción en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

La etapa 1 se estructura en dos aspectos:

Primer Aspecto: Estructura de plataformas virtuales

Segundo Aspecto: Normas que rigen un orden en el manejo de las plataformas virtuales.

PRIMER ASPECTO: ESTRUCTURA DE PLATAFORMAS VIRTUALES.

Objetivo: Organizar los aspectos importantes de la estructura comunicativa de la plataforma virtual para una mayor interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Nº	Actividad	Descripción	Responsable
1	Diagnóstico del uso de las plataformas virtuales	- Aplicación de prueba diagnóstica del manejo de plataforma virtual	Docentes y tutores
2	Sesión 1: Identificar la estructura de la plataforma virtual	- Se trabajará identificando los medios digitales, plataformas virtuales y su estructura a través de los dispositivos móviles, que faciliten subir recursos, visualizar sus tareas académicas, y revisar su material educativo.	Docentes y tutores

3	Sesión 2: Identificar la estructura de la plataforma virtual a través de un ordenador.	Se trabajará identificando los medios digitales, plataformas virtuales y su estructura a través de un ordenador, que faciliten subir recursos, visualizar sus tareas académicas, y revisar su material educativo.	Docentes y tutores
---	--	---	--------------------

SEGUNDO ASPECTO: MANEJO DE NORMAS QUE RIGEN UN ORDEN EN EL MANEJO DE LAS PLATAFORMAS VIRTUALES

Objetivo: Contextualiza las normas más adecuadas que rigen para el uso y manejo de las plataformas virtuales.

N°	Actividad	Descripción	Responsable
1	Sesión 1. Manejo y uso de normas de convivencia.	- Se abordará las normas de convivencia generales y específicas que se ponen en práctica en el aula virtual para una mejor interacción entre los usuarios del grupo	Docentes y tutores
2	Sesión 2. Análisis de los deberes y derechos de los estudiantes.	- Se trabajará el reglamento de los estudiantes deberes y derechos que van a permitir el buen manejo y cumplimiento en las tareas académicas por parte de los usuarios de la plataforma virtual.	Docentes y tutores

ETAPA 2: DIMENSIÓN PEDAGÓGICA:

Objetivo: Manejar la plataforma ERP a través de dispositivos móviles y de un ordenador para facilitar una mayor interacción entre los usuarios, contribuyendo a la mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La etapa 2 se estructura en un aspecto:

TERCER ASPECTO: MANEJO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL ERP DESDE UN DISPOSITIVO MÓVIL Y DE UN ORDENADOR.

Objetivo

Organizar los diferentes recursos propios de la plataforma ERP que van a contribuir a una interacción eficiente entre los usuarios.

Nº	Actividad	Descripción	Responsable
1	Sesión 1: Subir diferentes recursos de trabajo en la plataforma ERP a través de diferentes dispositivos móviles y de un ordenador	- Se trabajará con los estudiantes de ambos programas de estudio en la práctica de subida de recursos como trabajos en clase, informes trabajos de investigación y otros desde un ordenador y/o dispositivo móvil en la plataforma virtual ERP.	Docentes y tutores
2	Sesión 2: Interactuar en la estructura de la plataforma virtual ERP a través de un ordenador y un dispositivo móvil para la resolución de exámenes en línea.	- Se trabajará con los estudiantes la forma didáctica y correcta de ingresar a la resolución de exámenes en línea en la plataforma virtual ERP, desde un ordenador y de cualquier dispositivo móvil a su alcance.	Docentes y tutores
3	Sesión 3: Navegar en la plataforma Virtual ERP a través de un	- En su navegación en la plataforma virtual los estudiantes se adiestran a la práctica de ubicar en	Docentes y tutores

ordenador y de su estructura los materiales diferentes educativos que proporciona cada dispositivos móviles docente en cada una de las unidades para revisar material didácticas, con ello mejorando la educativo que interacción entre los miembros de la proporciona el plataforma. docente.

ETAPA 3 DIMENSIÓN DE INCORPORACIÓN DE RECURSOS

Objetivo: Sistematizar los diferentes recursos a utilizar teniendo en cuenta el uso de las técnicas de información y comunicación y la elaboración de organizadores audiovisuales para incorporar en la plataforma virtual de recursos educativos ERP.

La etapa 3 se estructura en tres aspectos:

Cuarto Aspecto: dominio de las TICs

Quinto Aspecto: Dominio de Microsoft

Sexto Aspecto: Dominio de elaboración de recursos audiovisuales.

CUARTO ASPECTO: DOMINIO DE LAS TICs

Objetivo. Contextualizar el manejo de las técnicas de información y comunicación como aspecto fundamental para la interacción a través de la plataforma ERP.

Nº	Actividad	Descripción	Responsable
1	Sesión 1: Las técnicas de Información y comunicación TICs.	- Se aborda los conocimientos básicos en el manejo de las técnicas de información y comunicación que le permita a los estudiantes brindar un mejor dominio para navegar en la plataforma virtual ERP.	Docentes y tutores

QUINTO ASPECTO: DOMINIO DE MICROSOFT

Objetivo:

Contextualizar los aspectos más importantes en el manejo de Microsoft, acorde con las necesidades que requiere la interacción a través de plataformas virtuales educativas.

N°	Actividad	Descripción	Responsable
1	Sesión 1: Taller de Microsoft Word	- Se realiza esta sesión para conocer los lineamientos básicos de Word que permita al estudiante manejar este importante software que va ayudar al procesamiento de textos que servirán para el desarrollo de tareas educativas.	Docentes y tutores
2	Sesión 2: Taller de Microsoft Excel	- Se trabajará en los aspectos básicos del manejo de Microsoft Excel para la elaboración de gráficos y cuadros de manera básica para un mejor desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.	Docentes y tutores
3	Sesión 3: Taller de Microsoft PowerPoint	- Se abordará el trabajo de manejo de Microsoft PowerPoint para la elaboración de recursos en diapositivas que ayudaran a los estudiantes en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.	Docentes y tutores

SEXTO ASPECTO: DOMINIO DE ELABORACIÓN DE RECURSOS AUDIOVISUALES.

Objetivo: Elabora diferentes recursos audiovisuales utilizados en el proceso de aprendizaje para una mayor interacción en la plataforma de recursos educativos.

N°	Actividad	Descripción	Responsable
1	Sesión 1: Taller de elaboración y diseño	- Se formarán grupos de trabajo con la participación de estudiantes	Docentes y tutores

de organizadores en el desarrollo de manejo de la
visuales. organización y edición de diferentes
organizadores visuales que servirán
de ayuda para la elaboración de sus
recursos que serán de utilidad en la
interacción en los diferentes
entornos virtuales de aprendizaje.

3.3.2.5.- INSTRUMENTACIÓN DEL PROGRAMA DE ENTORNOS VIRTUALES.

ETAPA 1:

El desarrollo del programa de formación en entornos virtuales se desarrollará en 3 etapas, las mismas que han sido estructuradas de la siguiente manera en la etapa 1 **basado en la dimensión comunicativa** se realizará en 2 aspectos importantes en el primer aspecto con 3 actividades y en el segundo con 2 actividades, así mismo con diferentes acciones; en la etapa 2 **basado en la dimensión pedagógica** con un solo aspecto y 3 actividades cada una con sus acciones correspondientes; en la etapa 3 basado en la **dimensión de incorporación de recursos** se ha estructurado en tres aspectos entre ellos el cuarto aspecto con una actividad y sus acciones correspondientes, en quinto aspecto con 3 actividades y 3 acciones y el sexto aspecto con una actividad y su acción como corresponde.

Las condiciones necesarias son:

- Autorización por el encargado de la dirección general para la aplicación del programa en la institución superior.
- Participación activa y compromiso de estudiantes de ambos programas de estudio para poder desarrollar los talleres de orientación en el manejo de la plataforma virtual y de las técnicas de información y comunicación.
- Se debe contar con personal capacitado para el desarrollo de las sesiones que integran el presente programa de formación en entornos virtuales.
- Plantear diferentes estrategias metodológicas que contribuyan en la mejora de los conocimientos en los estudiantes en cuanto a la dinámica del proceso de formación en entornos virtuales.

Responsables:

- El responsable para la participación de cada uno de los estudiantes de ambos programas de estudio son los tutores de cada periodo académico, ya que el propósito del programa es de conocimiento pleno de cada uno para su aplicación correspondiente.
- Los estudiantes de ambos programas de estudio son en un promedio de 200 estudiantes de ambos programas de estudio.

Cronograma de implementación del Programa de Formación en entornos virtuales

ETAPA I: COMUNICATIVA			
Fase	Actividad - Descripción	Responsable	Fecha de ejecución
<p>PRIMER ASPECTO: Estructura de plataformas virtuales</p>	<p>Sesión 1: Diagnóstico del uso de las plataformas virtuales.</p> <p>Sesión 2: Identificar la estructura de la plataforma virtual ERP a través de diferentes dispositivos móviles.</p> <p>Sesión 3: Identificar la estructura de la plataforma virtual ERP a través de un ordenador.</p>	<p>Docente Investigador</p>	<p>Septiembre 2021 (del 1ro al 15)</p>
<p>SEGUNDO ASPECTO: Normas que rigen un orden en el manejo de las plataformas virtuales.</p>	<p>Sesión 1: Manejo y uso de normas de convivencia</p> <p>Sesión 2: análisis de deberes y derechos de los estudiantes</p>	<p>Director tutores Docente Investigadora</p>	<p>Septiembre 2021 (Del 16-30)</p>

ETAPA II. DIMENSION PEDAGÓGICA			
Fase	Actividad - Descripción	Responsable	Fecha de ejecución
<p>TERCER ASPECTO: Manejo de la plataforma virtual ERP desde un dispositivo móvil y de un ordenador</p>	<p>Sesión 1: Subir recursos de trabajo en la plataforma ERP a través de diferentes dispositivos móviles y de un ordenador</p> <p>Sesión 2: Interacción en la plataforma virtual ERP, desde un ordenador y un dispositivo móvil, resolución de exámenes en línea.</p> <p>Sesión 3: Navegar en la plataforma virtual ERP a través de un ordenador y dispositivos móviles.</p>	<p>Tutor Docente Investigador</p>	<p>Octubre 2021 (Del 1 al 15)</p>

ETAPA III. INCORPORACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS			
Fase	Actividad - Descripción	Responsable	Fecha de ejecución
<p>CUARTO ASPECTO: Dominio de las TICs.</p>	<p>Sesión 1: Las técnicas de información y comunicación TICs.</p>	<p>Tutor Docente Investigador</p>	<p>Octubre 2021 (Del 1 al 15)</p>
<p>QUINTO ASPECTO: Dominio de Microsoft.</p>	<p>Sesión 1: Taller de Microsoft word Sesión 2: taller de Microsoft Excel</p>	<p>Tutor Docente Investigador</p>	

	Sesión 3. Taller de Microsoft Power Point		
SEXTO ASPECTO: Dominio de elaboración de recursos Audiovisuales	Sesión 1: Taller de elaboración y diseño de organizadores visuales.	Director Docente Investigadora.	Octubre 2021 (Del 16-30)

3.3.2.6.- EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

ETAPAS	ASPECTOS	INDICADOR DE LOGRO	CRITERIO DE MEDIDA	EVIDENCIAS
DIMENSION COMUNICATIVA	Estructura de plataformas virtuales.	Organizar los aspectos importantes de la estructura comunicativa de la plataforma virtual para una mayor interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje	- El 80% de los participantes desarrollan la prueba diagnóstica del manejo de la plataforma virtual de recursos educativos. - El 75% de los participantes identifican los medios digitales a través de diferentes dispositivos móviles. - El 70 % de los participantes identifican los medios digitales a través de un ordenador.	Registro y control de asistencia. Fotografías
	Manejo de normas que rigen un orden en el manejo de las plataformas virtuales.	Contextualiza las normas más adecuadas que rigen para el uso y manejo de las plataformas virtuales	- El 70% de los participantes van a manejar las normas de convivencia para interactuar en el aula virtual. - El 70% de los participantes va aprender el reglamento de los estudiantes para el manejo de la plataforma de recursos Educativos.	Registro y control de asistencia. Fotografías

DIMENSION PEDAGÓGICA	Manejo de la plataforma virtual ERP desde un dispositivo móvil y de un ordenador	Organizar los diferentes recursos propios de la plataforma ERP que van a contribuir a una interacción eficiente entre los usuarios	<ul style="list-style-type: none"> - Al menos el 70% de los estudiantes logran aprender como subir trabajos tareas de clase informes y otros a la plataforma de recursos educativos desde cualquier dispositivo móvil y de un ordenador. - El 80% de participantes logran aprender cómo realizar una resolución de exámenes en línea a través de la plataforma ERP. - El 75% de estudiantes de ambos programas de estudio aprenden a revisar su material educativo que les proporciona el docente en la plataforma ERP. 	Registro y control de asistencia. Fotografías
DIMENSION DE INCORPORACION DE RECURSOS	Dominio de las TICs	Contextualizar el manejo de las técnicas de información y comunicación como aspecto fundamental para la interacción a través de la plataforma ERP.	- Se evidencia que el 70% de los participantes manejan las técnicas de información y comunicación.	Registro de asistencia. Fotografías
	Dominio de Microsoft.	Contextualizar los aspectos más importantes en el manejo de Microsoft, acorde con las necesidades que requiere la interacción a través de plataformas virtuales educativas.	<ul style="list-style-type: none"> - El 75% de los estudiantes aprenden el manejo de Microsoft Word como medio indispensable para el desarrollo de actividades educativas de los estudiantes. - El 60% de los estudiantes manejan el programa de Excel como recurso para el desarrollo de sesiones de aprendizaje. - El 65% de los estudiantes de ambos programas de estudio manejan la elaboración de recursos como diapositivas y otros a través de PowerPoint que ayudan a un mejor trabajo educativo en los estudiantes. 	Registro de asistencia. Fotografías
	Dominio de elaboración de recursos audiovisuales.	Elabora diferentes recursos audiovisuales utilizados en el proceso de aprendizaje para una mayor interacción en la plataforma de recursos educativos.	- El 65% de los participantes evidencian el manejo en la elaboración de recursos audiovisuales para una eficiente interacción a través de la plataforma de recursos educativos.	Registro y control de asistencia. Fotografías

3.3.2.7.- PRESUPUESTO POR ETAPA:

Tabla 7.

Presupuesto de la etapa 1 Dimensión Comunicativa

Etapa 1: Dimensión Comunicativa					
Primer Aspecto: Estructura de plataformas virtuales					
Segundo Aspecto: Normas que rigen un orden en el manejo de las plataformas virtuales.					
N°	Descripción	Cantidad	Ítem	Precio unitario	Precio Total
01	Actividades programadas en 2 aspectos	1	Ponente	800	800.00
02		200	certificados	2.00	400.00
03		1	Millar de papel	15.00	15.00
04		1	Servicio de internet mensual	90.00	90.00
05		1	Alquiler de computadora	200.00	200.00
Total					1505.00

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8.

Presupuesto de la etapa 2 Dimensión Pedagógica.

Etapa 2: Dimensión pedagógica					
Tercer Aspecto: Manejo de la plataforma virtual ERP desde un dispositivo móvil y de un ordenador					
N°	Descripción	Cantidad	Ítem	Precio unitario	Precio Total
01	Actividades programadas en 1 aspecto	1	Ponente	800	800.00
02		200	certificados	2.00	400.00
03		1	Millar de papel	15.00	15.00
04		1	Servicio de internet mensual	90.00	90.00
05		1	Alquiler de computadora	100.00	100.00
Total					1405.00

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9.*Presupuesto de la etapa 3 Dimensión de la Incorporación de Recursos Educativos*

Etapa 3: Dimensión de Incorporación de recursos educativos					
Cuarto Aspecto: Dominio de las TICs					
Quinto Aspecto: Dominio de Microsoft					
Sexto Aspecto: Dominio de elaboración de recursos audiovisuales.					
N°	Descripción	Cantidad	Ítem	Precio unitario	Precio Total
01	Actividades programadas en 3 aspectos	2	Ponente	800	1600.00
02		200	certificados	2.00	400.00
03		1	Millar de papel	15.00	15.00
04		1	Servicio de internet mensual	90.00	90.00
05		1	Alquiler de computadora	200.00	200.00
Total					2305.00

3.4. APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

El Programa fue aplicado en su totalidad (3 etapas).

3.4.1. Corroboración estadística de las transformaciones logradas

La Aplicación de los instrumentos en sus 2 momentos se dieron:

APLICACIÓN PRE- TEST	03 DE AGOSTO
APLICACIÓN POST- TEST	04 DE NOVIEMBRE

Tabla 10.*Resumen de las transformaciones logradas.*

Variable	Promedio de encuesta alumnos y entrevista a docentes		
	Nivel	Pre test %	Post test%
Dimensión 1	Nunca	67.5%	0.0%
	Casi nunca	29.1%	0.0%
	A veces	3.4%	10.0%
	Casi siempre	0.0%	47.0%
	Siempre	0.0%	43.0%
Dimensión 2	Nunca	71.6%	0.0%
	Casi nunca	26.7%	0.0%
	A veces	1.7%	15.0%
	Casi siempre	0.0%	40.0%
	Siempre	0.0%	45.0%

Dimensión 3	Nunca	66.7%	0.0%
	Casi nunca	31.6%	0.0%
	A veces	1.7%	15.0%
	Casi siempre	0.0%	33.0%
	Siempre	0.0%	52.0%
INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES	Nunca	68.6%	0.0%
	Casi nunca	29.1%	0.0%
	A veces	2.3%	13.3%
	Casi siempre	0.0%	40.0%
	Siempre	0.0%	46.7%
TOTAL		100%	100%

Fuente: Elaborada con el procesamiento de la información recabada en la pre- prueba y post-prueba.

En la tabla 3 se muestra los resultados en forma comparativa entre el pre test y el post test, después de haber aplicado el estímulo: el Programa de formación en entornos virtuales, se logró en la Dimensión Comunicación una transformación del 90.0% que en el post test denota estar en la positividad.

Se logró una transformación del 85.0% en la dimensión pedagógica y un 85.0% en la dimensión de incorporación de recursos múltiple.

Por tanto, se logró una transformación en los resultados después de aplicado el programa de formación en entornos virtuales, corroborando la pertinencia del aporte práctico en su fin que es la Dinámica del proceso de formación en entornos virtuales para contribuir en la Interacción en clases con estudiantes, transformación del 86.7% a los valores positivos de la variable dependiente.

IV. CONCLUSIONES

1. La fundamentación teórica La fundamentación teórica del proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica se efectuó epistemológicamente abordando procesos vinculados al problema de investigación sobre la interacción en clases con estudiantes.
2. Las tendencias históricas del proceso de formación en entornos virtuales, fueron identificados, definidos y caracterizados por indicadores: el docente, el Instituto Tecnológico y los estudiantes., expresando las limitantes que se perciben en la interacción en clases con estudiantes y el proceso formativo como tema de investigación.
3. El diagnóstico situacional reveló insuficiencias en la dinámica del proceso de formación en entornos virtuales por parte de los estudiantes, con respecto a la interacción en clases con estudiantes, contrastadas mediante la aplicación de instrumentos, donde presentan niveles bajos de interacción en las clases virtuales, teniendo un 68.6% en el valor de nunca y el 29.1% en el valor de casi nunca. Lo que sitúa un 97.7% en la negatividad de los valores, justificando la necesidad de aplicar el programa de formación en entornos virtuales.
4. Se construyó el Programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del V periodo académico del programa de producción Agropecuaria en el IEST Público de Huarmaca, con sus etapas, descripción, objetivos y acciones didácticas.
5. Finalmente, se aplicó el programa de formación en entornos virtuales, la cual contribuyó a la interacción en clases con estudiantes del V semestre académico del programa de producción Agropecuaria en el IEST Público de Huarmaca; corroborándose los resultados favorables en el post test después de concluida la aplicación del Programa, cuyos resultados se aprecia en las estadísticas de los resultados; con un 40.0% en el valor de casi siempre y el 46.7% en el valor de siempre, obteniendo un 86.7% en la positividad de los valores.

X. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que se ejecuten las actividades propuestas en la presente investigación, Programa de formación en entornos virtuales, de tal manera que la Institución educativa logre medir el impacto de dicho aporte en toda la Institución.
2. Se sugiere al Director del IEST de Huarmaca, ponga el presente aporte a la comunidad educativa a nivel de la Región, para ser aplicada por instituciones que tienen la misma problemática.

VI. REFERENCIAS

- Adell, J. y A. Sales, 1999, El profesor on line: Elementos para la definición de un nuevo rol docente. www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=2544
- Alonzo, D. L., Valencia, M. D. C., Vargas, J. A., Bolívar, N. D. J., y García, M. D. J. (2016). Los estilos de aprendizaje en la formación integral de los estudiantes. *Revista Boletín Redipe*, 5(4), 109-114. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/105>
- Álvarez de Zayas, C. (1996). La Teoría de los Procesos Conscientes. Fundamentos epistemológicos. *Taller*.
- Álvarez de Zayas, C. M. (1999). La Escuela en la Vida (Didáctica). In *Tercera Edición* (Tercera). Pueblo y Educación. http://www.conectadel.org/wp-content/uploads/downloads/2013/03/La_escuela_en_la_vida_C_Alvarez.pdf
- Andino, C. M. R., y Ramírez, C. E. F. M. (2017). La gestión de información y la infotecnología en la formación del profesional de las ciencias económicas y empresariales. *Retos de la Dirección*, 5(1).
- Arraz, I. (2012): «Educar a rudos y pobres. La Casa de los Niños del Amor de Dios (Valladolid, 1595-1860)». En J. Martínez, H. Pizarro y E. Jiménez (coords.): Los jesuitas: religión, política y educación (siglos XVI-XVIII), Volumen 1, Universidad Pontificia de Comillas, pp. 491-526.
- Aparicio-Gómez, O. y Ostos-Ortiz, O. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 1(1), 11-36.
- Atarama, T. (2020). Artículo de opinión, La educación virtual en tiempos de pandemia (7 de abril 2020) En: <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/04/la-educacion-virtual-entiempos-de-pandemia/>
- Belloch, C. (2015). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Universidad de Valencia, Valencia, España. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

- Brunner, J. .J. (2000) Nuevos escenarios de la educación. Revolución tecnológica y Sociedad de la Información; Santiago: PREAL <http://www.preal.cl/>
- Cabero, J., Llorente, M. y Román, P. (2004). “Las herramientas de comunicación en el “aprendizaje mezclado” Píxel-Bit. Revista de medios y educación, 23, 27-41. Consultado el 23 de julio de 2009
- Cabrejos, C. (2021). Conocimiento situacional de los agentes educativos para la gestión directiva durante COVID 19. Caso: Promotora Educativa Privada - Piura. [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Escuela posgrado].
- Cano, C. y Hernández, S. (2021) La evaluación del aprendizaje en ambientes virtuales. X Congreso Nacional de Investigación Educativa. México Veracruz. Recuperado de http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_07/ponencias/0275-F.pdf
- Campirán, A. (2017). Habilidades de pensamiento crítico y creativo. Toma de decisiones y resolución de problemas. Lecturas y ejercicios para el nivel universitario. Recuperado de: <https://www.uv.mx/apps/afbgcursos/Antologia%20PC%202017/>
- Castaño, C. y Llorente, M.C. (2016). La organización de los escenarios tecnológicos. La influencia de las TIC en la organización educativa. En Tecnología Educativa. Madrid. McGraw Hill.
- Castillo R. (2010) La mano de Dios en la educación adventista del Perú. Breve historia de la creación de la UPeU. Lima: Fondo editorial Universidad Peruana Unión
- Cebreiro, B. (2007). Las nuevas tecnologías como instrumentos didácticos. En Cabero (coordinador): Tecnología educativa. McGrawHill. Madrid.
- Contreras, A. y Garcés, L. (2019). Ambientes Virtuales de Aprendizaje. Dificultades de uso en los estudiantes de cuarto grado de Primaria. Prospectiva: *Revista de Trabajo Social e Intervención Social*, 7(27), 215-240. <http://revistapropectiva.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/view/7273/9783>

- Chiecher A., D. Donolo y M. C. Rinaudo (2018) Aprendizaje virtual en asignaturas presenciales. Incidencia sobre la motivación y el uso de estrategias. *Revista Virtu@l UDESC*. Brasil.
- Ersoy-Babula, A. I. y M. Babula, Learning on the Move Business Students' Adaptation of Virtual Learning Environment and Mobile Device Technology, doi:10.1016/j.ijme.2018.04.007, The International Journal of Management Education, 16(2), 321-326 (2018)
- Eyzaguirre S., Le Foulon C., y Salvatierra V. (2020). Educación en tiempos de Pandemia: Antecedentes y recomendaciones para la discusión en Chile. Artículo. DOI: <https://doi.org/10.38178/07183089/1430200722>
- Gisbert, M. (2002). El nuevo rol del profesor en entornos tecnológicos. *En Acción Pedagógica*, Vol. 11,1. http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17053/1/art5_v11n1.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). Metodología de la Investigación. (6a ed.) México: McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Hurtado, I. Toro, G. (1997). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Venezuela. Clemente editores
- Díaz, F., y Castro, A. (2017). Requerimientos pedagógicos para un ambiente virtual de aprendizaje. *Cofin Habana*, 11(1), 1-13.
- Díaz, J. y Soto, C. (2013). Estudio para la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje para la asignatura de sistemas en la fundación compartir. (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Colombia, Bogotá, Colombia. <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/1349/1/Trabajo%20de%20grado.pdf>
- De Lama (2020), Entornos virtuales en el desarrollo de las competencias académicas en estudiantes de Enfermería Técnica IV ciclo del IESTP “Vicus” – Chulucanas, 2020 (tesis de post grado) universidad Cesar vallejo Piura.
-
- Fernández et al. (2015). Hacia una didáctica de la formación a distancia del personal docente. La interrelación socio-afectiva en la comunicación en entornos virtuales.

Curso Precongreso. No. 36 Congreso Internacional Pedagogía 2015. La Habana: Sello editor Educación cubana.

Fernández, F. A. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la web 2.0 y 3.0. Revista IPLAC no.6 (noviembre-diciembre).

Fernández, S. (2019). *Inteligencia artificial en la educación: retos y oportunidades para el desarrollo*. [Grabado por ProFuturo]. Madrid, España.

Furlan, L. A., Ferrero, M. J., y Gallart, G. (2014). Ansiedad ante los exámenes, procrastinación y síntomas mentales en estudiantes de la Universidad Nacional de Córdoba. *Revista Argentina De Ciencias Del Comportamiento*, 6(3), 31–39. <https://doi.org/10.32348/1852.4206.v6.n3.8726>

Fundación UNAM. (2013). El rol del maestro en el siglo XXI, un cambio radical de actitud. UNAM.

Fundación Wiese (2020). El gran reto de la educación virtual en tiempos de pandemia. 17 de julio. En: <https://www.fundacionwiese.org/blog/es/el-gran-reto-de-la-educacionvirtual-en-tiempos-de-pandemia/>

Gagné, R. M. (1965). *The conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Gallardo, L. M. y Buleje, J. C. (2010). Importancia de las TIC en la Educación Básica Regular. *INVEST. EDUC.* 14 (25), pp. 209-224.

Garrison, D. R., y Tobar, A. (2020) *El e-learning en el siglo XXI: investigación y práctica*, Barcelona, Octaedro.

Gomes, A. y Oliveira, C. (2021). La Educación Superior en el laberinto de la Pandemia. *Integración Y Conocimiento*, 10(1), 182-205.

Gómez y Escobar-Mamani (2021): Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. DOI: <https://doy.org/10.1519/SciELoPreprints.1996> (162)

González, R; Gastélum-Cuadras, G; Velducea, W; González, J y Dominguez, S. (2021) Análisis de la experiencia docente en clases de Educación física durante el 63 confinamiento por COVID-19 en México. *Retos Nuevas tendencias en Educación*

Física, Deportes y Recreación. DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86242>,
ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041
(<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>) Fecha recepción: 23-11-20. Fecha de
aceptación: 26-02-21 Gabriel Gastélum Cuadras gastelum@uach.mx

Hernandez, R.M. (2011). Impacto de las TIC en la educación: *Retos y Perspectivas. Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325-347. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

James, R., McInnis, C. y Devlin, M. (2020). *Assessing learning in Australian universities*. Centre for the Study for Higher Education for the Australian Universities Teaching Committee, 67.

Pérez, J. y Merino, M. (2012) Definiciones: Definición de programa (<http://definicion.de/programa/>)

Kennedy, M. J., Hirsch, S. E., Rodgers, W. J., Bruce, A. y Lloyd, J. W. (2017). Supporting High School Teachers' Implementation of Evidence-Based Classroom Management Practices, doi10.1016/j.tate.2016.12.009, Teach. Teach. Educ. 63, 47-57(2017).

Koontz, H., Weihrich, H. (2014). Elementos De Administración: Un Enfoque internacional. (7ma.ed.). México: Editorial McGraw-Hill.

Lévy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós Ibérica

López, R.R. y Hernández, M.W. (2016). Principios para elaborar un modelo pedagógico universitario basado en las TIC, Estado del arte, EPISTEME - Revista digital de ciencia, Tecnología e Innovación, 3(4), 2016.

Lucero, M. Alonso, L. y Blázquez, F. (2020). "E-learning como agente de cambio: diseño pedagógico de un proceso de formación". Universidad de Salamanca. España. <http://www.doredin.mec.es/documentos/00820103008733.pdf>

Llatas, S. (2019). Competencias digitales y desempeños de los docentes en una institución educativa de Trujillo 2019. Universidad César Vallejo.

- Maraza, B. (2016). Hacia un Aprendizaje Personalizado en Ambientes Virtuales. *Campus virtuales*, 5(1), 20-29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5400592>
- Estela, M. (2019). "Conocimiento". 31 de agosto del 2019, de Concepto. de. Sitio web: <https://concepto.de/conocimiento/>
- Martínez, F. (2013). Dificultades para implementar la evaluación formativa. *Perfiles Educativos*, 15(139), 128-150.
- Martínez, L. y Ávila, Y. (2014). Papel del docente en los entornos virtuales de aprendizaje. *Órbita Pedagógica*, 2(2) (2016)), 50-52. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/enrevista/index>
- Medina, A., Nogueira, D., Medina, A, García, A y Hernández, A. (2008). Selección de los procesos claves de una instalación hotelera como parte de la gestión y mejora de procesos. *Revista Retos Turísticos*. 2008;7(3):14-9.
- Maza, J. V. C., Andino, M. R., Sentí, V. E., y Rodríguez, J. F. (s.f.). El aprendizaje basado en problemas y el trabajo colaborativo como fundamentos para el diseño de cursos virtuales. ejemplificación en la asignatura de informática ii para las carreras de perfil empresarial. *Gestión en el Tercer Milenio*, 12(24), 71–80.
- Murrieta, R. (2016). Entornos virtuales de aprendizaje en educación superior: una experiencia con el uso del Moodle. *Investigación Cualitativa en Educación*, (1), 1262- 1665.
- Mejía, D. (2019). Aula virtual como herramienta de enseñanza aprendizaje de matemáticas en estudiantes de séptimo grado. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica de Israel. Quito, Ecuador]. Repositorio UTI <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2016>
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Miguel, M. (2005). Cambio de paradigma metodológico en la Educación Superior Exigencias que conlleva. *Cuadernos de Integración Europea*, 2 - Septiembre, 16-27. <http://www.cuadernosie.info>.
- Morales-Angaspilco, J. E. (2021). *Estrategia de formación de valores basada en un modelo de sistematización axiológico académico para el sentido de pertenencia* [Tesis doctoral, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio USS.

[https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8446/Morales Angaspilco Jahaira Eulalia.pdf?sequence=1](https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8446/Morales%20Angaspilco%20Jahaira%20Eulalia.pdf?sequence=1)

- Moni, S., Mahmud, R., High, K., y Carbajales-Dale, M. (2020). Evaluación del ciclo de vida de las tecnologías emergentes: una revisión. *Journal of Industrial Ecology*, 24(1), 52–63
- Murrieta, R. (2016). Entornos virtuales de aprendizaje en educación superior: una experiencia con el uso del Moodle. *Investigación Cualitativa en Educación*, (1), 1262- 1665.
- Murillo, J., González, V. y Riso, H. (2006). *Algunos conceptos y tendencias sobre carrera profesional docente*. [http://images.buenadocencia.multiply.multiplycontent.com/attachment/0/TAG5kQooCqAAAHpJkTw1/DocenciaNo29-Carrera Profesional Docente.pdf?nmid=339857900](http://images.buenadocencia.multiply.multiplycontent.com/attachment/0/TAG5kQooCqAAAHpJkTw1/DocenciaNo29-Carrera%20Profesional%20Docente.pdf?nmid=339857900)
- Montero, P. (2007). Desafíos para la profesionalización del nuevo rol docente universitario. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, vol.15 (56), 341-350. desde http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40362007000300003&lng=en&tlng=es.10.1590/S0104-40362007000300003
- Navarro, J. (diciembre, 2016). Definición de Programa. Definición ABC. Desde <https://www.definicionabc.com/historia/programa.php>.
- Núñez, J. A., y Merchor, G. A. (2020). Implementación de un entorno virtual en el proceso de enseñanza-aprendizaje-investigación de la asignatura “Histotecnología III.” *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 32, 24–33. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i32.9227>
- Pérez, A. (2002). “Elementos para el análisis de la interacción educativa en los nuevos entornos de aprendizaje”, *Pixel-bit revista de medios y educación*, 19. www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n19/n19art/art1904.htm
- Pérez, H. S., Fernández, S. R., y Braojos, C. G. (2010). Metodologías que optimizan la comunicación en entornos de aprendizaje virtual. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (34), 163–171

- Pérez-López, E., Vázquez, A., y Cambero, S. (2021). Educación a distancia en tiempos de COVID-19: Análisis desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(1), 331-350.
- Pinilla A. (1966). Educación para el desarrollo nacional. Universidad de Lima.
- Robbins, S. y Coulter, M. (2005). Administración. Octava edición. Editorial Pearson. México.
- Rodríguez, A. (2020). Estudio, desarrollo, evaluación e implementación del uso de plataformas virtuales en entornos educativos de bachillerato, ESO y programas específicos de atención de la diversidad: programas de diversificación curricular programa de integración y programa SAL. [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, España-Madrid] Repositorio UAM. <http://hdl.handle.net/10486/5040>
- Rodríguez, A. M., Cáceres, M. P., y Alonso, S. (2018). La competencia digital del futuro docente: análisis bibliométrico de la productividad científica indexada en Scopus. *International Journal of Educational Research and Innovation. IJERI*, (10), 317-333.
- Rodríguez-García, A. M., Martínez, N. y Raso, F. (2017). La formación del profesorado en competencia digital: clave para la educación del siglo XXI. *Revista Internacional de Didáctica y Organización Educativa*, 3(2), 46-65.
- Rodríguez, M. D. la C., y Barragán, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Social*, 1(2), 7. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29
- Ruiz, E. (2004). Ingenieros en la industria manufacturera. Formación, profesión y actividad laboral, Ciudad de México: Plaza y Valdés Editores/cesu-unam
- Ruiz, E. (2007). “Una aproximación a los sustentos de una política de reforma en la educación superior: El caso de las universidades tecnológicas”, en *Revista de la Educación Superior*, vol. xxxvi (4), núm. 144, octubre-diciembre, pp.111-117.
- Sacristán, A. (2013). Sociedad del conocimiento. In A. (.). Sacristán Lucas (Ed.). *Sociedad del conocimiento, tecnología y educación* (1st ed., pp. 19-72) Morata.

- Salinas, J. (2012). Reseña del libro diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (eva). *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 9, n.o 1., UOC
- Salirrosas, M., Tuesta, R. y Guerra, E. (2021). En el artículo donde aborda: La deficiencia de preparación de los docentes peruanos para asumir las herramientas tecnológicas, como complemento para cumplir la gestión del docente. DOI: [https://scielo.sld.cu>scielo>script=sci_arttext](https://scielo.sld.cu/scielo>script=sci_arttext).
- Salmon, G., *E-moderating: the key to teaching and learning online*, London, 2000, Kogan Page.
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 17(53), 1-20.
- Sánchez, Y. (2015). Concepción teórico – metodológica del uso pedagógico de las herramientas de comunicación de los entornos virtuales en la superación profesional de docentes. Tesis en opción al grado científico de doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana, Cuba.
- Santibáñez J. (2010). Aula virtual y presencial en aprendizaje de comunicación audiovisual y educación. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De Comunicación Y Educación*, (35), 183-191. ISSN 1134-3478.
- Santiesteban, M. L. Programa Educativo para la Superación de los Directores de las Escuelas Primarias del Municipio Playa. Tesis Doctoral. Ciudad Habana, Cuba, 2003. Pág. 16
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *Revista de Educación a Distancia*, 17(53), 1-20.
- Silvero, C. (2014). Creación de entornos virtuales de aprendizaje. Mosaico. *Revista para la promoción y apoyo a la enseñanza del español*, 32(1), 35-38. Recuperado de https://sede.educacion.gob.es/publiventa/descarga.action?f_codigo_agc=16813

- Tello, E. (2011). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Rev. RUSC*, 4 (2). Recuperado de: <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>
- Toro, I. y Parra, R. (2016): *Fundamentos epistemológicos de la investigación y la metodología de la investigación cualitativa/cuantitativa*. En: Fondo Editorial Universidad EAFIT. Colombia.
- Toscano, D. (2017). Comunicación vs tecnología. *Cumbres Revista científica*, 1(1), 49-55. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6550707.pdf>
- Trahtemberg (2000). Evolución de la educación peruana en el siglo XX. <http://www.trahtemberg.com/articulos/1169-evolucion-de-la-educacion-peruana-en-el-siglo>.
- Truco, Daniela y Palma, Amalia (2020). Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids on line de Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay. Documentos de proyectos (LC/TS.2020/18). CEPAL. Chile. Extraído de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45212-infancia-adolescencia-la-era-digital-uniforme-comparativo-estudios-kids-online>
- UNICEF (2021). Crece la crisis humanitaria para los niños del mundo. En: <https://www.unicef.org/es/ninos-en-la-mira>
- Valero-Cedeño, J., Castillo-Matutte A., Rodríguez-Pincay, R., Padilla-Hidalgo, M. y Cabrera Hernández M. (2020) Retos de la educación virtual en el proceso enseñanza aprendizaje durante la pandemia de Covid 19. *Dom. Cien.*, ISSN: 2477-8818 Vol. 6, núm. 4, octubre Diciembre 2020, pp. 1201-1220.
- Vigotsky, L. (1988), Selección de lecturas de psicología pedagógica y de las edades. En Universidad (Ed.), (Vol. Vol. Tomo III, cap. Interacción entre enseñanza y desarrollo). La Habana.
- Yovera (2021), En su tesis: Desempeño pedagógico en el trabajo remoto de la Institución Educativa José María Arguedas. La Quemazón- San Juan de Bigote Morropón-Piura_2020. DOI. <https://orcid.org/0000-0002-0950-7954> (32)

Zambrano, J., Laurencio, A. y Milán, M. (2018). La virtualidad como alternativa de formación universitaria. Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación. Vol. IX, N° 2, pp. 159-178. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6596592>.

ANEXO 01 MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES DEL IEST PUBLICO HUARMACA

Matriz	
MANIFESTACIÓN DEL PROBLEMA	<p>Se observa que los estudiantes de educación Superior en el desarrollo de las clases virtuales manifiestan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bajos niveles de interacción en plataformas virtuales en el desarrollo de las sesiones de clase. 2. Desconocimiento del manejo de las Tics en los estudiantes 3. Bajos niveles de logro de competencias y capacidades de los estudiantes. 4. Altos niveles de deserción de los estudiantes en los programas de estudio de Enfermería técnica y Producción agropecuaria. 5. Deficiencia de recursos económicos en los estudiantes para acceder a las redes de internet 6. Ausencia de implementación de programas por parte del MED para acceder a redes de comunicación 7. Insuficiencia del uso de las Tic en los estudiantes. 8. Limitaciones en el acceso a internet para el logro de las competencias en los estudiantes.
PROBLEMA	Insuficiencias en el proceso de formación en entornos virtuales, limita, la interacción en clases virtuales
CAUSA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Insuficiencia de conocimientos previos en el uso de las TIC para el logro de competencias para el desarrollo del proceso de formación en entornos virtuales. ❖ Limitaciones prácticas en el desarrollo del proceso de formación en entornos virtuales en servicio que ayuden a disminuir los niveles de deserción de los estudiantes. ❖ Insuficientes referentes teóricos y prácticos en el proceso de formación de entornos virtuales. ❖ Insuficiente conocimiento de los estudiantes en el uso de las TIC para el logro de competencias y capacidades en el desarrollo del proceso de formación en entornos virtuales ❖ Insuficiente capacitación a los estudiantes para el desarrollo del proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes.
OBJETO	Proceso de formación en entornos virtuales

<p style="text-align: center;">INCONSISTENCIA TEÓRICA</p>	<p>Mejía (2019) sostiene que un espacio virtual de aprendizaje mejora los procesos de enseñanza por cuanto constituye un entorno personalizado de aprendizaje. Por ello, los elementos con que cuente este tipo de plataformas requieren tener un conocimiento básico previo por parte de los estudiantes. Las fechas que se dispongan para la elaboración de tareas o actividades de evaluación motivan a los alumnos a emplear estos espacios en los plazos previamente establecidos</p> <p>Según Díaz y Castro (2017), este tipo de entornos requieren un nivel de flexibilidad pertinente y entre sus elementos básicos deben constar: el módulo de novedades y tareas asignadas por el profesor, el foro establecido para despejar dudas sobre un tema específico, el chat para interactuar en tiempo real con compañeros y el tutor, un glosario para conocer los términos empleados por el profesor, correo electrónico, intercambio de ficheros, entre otros.</p>
<p style="text-align: center;">OBJETIVO</p>	<p>Elaborar un programa de formación en entornos virtuales para interacción en clases con estudiantes del IEST Publico Huarmaca.</p>
<p style="text-align: center;">OBJETIVOS ESPECIFICOS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Caracterizar epistemológicamente el Proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica. 2. Determinar las tendencias históricas del Proceso de formación en entornos virtuales su dinámica 3. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Publico Huarmaca. 4. Elaborar un plan de orientación del Proceso de formación en entornos virtuales para el logro de competencias y capacidades. 5. Verificar la factibilidad y el valor científico y metodológico de los resultados de la investigación en el Proceso de formación en entornos virtuales. 6. Ejemplificar parcialmente Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Publico Huarmaca. 7. Validar los resultados de la investigación por juicio de expertos del Proceso de formación en entornos virtuales
<p style="text-align: center;">CAMPO DE ACCIÓN</p>	<p>Dinámica del proceso de formación en entornos virtuales</p>

ORIENTACIÓN EPISTÉMICA	La relación entre la intencionalidad formativa y su sistematización pedagógica.
HIPÓTESIS	Si se elabora un programa de formación en entornos virtuales que tenga en cuenta la intencionalidad formativa y su apropiación entonces, se contribuye a la interacción de en clases con estudiantes del IEST publico Huarmaca.
VARIABLES	V.I. Entornos virtuales V.D. Interacción en clases con estudiantes
SIGNIFICACIÓN PRÁCTICA	La significación práctica radica en el Impacto que tendrá el programa de formación en entornos virtuales de los estudiantes del IEST Publico Huarmaca.
NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN	Radica en la lógica de la intencionalidad formativa a través del programa en entornos virtuales , para lograr las competencias y capacidades de los estudiantes teniendo en cuenta el enfoque critico - reflexión y la investigación.

ANEXO 02: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE: **Interacción en clases con estudiantes**

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS	FUENTES DE VERIFICACIÓN
V. DEPENDIENTE INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES	Dimensión comunicativa	Práctica interactiva de estudiantes en entornos virtuales	Encuesta	Cuestionario Análisis documental	Estudiantes Docentes
	Dimensión pedagógica	Práctica pedagógica de docentes y estudiantes en entornos virtuales.	Encuesta	Cuestionario Análisis documental	Estudiantes Docentes
		Programa de formación pedagógica en entornos virtuales orientado al aprendizaje de los estudiantes	Encuesta	Cuestionario Análisis documental	Estudiantes Docentes
	Dimensión de Incorporación de recursos múltiples	Estrategias metodológicas para la educación en línea	Encuesta	Cuestionario Análisis documental	Estudiantes Docentes
		Estrategias didácticas virtuales.	Encuesta	Cuestionario	

VARIABLE INDEPENDIENTE: Entornos virtuales.

VARIABLE	DIMENSIONES	DESCRIPCIÓN
V. INDEPENDIENTE PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES	Introducción	El presente trabajo de investigación, empieza con el problema que los estudiantes tienen deficiencias en la interacción de las clases virtuales debido a la insuficiencia en la formación en entornos virtuales, utilizadas en todo el proceso de desarrollo de las sesiones de aprendizaje de manera virtual, mostrando inadecuado manejo en el uso de las diferentes herramientas tecnológicas, pedagógicas y educativas que son la base fundamental para el desarrollo de cada sesión de clase.
	Diagnostico	Para el diagnóstico de la situación actual de la dinámica del proceso de formación en entornos virtuales, tiene como objetivo recolectar información de los estudiantes del IEST Publico “Huarmaca”, en algunos aspectos del nivel de conocimiento en el proceso de formación de entornos virtuales.
	Planteamiento del objetivo general	Sistematizar el proceso de formación en entornos virtuales, a través de la dimensión comunicativa, pedagógica y la incorporación de los recursos múltiples para la interacción en clases virtuales en los estudiantes del IEST Público “Huarmaca”
	Planificación	Se planifica el desarrollo del programa de formación en entornos virtuales, a través de un cronograma de actividades, así como la dimensión comunicativa, dimensión pedagógica y de

la incorporación de recursos pedagógicos, que nos permitan lograr los objetivos del presente trabajo de investigación.

Dimensión comunicativa

Dimensión pedagógica

Dimensión de Incorporación de recursos múltiples

Ejecución

Se desarrolla el programa de formación en entornos virtuales a los estudiantes del IEST Publico Huarmaca.

Evaluación

Se medirá el nivel de conocimientos en entornos virtuales de los estudiantes del IEST Publico “Huarmaca”

ANEXO N° 3 INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR TECNOLOGICO PUBLICO

HUARMACA

ENCUESTA A ALUMNOS

Estimado estudiante, el propósito de este cuestionario es obtener mayor información de cómo interactúa en la plataforma ERP, plataforma de Recursos Educativos, como medio virtual de aprendizaje.

La información obtenida será custodiada de manera confidencial y de uso netamente de investigación académica el mismo que contribuirá a la mejora en la interacción de las clases virtuales.

Mi agradecimiento a cada uno de ustedes por la información que se me brinde, esperando contar con su apoyo para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

I.- INFORMACIÓN GENERAL

Programa de estudios:

Periodo académico..... Fecha:/...../.....

II.- INDICACIONES: Marcar con un aspa (x) de acuerdo a su consideración y de acuerdo a la pregunta planteada.

1. Nunca
2. Casi nunca
3. A veces
4. Casi siempre
5. Siempre

Dimensiones	N° ORD	Indicadores	1	2	3	4	5
Dimensión Comunicativa.	1	¿La estructura de la plataforma virtual ERP es de accesibilidad?					
	2	¿Con el dispositivo celular que posees tu conectividad es?					

	3	¿Cómo consideras la interacción entre el docente estudiante a través de la plataforma ERP?					
	4	¿Cómo calificas la comunicación con tus compañeros a través de la plataforma virtual ER?.					
	5	¿Consideras que la plataforma virtual ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?					
Dimensión Pedagógica	6	¿La capacitación brindada del uso de la plataforma ERP es?					
	7	¿Cómo se considera su conocimiento en el uso y manejo la plataforma virtual ERP?					
	8	¿Para qué subas un recurso a la plataforma, consideras esta actividad cómo?					
	9	¿Cómo calificas el entorno virtual que presenta la plataforma virtual ERP?					
	10	¿Desde el tiempo que viene interactuando en la plataforma virtual consideras que es fácil su navegación en ella?					
Dimensión de Incorporación de recursos	11	¿Tu conocimiento en uso de entornos virtuales y el manejo de las TICs es?					
	12	¿En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en word es?					
	13	¿En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Excel es?					
	14	¿En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en power point es?					
	15	¿Tienes conocimientos en la elaboración de medios audiovisuales?					

ANEXO 3 INSTRUMENTO

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO HUARMACA

ENCUESTA A DOCENTES

Estimado Docente, el propósito de este cuestionario es obtener mayor información de cómo interactúa en la plataforma ERP, plataforma de Recursos Educativos, como medio virtual de aprendizaje.

La información obtenida será custodiada de manera confidencial y de uso netamente de investigación académica el mismo que contribuirá a la mejora en la interacción de las clases virtuales.

Mi agradecimiento a cada uno de ustedes por la información que se me brinde, esperando contar con su apoyo para el desarrollo del presente trabajo de investigación.

I.- INFORMACIÓN GENERAL

Fecha:/...../.....

II.- INDICACIONES: Marcar con un aspa (x) de acuerdo a su consideración y de acuerdo a la pregunta planteada.

- 1. Nunca**
- 2. Casi nunca**
- 3. A veces**
- 4. Casi siempre**
- 5. Siempre**

Dimensiones	Nº ORD	Indicadores	1	2	3	4	5
Dimensión Comunicativa.	1	¿La estructura de la plataforma virtual ERP es de accesibilidad?					
	2	¿Con el dispositivo celular que posees tu conectividad es?					
	3	¿Cómo considera la interacción entre el docente estudiante a través de la plataforma ERP?					
	4	¿Cómo calificas la comunicación con tus estudiantes a través de la plataforma virtual ERP?					
	5	¿Cómo considera a la plataforma virtual en ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje?					
Dimensión Pedagógica	6	¿La capacitación brindada del uso de la plataforma ERP es?					
	7	¿Cómo considera su conocimiento en el uso y manejo de la plataforma virtual ERP?					
	8	¿Para qué suba un recurso a la plataforma, consideras esta actividad cómo?					
	9	¿Cómo califica el entorno virtual que presenta la plataforma virtual ERP?					
	10	¿Desde el tiempo que viene interactuando en la plataforma virtual considera que es fácil su navegación en ella?					
Dimensión de Incorporación de recursos	11	¿Tu conocimiento en uso de entornos virtuales y el manejo de las TICs es?					
	12	¿En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en word es?					
	13	¿En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Excel es?					
	14	¿En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en power point es?					
	15	¿Tienes conocimientos en la elaboración de medios audiovisuales?					

ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS N° 1

1. NOMBRE DEL JUEZ		Mg. Jorge Antonio Avalos Lozano
2.	PROFESIÓN	Ing. Zootecnista
	ESPECIALIDAD	Zootecnia
	GRADO ACADÉMICO	Mg. En Docencia y Gestión Educativa
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	14 Años
	CARGO	Docente de Educación Superior
Título de la Investigación: Programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del IEST Público Huarmaca.		
3. DATOS DEL TESISISTA		
3.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Fernando R. Pacheco Torres
3.2	PROGRAMA DE POSTGRADO	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa
4. INSTRUMENTO EVALUADO		1. Entrevista () 2. Encuesta a alumnos (X) 3. Lista de Cotejo () 4. Diario de campo ()
5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO		<u>GENERAL</u> Diagnosticar el estado actual de la dinámica del Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Publico Huarmaca.
		<ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar la dimensión comunicativa de los estudiantes y docentes del IEST publico Huarmaca. - Diagnosticar la dimensión pedagógica de los estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca. - Diagnosticar la dimensión de incorporación de recursos en estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca

A continuación se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en “A” si está de ACUERDO o en “D” si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS

N	6. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	
01	Pregunta del instrumento La estructura de la plataforma virtual ERP es de accesibilidad Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
02	Pregunta del instrumento Con el dispositivo celular que posees tu conectividad es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
03	Pregunta del instrumento Como consideras la interacción entre el docente estudiante a través de la plataforma ERP Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
04	Pregunta del instrumento Como calificas la comunicación con tus compañeros a través de la plataforma virtual ERP. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
05	Pregunta del instrumento Consideras que la plataforma virtual ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
06	Pregunta del instrumento La capacitación brindada del uso de la plataforma ERP es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
07	Pregunta del instrumento Como se considera su conocimiento en el uso y manejo la plataforma virtual ERP. Escala de medición	A () D (X) SUGERENCIAS: Cambiar la pregunta
08	Pregunta del instrumento	A (X) D ()

	Para que subas un recurso a la plataforma, consideras esta actividad como. Escala de medición	SUGERENCIAS:
09	Pregunta del instrumento Como calificas el entorno virtual que presenta la plataforma virtual ERP Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
10	Pregunta del instrumento Desde el tiempo que viene interactuando en la plataforma virtual consideras que es fácil su navegación en ella. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
11	Pregunta del instrumento Tu conocimiento en uso de entornos virtuales y el manejo de las TICs es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
13	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft word es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
14	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft Excel es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
15	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft power point es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
7. PROMEDIO OBTENIDO:		Tienes conocimientos en la elaboración de medios audiovisuales.
8. COMENTARIOS GENERALES		
9. OBSERVACIONES: Se hizo ajustes en la redacción en las preguntas 2-3-4-7-10		

Mg. Jorge Antonio Avalos Lozano

Juez Experto

Colegiatura N^a 92517

ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS N° 2

6. NOMBRE DEL JUEZ		SONIA MERCEDES VELIZ PALACIOS DE VILLALOBOS
7.	PROFESIÓN	PROFESORA
	ESPECIALIDAD	CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y FILOSOFÍA
	GRADO ACADÉMICO	DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	16 AÑOS EN EL SECTOR EDUCACIÓN
	CARGO	DIRECTORA DE LA I. EDUCATIVA SARA LUCÍA DE LAMBAYEQUE
Título de la Investigación: Programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del IEST Público Huarmaca.		
8. DATOS DEL TESISISTA		
3.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Fernando R. Pacheco Torres
3.2	PROGRAMA DE POSTGRADO	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa
9. INSTRUMENTO EVALUADO		5. Entrevista () 6. Encuesta a alumnos (X) 7. Lista de Cotejo () 8. Diario de campo ()
10. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO		<u>GENERAL</u> Diagnosticar el estado actual de la dinámica del Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Publico Huarmaca. <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar la dimensión comunicativa de los estudiantes y docentes del IEST publico Huarmaca. - Diagnosticar la dimensión pedagógica de los estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca. - Diagnosticar la dimensión de incorporación de recursos en estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca

A continuación se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en “A” si está de ACUERDO o en “D” si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS

N	10. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	
01	Pregunta del instrumento La estructura de la plataforma virtual ERP es de accesibilidad Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
02	Pregunta del instrumento Con el dispositivo celular que posees tu conectividad es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
03	Pregunta del instrumento Como consideras la interacción entre el docente estudiante a través de la plataforma ERP Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
04	Pregunta del instrumento Como calificas la comunicación con tus compañeros a través de la plataforma virtual ERP. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
05	Pregunta del instrumento Consideras que la plataforma virtual ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
06	Pregunta del instrumento La capacitación brindada del uso de la plataforma ERP es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
07	Pregunta del instrumento Como se considera su conocimiento en el uso y manejo la plataforma virtual ERP. Escala de medición	A () D (X) SUGERENCIAS: Cambiar la pregunta
08	Pregunta del instrumento	A (X) D ()

	Para que subas un recurso a la plataforma, consideras esta actividad como. Escala de medición	SUGERENCIAS:
09	Pregunta del instrumento Como calificas el entorno virtual que presenta la plataforma virtual ERP Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
10	Pregunta del instrumento Desde el tiempo que viene interactuando en la plataforma virtual consideras que es fácil su navegación en ella. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
11	Pregunta del instrumento Tu conocimiento en uso de entornos virtuales y el manejo de las TICs es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
13	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft word es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
14	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft Excel es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
15	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft power point es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
11. PROMEDIO OBTENIDO:		Tienes conocimientos en la elaboración de medios audiovisuales.
12. COMENTARIOS GENERALES		
13. OBSERVACIONES: Se hizo ajustes en la redacción en las preguntas 2-3-4-7-10		

Dra. Sonia Mercedes Veliz Palacios de Villalobos

Juez Experto

DNI DNI 17530494

ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS N° 3

1. NOMBRE DEL JUEZ		Mg. Aldo Paul Antón Ruiz
2.	PROFESIÓN	Docente
	ESPECIALIDAD	Educación Artística
	GRADO ACADÉMICO	Magíster en Docencia y Gestión Educativa
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	13 Años
	CARGO	Coordinador pedagógico
Título de la Investigación: Programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del IEST Público Huarmaca.		
3.DATOS DEL TESISISTA		
3.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Fernando R. Pacheco Torres
3.2	PROGRAMA DE POSTGRADO	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa
4.INSTRUMENTO EVALUADO		1. Entrevista () 2. Cuestionario a docentes (X) 3. Lista de Cotejo () 4. Diario de campo ()
5.OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO		<u>GENERAL</u> Diagnosticar el estado actual de la dinámica del Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Publico Huarmaca. <ul style="list-style-type: none"> - Diagnosticar la dimensión comunicativa de los estudiantes y docentes del IEST publico Huarmaca. - Diagnosticar la dimensión pedagógica de los estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca. - Diagnosticar la dimensión de incorporación de recursos en estudiantes y docentes del IEST Publico Huarmaca

A continuación se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en “A” si está de ACUERDO o en “D” si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS

N	6. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO	
01	Pregunta del instrumento La estructura de la plataforma virtual ERP es de accesibilidad Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
02	Pregunta del instrumento Con el dispositivo celular que posees tu conectividad es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
03	Pregunta del instrumento Como consideras la interacción entre el docente estudiante a través de la plataforma ERP Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
04	Pregunta del instrumento Como calificas la comunicación con tus compañeros a través de la plataforma virtual ERP. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
05	Pregunta del instrumento Consideras que la plataforma virtual ayuda al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
06	Pregunta del instrumento La capacitación brindada del uso de la plataforma ERP es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
07	Pregunta del instrumento Como se considera su conocimiento en el uso y manejo la plataforma virtual ERP. Escala de medición	A () D (X) SUGERENCIAS: Cambiar la pregunta
08	Pregunta del instrumento	A (X) D ()

	Para que subas un recurso a la plataforma, consideras esta actividad como. Escala de medición	SUGERENCIAS:
09	Pregunta del instrumento Como calificas el entorno virtual que presenta la plataforma virtual ERP Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
10	Pregunta del instrumento Desde el tiempo que viene interactuando en la plataforma virtual consideras que es fácil su navegación en ella. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
11	Pregunta del instrumento Tu conocimiento en uso de entornos virtuales y el manejo de las TICs es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
13	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft word es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
14	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft Excel es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
15	Pregunta del instrumento En el desarrollo de tus sesiones de clase tu conocimiento en Microsoft power point es. Escala de medición	A (X) D () SUGERENCIAS:
14. PROMEDIO OBTENIDO:		Tienes conocimientos en la elaboración de medios audiovisuales.
6 COMENTARIOS GENERALES		
7 OBSERVACIONES: Se hizo ajustes en la redacción en las preguntas 2-3-4-7-10		

Alda Anton

Mg. Aldo Paul Antón Ruiz
Juez Experto
Colegiatura N° 2140909616

ANEXOS N° 6: CONSENTIMIENTO INFORMADO

Institución: INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO HUARMACA

Investigador: FERNANDO RIGOBERTO PACHECO TORRES

Título: PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES PARA LA INTERACCIÓN EN CLASES CON ESTUDIANTES DEL IEST PÚBLICO HUARMACA

Yo, WAGNER E. OJEDA PACHECO identificado con DNI 03243190 DECLARO:

Haber sido informado de forma clara, precisa y suficiente sobre los fines y objetivos que busca la presente investigación, así como en qué consiste mi participación.

Estos datos que yo otorgue serán tratados y custodiados con respeto a mi intimidad, manteniendo el anonimato de la información y la protección de datos desde los principios éticos de la investigación científica. Sobre estos datos me asisten los derechos de acceso, rectificación o cancelación que podré ejercitar mediante solicitud ante el investigador responsable. Al término de la investigación, seré informado de los resultados que se obtengan.

Por lo expuesto otorgo MI CONSENTIMIENTO para que se realice la encuesta que permita contribuir con los objetivos de la investigación:

Objetivo General:

Aplicar un programa de formación en entornos virtuales para la interacción en clases con estudiantes del IEST Público, Huarmaca.

Objetivos Específicos:

1. Caracterizar epistemológicamente el Proceso de formación en entornos virtuales y su dinámica.

2. Determinar las tendencias históricas del Proceso de formación en entornos virtuales su dinámica
3. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del Proceso de formación en entornos virtuales en los estudiantes del IEST Público, Huarmaca.
4. Elaborar un programa de formación en entornos virtuales para el logro de competencias y capacidades.
5. Corroborar la pertinencia y científicidad de la investigación a través de un pre experimento y aplicación del post test.

Huarmaca, 17 de julio del 2021

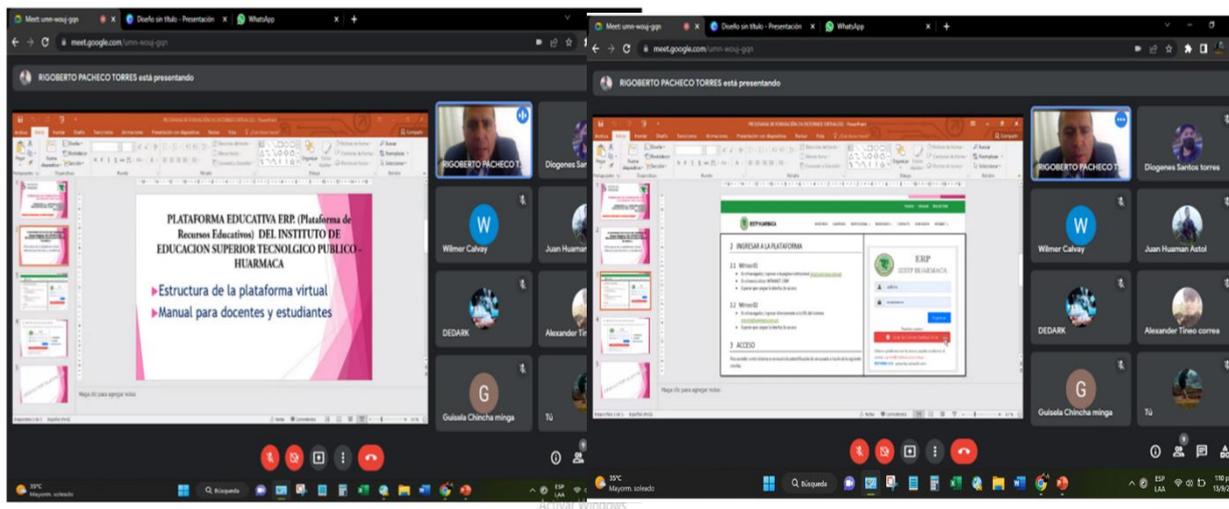


Mg. WAGNER E. OJEDA PACHECO

DNI: 03243190

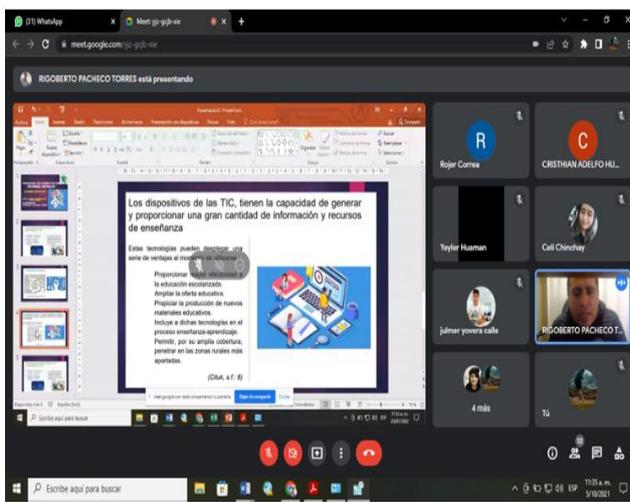
Anexo 07: Evidencias de la aplicación de la investigación

EVIDENCIAS DE APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES



Sesión 01: ETAPA I - COMUNICATIVA: Estructura de la Plataforma ERP.

Fecha (13-09-2021)



Sesión 01: ETAPA III INCORPORACIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS.

Las Técnicas de Información y Comunicación TICs.

Fecha (05-10-2021)

Anexo 08: EVIDENCIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Pre test: APLICACION DE ENCUESTAS															
PARTICIPANTE	Dimensión 1					Dimensión 2					Dimensión 3				
	Dimensión Comunicativa					Dimensión Pedagógica					Dimensión De Incorporación De Recursos				
N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
4	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
5	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1
6	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2
7	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1
8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1
10	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2
11	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
14	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
15	3	3	2	3	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2
16	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1
17	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
18	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2
19	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
20	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
21	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	2	2	1
22	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1
23	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1
27	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
28	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
29	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
30	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2
Sub total	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 (N)	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	22	22
2 (CN)	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	12	12	10	08	08
3 (AV)	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	2	0	0
4 (CS)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5 (S)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTAL	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30